



การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ
เกมพีเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



ศิริพร เปรมปรีดิ์

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ
เกมพีเคชั่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้
ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6"
ของ ศิริพร เปรมปรีดิ์
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	ศิริพร เปรมปรีดี
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564
คำสำคัญ	การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เกมิฟิเคชัน, วรรณคดีไทย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า t-test dependent

ผลการวิจัย พบว่า

1) ผลการสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น 0.5920 หรือคิดเป็นร้อยละ 59.20

2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้าง

ขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.47$ และ S.D. = 0.43)



Title	THE DEVELOPMENT OF THAI LITERATURE ANALYTICAL BY GAMIFICATION COLLABORATIVE LEARNING FOR MATTHAYOMSUEKSA 6 STUDENTS
Author	SIRIPORN PREMPREE
Advisor	Associate Professor Krittayakan Topithak, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2021
Keywords	Gamification Collaborative Learning, Cooperative learning, Gamification, Thai literature

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) To construct and find an index of effectiveness of Gamification Collaborative Learning “Khun Chang Khun Phaen” ; (Khun Chang Tawai Dika) 2) To compare the ability to analyze Thai literature of Matthayomsueksa 6 Students, before and after using Gamification Collaborative Learning “Khun Chang Khun Phaen” ; (Khun Chang Tawai Dika) 3) To study the satisfaction of students in Matthayomsueksa 6 towards Gamification Collaborative Learning, “Khun Chang Khun Phaen” ; (Khun Chang Tawai Dika). The sample group consisted of 30 students in Matthayomsueksa class 6/1 Pamai Utid 4 School, which were obtained by Cluster random sampling. Research Instrument were 1) A Gamification Collaborative Learning lesson plan “Khun Chang Khun Phaen” ; (Khun Chang Tawai Dika) 2) A test to measure the ability to analyze Thai literature. 3) Satisfaction survey statistics used in the data analysis were ; Mean, Standard Deviation and A dependent t-test.

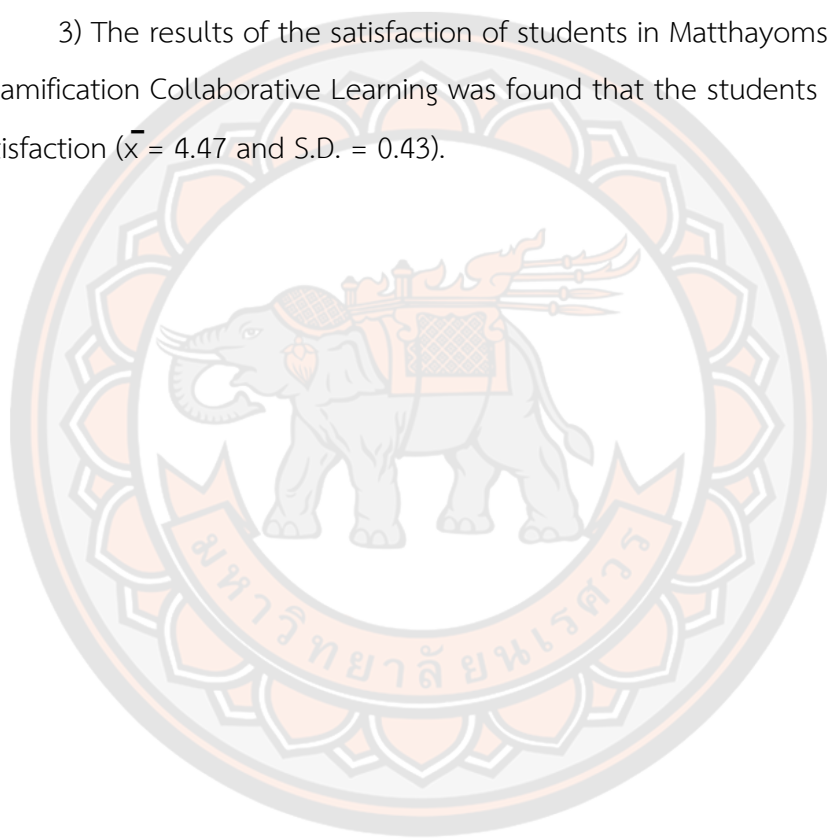
The results of the research were as follows:

1) The results of the construct and indexing of effectiveness of Gamification Collaborative Learning “Khun Chang Khun Phaen”; (Khun Chang Tawai Dika) have

shown that the effectiveness index was = 0.5920 indicating that the students' ability to analyze Thai literature increased for 0.5920 or 59.20 percent.

2) The results of Comparison of the ability to analyze Thai literature of students in Matthayomsueksa 6 before and after by using a Gamification Collaborative Learning was found that the test of the after were higher than before with statistical significance at .05 level.

3) The results of the satisfaction of students in Matthayomsueksa 6 towards the Gamification Collaborative Learning was found that the students had a high level of satisfaction ($\bar{x} = 4.47$ and S.D. = 0.43).



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจันทร์ โดพิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่านที่ได้ให้ความรู้และคำแนะนำในการทำวิจัย ตลอดจนการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี จนการศึกษาค้นคว้าอิสระสำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาส เพ็งพุ่ม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แบนศรี กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย และขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ องอาจวานิชย์ อาจารย์ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส อาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นางปัญญาภรณ์ พุทธิสาโรช ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนวิทยานุกูลนารี จังหวัดเพชรบูรณ์ และ นางสุจิตรา ยศอาจ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการ จังหวัดน่าน ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยจนทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร บุคลากร และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัดตาก ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัวของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนทุก ๆ ด้านเป็นอย่างดีที่สุดเสมอมา ตลอดจนมิตรสหายหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิตที่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แนะนำ และช่วยเหลือเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ในการทำวิจัย

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้ที่มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียน ระดับชั้นต่าง ๆ ของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและผู้ที่มีสนใจไม่มากก็น้อย

ศิริพร เปรมปรีดี

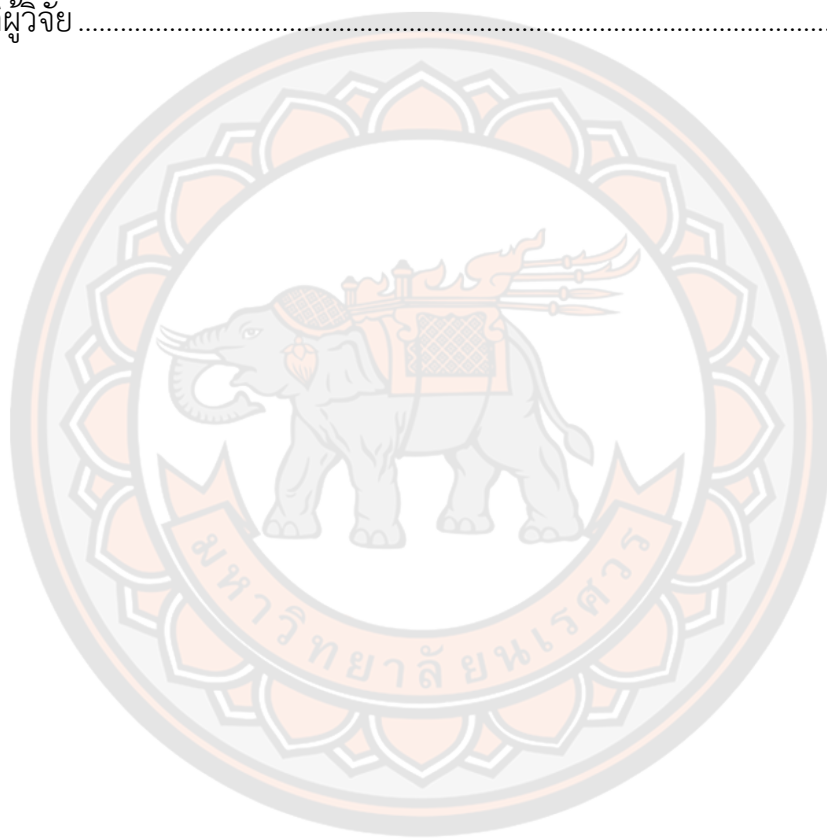
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมุติฐานของการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย	10
2. การวิเคราะห์วรรณคดี.....	12
2.1 ความหมายของวรรณคดี.....	12
2.2 องค์ประกอบของวรรณคดี.....	13

2.3	คุณค่าของวรรณคดี.....	15
2.4	ความหมายของการวิเคราะห์.....	18
2.5	หลักการวิเคราะห์วรรณคดี.....	18
2.6	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
3.	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	22
3.1	ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	22
3.2	องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	23
3.3	รูปแบบหรือเทคนิคของการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	25
3.4	ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	29
3.5	การหาค่าดัชนีประสิทธิผล.....	31
3.6	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32
4.	แนวคิดเกมิพีเคชั่น.....	33
4.1	ความหมายของเกมิพีเคชั่น.....	33
4.2	องค์ประกอบของเกมิพีเคชั่น.....	34
4.3	ประโยชน์ของเกมิพีเคชั่น.....	37
4.4	การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น.....	38
4.5	ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบเกมิพีเคชั่น.....	43
4.6	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	48
5.	ความพึงพอใจ.....	51
5.1	ความหมายของความพึงพอใจ.....	51
5.2	วิธีประเมินความพึงพอใจ.....	52
5.3	การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ.....	53

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	53
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	56
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	56
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	56
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ.....	56
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	67
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือ แบบ เกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนา ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 6.....	67
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือ แบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา.....	80
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวาย ฎีกา.....	80
บทที่ 5 บทสรุป.....	84
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	84

สรุปผลการวิจัย.....	84
อภิปรายผล.....	85
ข้อเสนอแนะ.....	88
บรรณานุกรม.....	89
ภาคผนวก.....	96
ประวัติผู้วิจัย.....	187



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาไทย มาตรฐาน ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จ.ตาก.....	2
ตาราง 2 แสดงรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้าง ขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา.....	57
ตาราง 3 รายละเอียดการจำแนกข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัย.....	60
ตาราง 4 แสดงแบบแผนการทดลอง One-Group Pretest-Posttest Design	62
ตาราง 5 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 รู้จักขุนช้างขุนแผน.....	69
ตาราง 6 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา	71
ตาราง 7 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1	73
ตาราง 8 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน	

ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2	75
ตาราง 9 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม	77
ตาราง 10 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	79
ตาราง 11 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	79
ตาราง 12 การเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา	80
ตาราง 13 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา	81
ตาราง 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 รู้จักขุนช้างขุนแผน	105
ตาราง 15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหา	106

- ตาราง 16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1 107
- ตาราง 17 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2 108
- ตาราง 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม 109
- ตาราง 19 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 127
- ตาราง 20 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 50 ข้อ 130
- ตาราง 21 แสดงผลคะแนนการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา 133
- ตาราง 22 แสดงผลการประเมินความสอดคล้อง IOC ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ เกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน . 137

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ClassCraft	44
ภาพ 2 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ Classdojo.....	45
ภาพ 3 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ Class123.....	46
ภาพ 4 กรอบแนวคิด.....	55



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่คนไทยใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างกัน สร้างความเป็นหนึ่งเดียวกัน ให้ความเข้าใจกัน แสดงความเป็นไทย ช่วยจรรโลงใจ เป็นเครื่องมือใช้ในการแสวงหาความรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรม ประเพณี เรื่องราววิถีชีวิตต่าง ๆ ของชนชาติไทย

วรรณคดีไทยถือเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมไทย ที่ถูกถ่ายทอดส่งต่อกันมาช้านาน สะท้อนวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ความเจริญของแต่ละยุคสมัยของชาวไทย เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของคนรุ่นหลัง เช่นเดียวกับที่ บรรลือ พฤษะวัน (2530, หน้า 142 อ้างถึงใน มะลิวัลย์ พรนิคม, 2559, หน้า 1) ได้กล่าวถึงวรรณคดีไทยไว้ว่า เป็นส่วนหนึ่งของศิลปวัฒนธรรม อันเป็นมรดกตกทอดจาก บรรพบุรุษและเป็นเครื่องแสดงให้เห็นความเจริญ ความยั่งยืนในยุคสมัยต่าง ๆ ช่วยให้คนยุคหลังที่ได้เรียนรู้ถึงศิลปวัฒนธรรม ได้รู้รสไพเราะ ได้รับความเพลิดเพลินจากภาษาได้เป็นอย่างดี ทั้งเป็นแบบอย่างในการสรรหาถ้อยคำทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองมาใช้ได้อย่างเหมาะสม จึงทำให้เกิดความไพเราะ รู้รสภาษา และคุณค่าทางจริยธรรมและคุณธรรม ทั้งนี้วรรณคดีไทยนับเป็นมรดกสำคัญของชาติ เป็นส่วนสำคัญให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้อดีต วัฒนธรรม ความดีงามผ่านทางภาษา เป็นความภาคภูมิใจของคนไทย อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้เยาวชนสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด รวมทั้งการคิด เหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการจึงได้จัดวรรณคดีไทยไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งอยู่ในมาตรฐาน ท 5.1 ผู้เรียนต้องมีความรู้เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

แม้วรรณคดีไทยจะได้รับการจัดอยู่ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่ก็ยังพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ดังที่ ธิดา โมสิกรัตน์ (2541, หน้า 523) ศึกษาเกี่ยวกับวรรณคดีของนักเรียน โดยให้ทัศนะว่า วรรณคดีเป็นเรื่องที่อ่านอย่างพิจารณาและตีความเรื่องราว จึงเป็นเรื่องยากสำหรับเด็กเพราะเป็นเรื่องที่แต่งให้ผู้ใหญ่อ่าน และเรื่องราวในวรรณคดี ไม่สอดคล้องกับสภาพชีวิตและสังคมปัจจุบัน นักเรียนจึงไม่ชอบเรียนวรรณคดี และเห็นว่าการเรียนวรรณคดีนั้นไม่มีประโยชน์ ซึ่งส่งผลให้สัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีอยู่ในขั้นต่ำกว่าเกณฑ์ และผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติดูอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุง เช่นเดียวกับ นพมณี มีทอง

(2562, หน้า 2) ที่กล่าวถึงปัญหาของการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนไว้ว่า “ผู้เรียนขาดทักษะในการอ่านคิดวิเคราะห์ ทำให้ไม่สามารถจับประเด็นสำคัญได้ ไม่สามารถหาเหตุผลหรือข้อโต้แย้ง ไม่สามารถสรุปข้อคิด แปรความตีความ และสรุปความในสิ่งที่อ่านไม่ได้ โดยเฉพาะการเรียนวิชาภาษาไทยสาระวรรณกรรมและวรรณคดีไทยที่ต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นส่วนใหญ่ในหน่วยของวรรณคดีไทย” อีกทั้งปัจจุบันมีเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาอำนวยความสะดวกและดึงดูดความสนใจมากขึ้น ทั้งโซเชียลมีเดีย และเกมต่าง ๆ จึงทำให้นักเรียนสนใจสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มากกว่าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้น อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจน้อยจึงทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียน

การเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 ก็พบปัญหาเช่นเดียวกัน ทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีต่ำ และผลการทดสอบชั้นพื้นฐานระดับชาติในมาตรฐานที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของโรงเรียนต่ำกว่าผลระดับชาติ และในปีการศึกษา 2563 วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสาระที่ต้องมีการพัฒนาเป็นลำดับแรก และผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาไทย มาตรฐาน ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จังหวัดตาก 3 ปีซ้อนหลัง ยังคงต่ำกว่าระดับประเทศ ซึ่งมีผลคะแนน ดังนี้

ตาราง 1 แสดงคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาไทย มาตรฐาน ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จ.ตาก

ปีการศึกษา	2561	2562	2563
ผลคะแนนเฉลี่ย			
ระดับประเทศ	38.48	45.41	40.98
ระดับโรงเรียน	28.21	34.19	35.28

ที่มา : เว็บไซต์สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ <https://www.niets.or.th/th/>.

ทั้งนี้อาจมีสาเหตุจากหลายประการ เช่น นักเรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ การสื่อสารโดยใช้ภาษาไทยจึงเป็นภาษาที่สองสำหรับนักเรียนจึงยากต่อการเข้าใจและเข้าถึงรหัสเพราะในวรรณคดีไทย ทำให้นักเรียนไม่ยอมอ่านวรรณคดีไทยในบทเรียน เพราะมีคำศัพท์ที่ยากและไม่คุ้นเคย อีกทั้งนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีทั้งห้องเรียนแผนการเรียนวิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ แผนการเรียน ศิลป์ - ภาษา แผนการเรียนคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และแผนการเรียนช่างไฟฟ้า ซึ่งนักเรียนจะสนใจในรายวิชาหลักของแผนการเรียน อาจส่งผลต่อความสนใจในการเรียนรายวิชาภาษาไทย มีมุมมองว่าการเรียนภาษาไทยนั้นไม่เกิดประโยชน์กับตัวเอง โดยเฉพาะด้านวรรณคดีและวรรณกรรมที่

เป็นเรื่องใกล้ตัว และต้องอาศัยทักษะการอ่าน การพิจารณาไตร่ตรอง และการคิดวิเคราะห์เพื่อให้เข้าถึงวรรณคดีแต่ละเรื่อง (ณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์, 2559, หน้า 3) บางครั้งนักเรียนจะเลือกอ่านเฉพาะเรื่องย่อของวรรณคดีในบทเรียนเท่านั้น ทำให้นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์ ตีความ ประเมินค่าวรรณคดีได้ จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านวรรณคดีต่ำ ซึ่งส่งผลให้ขาดความซาบซึ้งและไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย อีกทั้งเบียดหน่ยต่อการเรียนวรรณคดีไทยด้วย จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่ต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนจะต้องมีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ และทำให้นักเรียนสนใจกิจกรรมการเรียนรู้มากกว่าสิ่งอื่น ผู้สอนจะต้องทำให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพ และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งผู้สอนจะต้องมีบทบาทในการส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน คือ ต้องปรับปรุงวิธีสอนของผู้สอนโดยตรง (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559, หน้า 191) ทั้งนี้ผู้สอนควรจัดกิจกรรมให้มีความทันสมัย มีการนำเทคโนโลยีที่ใกล้ตัวของนักเรียนในปัจจุบันมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ผู้สอนอาจออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมการศึกษาเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป (มนธิรา ชื่นชมพุท, 2563, หน้า 99)

การนำสิ่งใกล้ตัวของนักเรียน กฎเกณฑ์ที่นักเรียนคุ้นเคย หรือเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น การเล่นเกม การสะสมแต้มเพื่อแลกรางวัล ซึ่งหากนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อจูงใจให้นักเรียนสนใจบทเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความชอบ ความอยากที่จะทำสิ่งนั้นมากขึ้น แนวคิดเกมิฟิเคชันจึงเป็นหนึ่งในแนวคิดที่น่าสนใจ ที่จะนำมาใช้จัดการเรียนรู้ ซึ่งแนวคิดนี้กำลังเป็นที่นิยมและได้รับความสนใจและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจ ซึ่งเป็นการประยุกต์นำองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ซึ่งรวมไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอนด้วยเช่นกัน (มนธิรา ชื่นชมพุท, 2563, หน้า 99)

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นการนำเอกลักษณ์ของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตื้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม (Karl Kapp, 2014, P 12-15) ซึ่งสอดคล้องกับ มนธิรา ชื่นชมพุท (2563, หน้า 30) ที่กล่าวถึงข้อดีของเกมิฟิเคชัน ไว้ว่า ช่วยกระตุ้นความอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรม จากการได้รับความสำเร็จย่อย ๆ ทีละขั้น นักเรียนทุกคนมีโอกาสที่จะบรรลุเป้าหมายได้ ซึ่งแตกต่างจากการเล่นเกมที่จะต้องมีผู้ชนะและผู้แพ้ และครูสามารถสร้างได้ง่ายและสะดวก เพราะใช้เพียงการกำหนดกลไกของเกม โดยไม่จำเป็นต้องมีตัวเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ ดังนั้นหากนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ก็จะทำให้ นักเรียนเกิดความท้าทาย มีความอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งหากนำแนวคิดเกมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้กับ

การจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น หรือปรับใช้กับสื่อต่าง ๆ เช่น อารีนา อารยะกุล (2560) ได้ศึกษาและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชัน แบบโมชันกราฟิก ร่วมกับกลยุทธ์การเรียนรู้เกมพีเคชัน เรื่อง ภาษาฝรั่งเศสที่ใช้ในการสื่อสารเกี่ยวกับการเดินทางในชีวิตประจำวัน พบว่าเป็นสื่อที่สามารถนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ จากการศึกษางานวิจัยจะเห็นได้ว่าการนำแนวคิดเกมพีเคชันมาปรับใช้ทำให้นักเรียนเกิดความมุ่งมั่นในการเรียนรู้จนนำไปสู่ผลสำเร็จและบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ได้

การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการทำงานกลุ่ม โดยจัดเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีสมาชิกประมาณ 3-6 คน ซึ่งสมาชิกกลุ่มมีความสามารถที่แตกต่างกัน และแต่ละคนต้องรับผิดชอบตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มีการพึ่งพาอาศัยกัน ปกป้องหรือกัน ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่มที่ตั้งไว้ (ทิสนา เขมมณี, 2563, หน้า 106-107) ซึ่งทำให้นักเรียนมีความสุขจิตใจที่ดีเพราะมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมกลุ่มและเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งนำไปสู่การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการสื่อสารให้ดีขึ้น เกิดทักษะการทำงานร่วมกัน การเรียนแบบร่วมมือเป็นอีกหนึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจที่เหมาะกับการนำมาใช้ในการเรียนวรรณคดีไทย เพราะหากได้ร่วมกันวิเคราะห์วรรณคดี ก็จะมีการวิเคราะห์ในแง่มุมที่หลากหลาย แตกต่างจากมุมมองของแต่ละคน ดังที่ สุภัทรพงศ์ รวงผึ้งโรจน์ (2564, หน้า 62) ได้กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านวรรณคดีโดยใช้การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่าและการนำไปใช้ โดยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดและประสบการณ์ของตนเองกับเพื่อนร่วมชั้นหรือร่วมกลุ่ม ทำให้ความรู้ที่ได้รับนั้นคงทนตลกผลึกเป็นความรู้ที่สามารถนำมาต่อยอดในการเรียนวรรณคดีไทยได้เป็นอย่างดี ซึ่งหากมีการนำแนวคิดเกมพีเคชันมาปรับใช้กับรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ อาจทำให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายไปด้วยกัน และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นด้วยเช่นกัน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการนำแนวคิดเกมพีเคชันมาปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่ามีผู้ศึกษาและปรับใช้แนวคิดนี้ ซึ่งเกิดผลดีกับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาพฤติกรรมของตนเองไปในทางที่ดีขึ้น รวมทั้งความสามารถและทักษะในด้านต่าง ๆ ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับวชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งสนิท ติเมืองซ้าย (2561) ได้มีความสนใจที่นำแนวคิดเกมพีเคชันมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงได้สังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน

ออนไลน์ขึ้น โดยผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันออนไลน์ ที่สังเคราะห์ขึ้นมี 5 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านเกมิฟิเคชัน 2) ด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) ด้านแหล่งเรียนรู้ 4) ด้านการประเมินผล และ 5) ด้านการเสริมศักยภาพการเรียนรู้ โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนกระตุ้นความคิด ขั้นภารกิจเบื้องต้น ขั้นผจญภัย ขั้นวินิจฉัยผลงาน และขั้นวิจารณ์สะท้อนผล ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันออนไลน์ที่สังเคราะห์ขึ้นมีผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก สามารถนำไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ต่อไปได้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายรายวิชา เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ทำท่าย ไม่น่าเบื่อ และช่วยกระตุ้นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับนักเรียนอีกด้วย

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ร่วมมือและการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาปรับใช้ร่วมกันจะทำให้ให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถไปในทางที่ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดความท้อท่ายในการเรียนรู้ มีมุมมองในการวิเคราะห์วรรณคดีที่หลากหลาย และทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้นได้ รวมทั้งเกิดความรู้สึที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยมากยิ่งขึ้น

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แนวทางการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. ได้แนวทางสำหรับผู้สอน และผู้สนใจเกี่ยวกับการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันไปปรับใช้ในการสร้างสื่อวัตกรรมการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระอื่นระดับชั้นต่าง ๆ ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและให้ผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้ อุทิศ 4 จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มี 5 ห้องเรียน จำนวน 156 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้ อุทิศ 4 จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 30 คน โดยได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ทำการสุ่มอย่างง่ายออกมา 1 ห้องเรียน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา
2. ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นวรรณคดีไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยวรรณคดีที่ใช้สอนคือ เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ซึ่งเป็นวรรณคดีที่อยู่ในประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมีเนื้อหา ดังนี้

1. รู้จักขุนช้างขุนแผน	2	ชั่วโมง
2. การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา	2	ชั่วโมง
3. การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1	2	ชั่วโมง
4. การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2	2	ชั่วโมง
5. การวิเคราะห์คุณค่าสังคม	2	ชั่วโมง

4. ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยดำเนินการสอน 10 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียน 50 นาที และทดสอบหลังเรียน 50 นาที

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย หมายถึง การพิจารณาถึงองค์ประกอบและคุณค่าของวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา โดยชี้ให้เห็นรายละเอียดในองค์ประกอบต่าง ๆ ของเนื้อหา คุณค่าทั้งด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคม เพื่อที่จะชี้ให้เห็นวรรณคดีที่อ่านมีคุณค่าอย่างไร ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชัน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ที่นำการเรียนรู้แบบร่วมมือมาปรับใช้ร่วมกับแนวคิดเกมิพีเคชัน โดยการนำเอาหลักการหรือกลไกของรูปแบบเกมมาใช้เป็นแรงจูงใจ และกระตุ้นพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ สร้างความท้าทายให้นักเรียนพัฒนาความสามารถของตนเอง ส่งเสริมทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อพัฒนาความสามารถของกลุ่มให้ผลคะแนนที่ดีขึ้น รวมทั้งนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีและการร่วมมือกันแก้ไขปัญหาภายในกลุ่ม โดยการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชัน มีกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นกระตุ้นความคิด
2. ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น
3. ขั้นผจญภัย
4. ขั้นวินิจฉัยผลงาน
5. ขั้นวิจารณ์ สะท้อนผล

ความพึงพอใจ หมายถึง ความชอบหรือความประทับใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแบ่งเป็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 15 ข้อ

นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 30 คน

ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าที่แสดงความก้าวหน้าในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา โดยการเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียน

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนวรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น เรื่อง ชุนช้าง ชุนแผน ตอน ชุนช้างถวายฎีกา มีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. การวิเคราะห์วรรณคดี
 - 2.1. ความหมายของวรรณคดี
 - 2.2. องค์ประกอบของวรรณคดี
 - 2.3. คุณค่าของวรรณคดี
 - 2.4. ความหมายของการวิเคราะห์
 - 2.5. หลักการวิเคราะห์วรรณคดี
 - 2.6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.3 รูปแบบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.5 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล
 - 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. แนวคิดเกมิฟิเคชัน
 - 4.1 ความหมายของเกมิฟิเคชัน
 - 4.2 องค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน
 - 4.3 ประโยชน์ของเกมิฟิเคชัน
 - 4.4 การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน
 - 4.5 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบเกมิฟิเคชัน
 - 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5. ความพึงพอใจ

- 5.1. ความหมายของความพึงพอใจ
- 5.2. วิธีประเมินความพึงพอใจ
- 5.3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ
- 5.4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 37 - 55) ได้กล่าวถึงการเรียนวรรณคดีไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไว้ดังนี้

ทำไมต้องเรียนภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการ แสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรมประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่า ควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

วรรณคดีและวรรณกรรม

วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนและทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

วิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ และนำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-ม.6	1. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น	หลักการวิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมเบื้องต้น <ul style="list-style-type: none"> - จุดมุ่งหมายการแต่งวรรณคดีและวรรณกรรม - การพิจารณารูปแบบของวรรณคดีและวรรณกรรม - การพิจารณาเนื้อหาและกลวิธีในวรรณคดีและวรรณกรรม - การวิเคราะห์และการวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม
ม.4-ม.6	2. วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดี เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต	การวิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีและวรรณกรรมเกี่ยวกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-ม.6	3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้าน วรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทาง วัฒนธรรมของชาติ	การวิเคราะห์และประเมินคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรม - ด้านวรรณศิลป์ - ด้านสังคมและวัฒนธรรม
ม.4-ม.6	4. สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	การสังเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม
ม.4-ม.6	5. รวบรวมวรรณกรรมพื้นบ้านและอธิบายภูมิปัญญาทางภาษา	วรรณกรรมพื้นบ้านที่แสดงถึง - ภาษากับวัฒนธรรม - ภาษาถิ่น
ม.4-ม.6	6. ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยาน ตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจและนำไปใช้ อ้างอิง	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กรอบในการศึกษาพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี โดยใช้ตัวชี้วัด ม.4-ม.6/1-4 ดังนี้ 1. วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น 2. วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดี เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต 3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทาง วัฒนธรรมของชาติ 4. สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. การวิเคราะห์วรรณคดี

2.1 ความหมายของวรรณคดี

ความหมายของวรรณคดีนั้น มีผู้กล่าวไว้หลายท่าน ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2556, หน้า 1100) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า หมายถึงวรรณกรรมที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558, หน้า 2) ได้ให้ความหมายวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดี หมายถึง วรรณกรรมหรืองานเขียนที่ยกย่องกันว่าเขียนดีและมีคุณค่าทางวรรณศิลป์สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์สะเทือนใจ มีความคิดเป็นแบบแผน ใช้ภาษาที่ไพเราะ เหมาะแก่การให้ประชาชนได้อ่าน เพราะสามารถกล่อมเกลาจิตใจให้ประณีต รู้ผิดชอบชั่วดี

กัตถัญญ ชูชื่น (2543, หน้า 3) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีว่า “วรรณคดีเป็นหนังสือที่กวีในอดีตเขียนขึ้นมีความงดงาม ได้รับกรายกย่องว่าแต่งดีมีความไพเราะในอรรถรส มีคุณค่าทางอารมณ์ให้ความรู้สึก ก่อให้เกิดความสะเทือนใจแก่ผู้อ่านเป็นหนังสือที่มีคุณค่า ส่งเสริมสติปัญญา ให้คติธรรมและยกระดับจิตใจของผู้อ่านให้สูงขึ้น และแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติไม่ว่าจะเป็นทางภาษา ทางสังคมและวัฒนธรรมวรรณคดีจึงเป็นมรดกของชาติ”

วิทย์ ศิวะศรียานนท์ (2531 อ้างถึงในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558, หน้า 2) ได้อธิบายว่า บทประพันธ์ที่เป็นวรรณคดี คือ บทประพันธ์ที่มุ่งให้เกิดความเพลิดเพลิน เกิดความสำนึกคิดและอารมณ์ต่าง ๆ ตามบทประพันธ์ของผู้เขียน นอกจากนี้บทประพันธ์ที่เป็นวรรณคดีจะต้องมีรูปศิลปะที่ทำให้วรรณคดีมีความงาม

กุหลาบ มลลิกะมาส (2517, หน้า 5) ได้กล่าวถึงวรรณคดีว่าเป็นศัพท์บัญญัติขึ้นเพื่อใช้ในความหมายของคำว่า Literature ในภาษาอังกฤษเป็นการแสดงความคิดโดยเขียนหรือแต่งขึ้นเป็นหนังสือ จะแต่งดีหรือไม่ดีเป็นเรื่องดีหรือเลว จะเป็นหนังสือของชาติใดภาษาใด หรือยุคใดสมัยใดก็ได้ ถือว่าเป็นวรรณคดีทั้งนั้น

ณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์ (2559, หน้า 25) ได้กล่าวโดยสรุปถึงความหมายของวรรณคดีว่า หมายถึง หนังสือที่แต่งดี มีลักษณะดีเด่นในทางวรรณศิลป์ โดยใช้ภาษาถ่ายทอดและสิ่งบันเทิงเรื่องราว ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ อีกทั้งวรรณคดีนั้นมียุคค่าทางสติปัญญา และส่งผลต่ออารมณ์ของผู้อ่าน

อลงกรณ์ พลอยแก้ว (2563) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีว่า “วรรณคดี คือ วรรณกรรม หรือข้อเขียนที่ทรงคุณค่า สะท้อนถึงความสามารถที่ลึกซึ้งของผู้เขียน ทั้งทางด้านเนื้อหา และวิธีการประพันธ์”

สรุปได้ว่า วรรณคดี หมายถึง งานเขียนหรือวรรณกรรมที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี มีความโดดเด่นทางการใช้ศิลปะการประพันธ์ เป็นงานเขียนที่ให้คุณค่าหลากหลายแง่มุม ทั้งด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคม อีกทั้งให้ข้อคิดและคติธรรมในการดำเนินชีวิตแก่ผู้อ่าน

2.2 องค์ประกอบของวรรณคดี

องค์ประกอบของวรรณคดีนั้น มีหลายประการดังเช่นที่ วิภา กงกชนันท์ (2556, หน้า 85) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. เนื้อหา คือ เรื่องราวที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมา โดยมีคนหรือตัวละครปรากฏในเรื่อง ซึ่งมีตัวตนอยู่จริงหรือตัวละครสมมติ และการที่เนื้อหาจะสมบูรณ์จะต้องมีฉาก คือ เวลาและสถานที่ ผู้เขียนจะสร้างฉากให้สมจริง และกลมกลืนไปกับเรื่องราว เพื่อให้เกิดอรรถรสในการอ่าน ซึ่งประกอบด้วย เรื่องราวหรือข้อคิดส่วนที่ผู้เขียนเขียนถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราวที่เกิดขึ้น หรือใจความของเรื่องราวทั้งหมด ตัวละคร เวลาและสถานที่ และทรรศนะหรือความคิดเห็นที่ปรากฏในเรื่อง

นักเขียนอาจแทรกทรศนะของตน ผ่านทรศนะของตัวละคร หรือผ่านทรศนะของสังคม ดังนั้น การศึกษาคำประภอบในส่วนเนื้อหา ผู้อ่านจำเป็นต้องใช้ความละเอียดถี่ถ้วนในการอ่าน

2. ภาษาที่ใช้ ผู้เขียนจะรังสรรค์ถ้อยคำ เรียบเรียงภาษา เพื่อให้สามารถร้อยเรียงเรื่องราว ได้อย่างต่อเนื่องและสมบูรณ์ การใช้ภาษาจะต้องสมจริงและเหมาะสมกับเรื่องราว จึงจะสามารถ ก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้อ่านได้ตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียน เนื่องจากภาษาหรือตัวอักษรคือเครื่องมือ ที่ใช้ถ่ายทอดความคิด เรื่องราวหรือความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้เขียน ซึ่งได้แก่ คำและโวหารหรือศิลปะการ ใช้ภาษาต่าง ๆ

3. รูปแบบงานประพันธ์ คือ การที่ผู้เขียนสร้างสรรค์วิธีการนำเสนอผลงานให้มีลักษณะที่ หลากหลาย ทำให้เกิดรูปแบบของงานประพันธ์ขึ้น

กัมพูชนาฏ เปรมกมลและบรรเทา กิตติศักดิ์ (2524, หน้า 5-13) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบ ของวรรณคดี ไว้ดังนี้

1. รูปแบบของการแต่งและลักษณะของคำประพันธ์ เป็นการบอกให้รู้ว่า วรรณคดีนั้นเป็น วรรณคดีประเภทใด แต่งด้วยคำประพันธ์ชนิดใด มีลักษณะเป็นอย่างไร

2. เนื้อเรื่องและโครงเรื่อง เป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือรายละเอียดที่กวีนำมาแต่งให้เป็น เรื่องราวต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ ส่วนโครงเรื่องเป็นเนื้อหาพอสำคัญของเรื่อง เนื้อเรื่องและโครง เรื่องต้องสัมพันธ์กัน

3. แนวคิดของเรื่องหรือสาระของเรื่อง เป็นทรศนะของกวีที่จะมองชีวิตของมนุษย์ หรือ ความเป็นไปในโลก ซึ่งแสดงออกมาเป็นความคิดหรือทรศนะ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจสัจธรรมในชีวิตและ เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

4. ลักษณะตัวละคร คือ พฤติกรรมของตัวละครที่กวีสร้างขึ้นมา ทั้งบุคลิกภาพ อุปนิสัยใจ คอ หน้าตา อายุ และความคิด

5. ฉาก ได้แก่ บรรยากาศ เวลาและสถานที่ที่กวีสร้างขึ้นให้สัมพันธ์กับโครงเรื่อง เนื้อเรื่อง การแสดงออกของตัวละคร และฉากของวรรณคดีจะต้องมีความสอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง

เสนีย์ วิลาวรรณและคณะ (2560, หน้า 3) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของวรรณคดีไว้ว่า มี 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1. เนื้อหา หมายถึง ใจความสำคัญ มีส่วนสำคัญที่มาประกอบกันคือ เนื้อเรื่อง แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก

2. รูปแบบ หมายถึง ลักษณะของงานประพันธ์ที่ผู้แต่งแสดงออกมา โดยวรรณคดีแต่ละ ประเภทมีรูปแบบที่แตกต่างกันไป

3. ภาษา หมายถึง ถ้อยคำที่ใช้ในการเรียบเรียงเรื่องราว เหตุการณ์ ความรู้ และอื่น ๆ เพื่อ สื่อถึงผู้อ่าน ซึ่งวรรณคดีจะมีความไพเราะหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการใช้ศิลปะทางภาษา ทั้งรศคำ คือ

การใช้เสียงสัมผัส การเลียนเสียงธรรมชาติ การเล่นคำต่าง ๆ รสความ คือ ความไพเราะอันเกิดจากความหมาย อาจจะพรรณนาความอย่างตรงไปตรงมา หรือมีการใช้โวหารภาพพจน์

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของวรรณคดีนั้น มี 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ เนื้อหา คือ เรื่องราว ตั้งแต่ต้นจนจบที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดออกมา รูปแบบ คือ ลักษณะของงานประพันธ์หรือกลวิธีการนำเสนอเรื่องของผู้เขียนแสดงออกมา และภาษา คือ ถ้อยคำที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวและเหตุการณ์ในเรื่อง

2.3 คุณค่าของวรรณคดี

วรรณคดีนั้นนับได้ว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและความสำคัญอย่างยิ่งต่อคนรุ่นหลัง เพราะวรรณคดีเป็นเครื่องแสดงความเจริญรุ่งเรือง แสดงอารยธรรม ความคิด ความเชื่อ ค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งมีผู้กล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดีหลายท่าน ดังนี้

สิทธา พินิจภูวดลและคณะ (2521, หน้า 4-5) ได้กล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดีไว้ ดังนี้

1. คุณค่าทางศีลธรรม คือ คติ คำสอน และศีลธรรมที่ผู้แต่งได้สอดแทรกไว้ในเนื้อเรื่องหรือถ้อยคำสำนวน ทำให้ผู้อ่านได้รับข้อคิดและคติที่ดีงามโดยไม่รู้ตัว
2. คุณค่าทางปัญญา คือ วรรณคดีทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ ความคิดเพิ่มขึ้น ทำให้เกิดปัญญา ทั้งในด้านวิชาการ ความรู้รอบตัว และความรู้เท่าทันคน
3. คุณค่าทางอารมณ์ คือ วรรณคดีทำให้ผู้อ่านได้รับอารมณ์แห่งความสุข ความบันเทิงใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ต่าง ๆ
4. คุณค่าทางวัฒนธรรม คือ วรรณคดีทำหน้าที่ผู้สืบต่อวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง เป็นสายใยเชื่อมโยงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
5. คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คือ วรรณคดีจะนำเรื่องราวทางประวัติศาสตร์มาเป็นวัตถุดิบในการแต่ง ทำให้ผู้อ่านได้รับรสแห่งความบันเทิงใจ ขณะเดียวกันก็ได้รับทราบเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ด้วย

6. คุณค่าทางทักษะเชิงวิจารณ์ คือ วรรณคดีเป็นสิ่งช่วยให้ผู้อ่านใช้ความนึกคิดตรិตรอง ตัดสินว่าสิ่งใดดีหรือไม่ดี เป็นการฝึกฝนการใช้วิจารณ์ญาณที่ก่อให้เกิดทักษะเชิงวิจารณ์

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 43) ได้กล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดีที่นักเรียนควรได้รับจากการอ่านไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังต่อไปนี้

ผู้อ่านวรรณคดีหรือวรรณกรรมแล้วจะต้องประเมินงานประพันธ์ให้เห็นคุณค่าของงานประพันธ์ ทำให้ผู้อ่านอ่านอย่างสนุก และได้รับประโยชน์จากการอ่านงานประพันธ์ คุณค่าของงานประพันธ์ แบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ

1. คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ถ้าอ่านบทร้อยกรองก็จะพิจารณาวิธีการแต่ง การเลือกสรรถ้อยคำมาใช้ให้มีไพเราะ มีความคิดสร้างสรรค์ และให้ความสะเทือนอารมณ์ ถ้าเป็นบทร้อยแก้ว

ประเภทสารคดี รูปแบบการเขียนจะเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ เนื้อหาที่มีความถูกต้อง ใช้ภาษาสละสลวยชัดเจน การนำเสนอมีความคิดสร้างสรรค์ ถ้าเป็นร้อยแก้วประเภทบันเทิงคดี องค์ประกอบของเรื่อง จะมีแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละครมีความสัมพันธ์กัน กลวิธีการแต่งแปลกใหม่ น่าสนใจ ปมขัดแย้งในการแต่งสร้างความสะเทือนอารมณ์ การใช้ถ้อยคำสร้างภาพได้ชัดเจน คำพูดในเรื่องเหมาะสมกับบุคลิกของตัวละครมีความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับชีวิตและสังคม

2. คุณค่าด้านสังคม เป็นคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ ชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ และคุณค่าทางจริยธรรม โดยคุณค่าด้านสังคม เป็นคุณค่าที่ผู้อ่านจะเข้าใจชีวิตทั้งในโลกทัศน์และชีวทัศน์ เข้าใจการดำเนินชีวิตและเข้าใจเพื่อนมนุษย์ดีขึ้น เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการช่วยจรรโลงใจ ช่วยพัฒนาสังคม ช่วยอนุรักษ์สิ่งมีคุณค่าของชาติบ้านเมือง และสนับสนุนค่านิยมอันดีงาม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558, หน้า 4) ได้กล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดีไว้หลายด้าน ดังนี้

1. คุณค่าทางวรรณศิลป์ วรรณคดีที่เป็นบทร้อยกรองจะพิจารณากลวิธีการแต่ง การเลือกใช้ถ้อยคำที่ไพเราะความคิดสร้างสรรค์ และความสะเทือนอารมณ์ วรรณคดีที่เป็นร้อยแก้วจะพิจารณาบทอ่าน รูปแบบการเขียน วิธีนำเสนอ โครงเรื่อง ตัวละคร ปมขัดแย้ง ความคิดสร้างสรรค์ ความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษาสละสลวย การใช้ถ้อยคำสร้างภาพได้ชัดเจน ข้อคิดที่เป็นคติสอนใจ และเจตนาที่ต้องการสื่อถึงผู้อ่าน

2. คุณค่าทางปัญญา ผู้อ่านจะได้รับความรู้ ความคิดเพิ่มขึ้น มีผลให้สติปัญญาแตกฉานทั้งทางด้านวิชาการ ความรู้รอบตัว ความรู้เท่าทันคน เกิดความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ เข้าใจสัจธรรม ธรรมะที่ผู้อ่านสามารถนำมาใช้ประโยชน์ ทำให้จิตใจสูงขึ้นหรือนำไปใช้ปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

3. คุณค่าทางสังคม เป็นคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปะ ประวัติศาสตร์ เกียรติภูมิบุคคลสำคัญของชาติ สภาพชีวิตความเป็นอยู่ คุณธรรมและจริยธรรม คุณค่าทางด้านสังคมเป็นคุณค่าที่ผู้อ่านจะเข้าใจการดำเนินชีวิตและความคิดอ่านของเพื่อนมนุษย์ได้ดีขึ้น เมื่อรู้จักเข้าใจเขาเข้าใจเราก็จะทำให้จิตใจสูง มีจิตใจเอื้อเฟื้อ เสียสละช่วยพัฒนาสังคม อนุรักษ์สิ่งที่มีคุณค่าของบ้านเมือง นิยมและสนับสนุนการกระทำที่ดีงาม

4. คุณค่าทางด้านความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดที่ล้ำเลิศ ดีงาม แปลกใหม่ มีจินตนาการที่ลึกซึ้ง เกิดความอัศจรรย์ใจในความคิดที่ล้ำยุคของกวี

5. คุณค่าทางการวิจารณ์ วรรณคดีบางเรื่องช่วยให้ผู้อ่านใช้ความนึกคิด ตรึกตรอง และการแสดงความคิดเห็นตามทัศนะมุมมองของตน

6. คุณค่าทางประวัติศาสตร์ เหตุการณ์บ้านเมืองในแต่ละยุคจะถูกบันทึกไว้ในเอกสารสำคัญเพียงไม่กี่บรรทัด และไม่มีควมลึกซึ้งในเรื่องราวนั้น ผู้อ่านอ่านแล้วก็ผ่านไปไม่ใส่ใจ

7. คุณค่าทางศีลธรรมและคุณธรรม วรรณคดีที่มีคุณค่าทางศีลธรรมและคุณธรรมแก่ผู้อ่านมักจะเป็นวรรณคดีทางศาสนา และหากวิเคราะห์วรรณคดีเกือบทุกเรื่องจะพบว่าทุกเรื่องได้สอดแทรกศีลธรรมและคุณธรรม ธรรมะและอธรรม ชี้นำให้เห็นว่า ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และสุดท้ายผลของกรรม ตีกรรมชั่ว ย่อมตอบสนองผู้ประกอบกรรมนั้น สิ่งเหล่านี้จะหล่อหลอมจิตใจผู้อ่านให้นำข้อคิดไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

8. คุณค่าที่เป็นแรงบันดาลใจ วรรณคดีสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้อ่านให้เกิดความประทับใจ และสร้างผลงานที่แตกต่างไปหลายสาขา ได้แก่ งานจิตรกรรม เช่น ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ ขุนช้างขุนแผน ภาพวาดนางในวรรณคดี งานประพันธ์ ได้แก่ บทร้องแสดงโขน บทขับเสภา เพลงพื้นบ้าน เพลงไทยเดิมดัง จะเห็นได้ว่าวรรณคดีนั้นมีคุณค่าอย่างประมาณไม่ได้

ประพนธ์ เรืองณรงค์ (2545, หน้า 128) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ 4 ด้าน ดังนี้

1. คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คือ ความไพเราะของบทประพันธ์ ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ ความรู้สึกและจินตนาการตามรส ความหมายของถ้อยคำและภาษาที่ผู้แต่งเลือกใช้เพื่อให้ความหมายกระทบใจผู้อ่าน

2. คุณค่าด้านเนื้อหา คือ แนวความคิดและกลวิธีการนำเสนอที่ผู้อ่านต้องทำความเข้าใจ บทประพันธ์ให้ตลอดทั้งเรื่อง และจินตนาการขึ้นในใจเพื่อจะได้เข้าใจสารที่กวีต้องการสื่อ โดยเนื้อหาจะช่วยยกระดับจิตใจผู้อ่าน มีประโยชน์ ชวนให้ผู้อ่านติดตามหรือเกิดความประทับใจ แปลกใหม่และดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน

3. คุณค่าด้านสังคม คือ การสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ผู้อ่านจะต้องมีวิจารณญาณในการอ่าน คือ อ่านแล้วนำไปคิด พิจารณาความรู้ ความคิด และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

4. การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน คือ การพิจารณาข้อคิด ประโยชน์ ความรู้ หรือสาระที่ได้จากการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ

การสอนวรรณคดีควรให้นักเรียนได้เข้าถึงคุณค่าของวรรณคดี ได้ความรู้ ความบันเทิงใจ ความเพลิดเพลินในการอ่าน ได้คติธรรมสอนใจ และชอบเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งจากคุณค่าของวรรณคดีที่หลายท่านได้กล่าวถึงนั้น สรุปได้ว่ามีคุณค่าของวรรณคดีที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ คุณค่าด้านเนื้อหา คือ สิ่งที่ผู้อ่านได้รับจากการอ่านเนื้อหา ในรูปแบบความรู้ ความคิด ข้อคิด คุณธรรมที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ซึ่งเกี่ยวกับการแต่งทั้งถ้อยคำ ศิลปะการใช้ภาษา

เพื่อให้เกิดความสะเทือนอารมณ์แก่ผู้อ่าน คุณค่าด้านสังคม เป็นคุณค่าที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม ความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิต รวมทั้งศีลธรรมและจริยธรรม

2.4 ความหมายของการวิเคราะห์

ราชบัณฑิตยสถาน (2556, หน้า 1115) ให้ความหมายคำว่า วิเคราะห์ หมายถึง ใคร่ครวญ หรือวิเคราะห์ แยกออกเป็นส่วน ๆ เพื่อศึกษาให้ถ่องแท้ เช่น วิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ วิเคราะห์ข่าว

ทิตินา แชมมณีและคณะ (2549, หน้า 13) ได้อธิบายความหมายของการวิเคราะห์ว่า หมายถึง การจำแนกแยกแยะสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อค้นหาองค์ประกอบและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้น

สุวิทย์ มูลคำ (2547, หน้า 9) ให้ความหมายของการวิเคราะห์ว่า หมายถึง การจำแนกองค์ประกอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกเป็นส่วน ๆ เพื่อพิจารณาว่าองค์ประกอบย่อยมีอะไรบ้าง เกิดขึ้นได้อย่างไร มีสาเหตุจากสิ่งใดและมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไร

เสนีย์ วิลาวรรณและคณะ (2560, หน้า 10) ได้กล่าวถึงความหมายของการวิเคราะห์ว่า เป็นการพิจารณาแยกแยะสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกเป็นส่วน ๆ เพื่อทำความเข้าใจแต่ละส่วนให้แจ่มแจ้ง จากนั้นควรพิจารณาว่าแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร

กุหลาบ มลลิกะมาส (2562, หน้า 97) ได้กล่าวถึง การวิเคราะห์ว่าหมายถึง การนำเอาเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาพิจารณาส่วนต่าง ๆ อย่างละเอียดให้เห็นความแตกต่าง ความกลมกลืน ข้อดี ข้อด้อยของแต่ละส่วน

สรุปได้ว่า การวิเคราะห์ คือ การจำแนก แยกแยะส่วนประกอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ให้ทราบถึงองค์ประกอบหรือส่วนประกอบของสิ่งนั้น เรื่องนั้นว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง มีรายละเอียดอย่างไรบ้าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจสิ่งนั้นหรือเรื่องนั้นอย่างชัดเจน

2.5 หลักการวิเคราะห์วรรณคดี

กุหลาบ มลลิกะมาส (2562, หน้า 98) ได้กล่าวถึง การวิเคราะห์วรรณคดี โดยสรุปว่า หมายถึง การแยกวรรณคดีที่เป็นรูปสำเร็จอยู่แล้ว ออกเป็นส่วนย่อยต่าง ๆ อย่างมีหลักเกณฑ์ โดยควรคำนึงถึงหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. การแบ่งส่วนย่อยต่าง ๆ ที่ประกอบเข้าเป็นรูปวรรณคดีฉบับนั้น ๆ เช่น โครงเรื่อง สารัตถะของเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉาก กลวิธีการแต่งและสไตล์ในการแต่ง เป็นต้น
2. การอธิบายลักษณะของส่วนย่อยต่าง ๆ ส่วนใดมีข้อเด่นหรือด้อย ซึ่งจะส่งผลให้วรรณคดีเรื่องนั้นมีความดีหรือด้อยเพราะส่วนใด
3. พิจารณาให้เห็นจุดประสงค์สำคัญ หลักการหรือกลวิธี หรือวิธีการสำคัญที่ผู้แต่งนำมาใช้
4. พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่าง ๆ ในวรรณคดีเรื่องนั้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงความกลมกลืน ความแตกต่าง หรือความขัดแย้งระหว่างส่วนเหล่านั้น

จิตต์นิภา ศรีไสย์และคณะ (2559, หน้า 10) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์เด่นวรรณคดีว่าต้องวิเคราะห์เกี่ยวกับหัวข้อต่อไปนี้ ได้แก่

1. วิเคราะห์เนื้อหา ว่ามีลักษณะอย่างไร กล่าวถึงสิ่งใด องค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องมีการประสานกันอย่างกลมกลืนหรือไม่ ตรงตามข้อเท็จจริงหรือมีความสมจริงหรือไม่

2. วิเคราะห์รูปแบบ พิจารณาลักษณะคำประพันธ์ว่าเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง เหมาะสมกับเนื้อหาหรือไม่

3. วิเคราะห์ด้านวรรณศิลป์ การใช้สำนวนโวหารไพเราะสละสลวย มีลักษณะเด่นในเชิงประพันธ์หรือไม่ วรรณคดีและวรรณกรรมที่ดีจะต้องมีวรรณศิลป์คือ มีการใช้ภาพพจน์ เช่น สัทพจน์ อุปมา อุปลักษ์ณ์ มีการเล่นเสียงสัมผัส มีการเล่นคำ มีการซ้ำคำ

4. วิเคราะห์การแสดงออกอย่างมีศิลปะ คือ การแสดงออกที่ก่อให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจ เมื่ออ่านวรรณคดีและวรรณกรรมแล้วเกิดอารมณ์สุขหรือทุกข์ เรียกว่า อารมณ์สะท้อนใจ

5. วิเคราะห์คุณค่าทางสังคม วรรณคดีและวรรณกรรมจะสะท้อนภาพเหตุการณ์ในอดีตและวิถีชีวิตของคนแต่ละยุคแต่ละสมัย หลักการวิเคราะห์ควรพิจารณาว่าเนื้อหา กล่าวถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในสมัยนั้นอย่างไร มีวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ อย่างไร

ประพนธ์ เรืองณรงค์ (2545, หน้า 128) ได้ให้หลักเกณฑ์ ในการวิเคราะห์วรรณกรรม ดังนี้

1. ความเป็นมาหรือประวัติของหนังสือและผู้แต่ง

2. ลักษณะคำประพันธ์

3. เรื่องย่อ

4. เนื้อเรื่อง โดยวิเคราะห์โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก วิธีการแต่ง ลักษณะการเดินเรื่อง การใช้ถ้อยคำสำนวนในเรื่อง ท่วงทำนองการแต่ง วิธีคิดสร้างสรรค์ ทักษะหรือมุมมองของผู้เขียน

5. แนวคิด จุดมุ่งหมาย เจตนาของผู้เขียนที่ฝากไว้ในเรื่อง

6. คุณค่าของวรรณกรรม

6.1. คุณค่าด้านวรรณศิลป์ โดยพิจารณาว่าบทประพันธ์นั้น ๆ มีความไพเราะอย่างไร พิจารณาได้จากการเลือกสรรคำ การเลือกคำที่มีเสียงเสนาะไพเราะ วิธีการใช้คำ เช่น ใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ คำที่มีเสียงสัมผัสคล้องจองกัน และการเล่นคำ อีกทั้งพิจารณาความไพเราะอันเกิดจากรสความ ซึ่งพิจารณาได้จากการใช้คำที่มีความหมายกระชับ ชัดเจน และการใช้โวหารต่าง ๆ การถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างลึกซึ้งสะท้อนอารมณ์และจิตใจของผู้อ่าน

6.2. คุณค่าด้านเนื้อหา โดยพิจารณาสาระของบทประพันธ์ สาระที่วิสือออกมายังผู้อ่าน อาจเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความรู้ความคิดหรือทักษะของวิก็ก็ได้ สาระนั้นมีลักษณะแปลกใหม่ น่าสนใจหรือไม่ มีลักษณะสร้างสรรค์จรรโลงใจผู้อ่านมากน้อยเพียงใด มีประโยชน์อย่างไร พิจารณาวิเคราะห์การวางโครงเรื่องและการลำดับความในเรื่อง คือ การวิเคราะห์ว่ากวีวางโครงเรื่องในลักษณะใด มอง

หาปมของเรื่อง เริ่มจากปัญหาที่ปรากฏจนกระทั่งถึงการคลี่คลายปัญหา พิจารณาวิเคราะห์กลวิธีการ ประพันธ์ คือ การพิจารณาเรื่องกลวิธีต่าง ๆ ที่ช่วยให้งานประพันธ์มีคุณค่าน่าสนใจ ชวนให้ผู้อ่านติดตามหรือเกิดความประทับใจ นอกจากนี้ผู้อ่านต้องเข้าใจกลวิธีในการนำเสนอ พิจารณาว่ากลวิธีใช้วิธีการใดที่ทำให้งานเขียนมีความน่าสนใจน่าติดตาม หรือน่าประทับใจ มีการเสนออย่างตรงไปตรงมา เสนอด้วยให้ผู้อ่านตีความ เสนอด้วยวิธีการใช้ภาพพจน์เหนือจริง สร้างความแปลกใหม่และดึงดูด ความสนใจของผู้อ่าน หรือเสนอด้วยวิธีการแสดงให้เห็นอาการเคลื่อนไหวทั้งทางกายและอารมณ์

6.3 คุณค่าด้านสังคม สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคม ผู้แต่งมักสอดแทรกความรู้ ความคิด และอารมณ์ สะท้อนวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ค่านิยมของคนในสังคมสมัย นั้น ๆ ในวรรณคดี ผู้อ่านจะต้องมีวิจารณญาณในการอ่าน คือ เมื่ออ่านแล้วนำไปคิดพิจารณาความรู้ ความคิด สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

6.4 การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันผู้อ่านสามารถนำแนวคิดและประสบการณ์ จากเรื่องทีอ่านไปประยุกต์ใช้หรือแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ พิจารณาข้อคิด แล้วสามารถนำ ประโยชน์ ความรู้ หรือสาระจากการอ่านมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อลงกรณ์ พลอยแก้ว (2563) ได้กล่าวถึง การวิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีและ วรรณกรรม ดังนี้

1. วิเคราะห์รูปแบบคำประพันธ์ พิจารณาลักษณะคำประพันธ์ว่าเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง และเป็นร้อยกรองประเภทใด

2. วิเคราะห์เนื้อหามีลักษณะอย่างไร กล่าวถึงเรื่องราวใดหรือสิ่งใด องค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องมีการประสานกันอย่างกลมกลืนหรือไม่ ตรงตามข้อเท็จจริงหรือมีความสมจริงหรือไม่

3. วิเคราะห์ด้านวรรณศิลป์ การใช้สำนวนโวหาร พิจารณาถึงความไพเราะสละสลวย วรรณคดีและวรรณกรรมที่ดีจะต้องมีวรรณศิลป์ มีการใช้โวหารต่าง ๆ มีการเล่นเสียงคำสัมผัสนอก สัมผัสใน มีการเล่นคำในรูปแบบต่าง ๆ หรือมีการเล่นกลอักษร

4. วิเคราะห์การใช้ภาษาสื่ออารมณ์ วรรณคดีและวรรณกรรมที่สื่ออารมณ์ได้ดี จะทำให้ ผู้อ่านเกิดอารมณ์สุขหรือเศร้าร่วมไปกับตัวละครอย่างลึกซึ้ง

5. วิเคราะห์คุณค่าทางสังคม วรรณคดีและวรรณกรรมที่ดีจะสะท้อนภาพของสังคม อาจ เป็นเหตุการณ์จริงในอดีตจากพงศาวดาร ประวัติศาสตร์ หรืออาจเป็นภาพสังคมที่สมมติขึ้นมาเพื่อ สะท้อนสังคมจริง ๆ ให้เห็นวิถีชีวิต ค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยต่าง ๆ ว่ามีลักษณะอย่างไร

สรุปได้ว่าการวิเคราะห์วรรณคดีนั้น จะต้องพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ และคุณค่าของ วรรณคดี โดยงานวิจัยนี้ใช้หลักการวิเคราะห์วรรณคดีในด้านต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญ ของวรรณคดีมากขึ้น ดังนี้

1. วิเคราะห์ด้านเนื้อหา คือ การพิจารณาว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของวรรณคดีนั้นให้ความรู้แก่ผู้อ่านเรื่องใด มีแนวคิดและการลำดับความหรือสร้างโครงเรื่องในลักษณะใดให้เรื่อน่าติดตาม มีกลวิธีการนำเสนอผ่านทางตัวละคร ฉาก บทเจรจาอย่างไรที่กระตุ้นจินตนาการของผู้อ่าน และช่วยให้งานประพันธ์มีคุณค่าน่าสนใจ ตลอดจนเนื้อหานั้นให้ความรู้และข้อคิดอย่างไรบ้าง เพื่อให้ผู้อ่านได้คิดและนำไปปรับใช้ในชีวิต

2. วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คือ การพิจารณาในแง่ของความงามของภาษา ความไพเราะของบทประพันธ์ ซึ่งทำให้อ่านเกิดอารมณ์ ความรู้สึกและจินตนาการตามความหมายของถ้อยคำและภาษาที่ผู้แต่งเลือกใช้ โดยพิจารณาการสรรคำ การเล่นเสียงสัมผัส ภาพพจน์ และลีลาในวรรณคดี

3. วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม คือ การพิจารณาสภาพสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ที่ปรากฏในบทประพันธ์

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัทมาภรณ์ พรดวงคำ (2555) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณกรรมโดยใช้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยใช้เครื่องมือ คือ แผนการจัดการเรียนรู้วิเคราะห์วรรณกรรมที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นตอน แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณกรรมระหว่างเรียน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การวิเคราะห์วรรณกรรมหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถการวิเคราะห์วรรณกรรมดีขึ้นตามลำดับ และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความสามารถในการวิเคราะห์วรรณกรรมอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก คิดเป็นร้อยละ 83.63

ณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์ (2559) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์วรรณคดีไทย ตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย แบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบอัตนัย และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยหลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สุชาติ ปิติพร (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีวรรณกรรม) โดยใช้กระบวนการกลุ่ม โดยใช้เครื่องมือดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม แบบทดสอบวัดความคิดวิเคราะห์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลพบว่า ผลการพัฒนาความคิดวิเคราะห์มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ พฤติกรรมกลุ่มของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ระดับดี ผลความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์วรรณคดี สรุปได้ว่า ในการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมนั้นมีผู้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ มาปรับใช้ เช่น การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย กระบวนการกลุ่ม ซึ่งแนวคิดหรือรูปแบบการสอนเหล่านี้จะสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนให้อยู่เชิงบวกมากขึ้น มีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยที่ดีขึ้น และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วยเช่นกัน

3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Slavin (1987 อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561, หน้า 183) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ มีสมาชิกโดยประมาณ 4 คน สมาชิกแต่ละคนมีความสามารถที่แตกต่างกัน และจะต้องมีความรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับการมอบหมาย รวมทั้งสมาชิกต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้สมาชิกคนอื่นในทีมเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน และบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561, หน้า 186-187) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า การเรียนแบบร่วมมือนั้น เป็นการเรียนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือไม่ได้หมายถึงการนั่งทำงานเป็นกลุ่มเท่านั้น แต่สมาชิกทุกคนจะต้องรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

Johnson and Johnson (1991 อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561, หน้า 54) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่าเป็น “การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม”

ทิตินา แชมมณี (2563, หน้า 106-107) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า เป็นการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันในการเรียนรู้ มีการปรึกษาหารือกัน มีสัมพันธ์ต่อกัน ได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ร่วมกันวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่ม มีการแบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ร่วมมือนี้มีหลากหลายรูปแบบ ผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้ตามสถานการณ์และความเหมาะสม

สิริยุพิน ศุภรัตน์ชัชคณา (2559, หน้า 55) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) ว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อยโดยสมาชิกในกลุ่มมีประมาณ 3-6 คน โดยแต่ละคนมีความสามารถที่แตกต่างกัน ซึ่งการเรียนรู้ของแต่ละคนจะสนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

จากการศึกษาความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ สรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการทำงานกลุ่ม โดยจัดเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีสมาชิกประมาณ 3 - 6 คน ซึ่งสมาชิกกลุ่มมีความสามารถที่แตกต่างกัน และแต่ละคนต้องรับผิดชอบตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มีการพึ่งพาอาศัยกัน ปรึกษาหารือกัน ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่มที่ตั้งไว้

3.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิตินา แชมมณี (2563, หน้า 99-101) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือตามแนวคิดของ Johnson and Johnson ไว้ว่ามีองค์ประกอบ 5 ประการ ดังนี้

1. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ นั้นสมาชิกทุกคนมีความสำคัญ ความสำเร็จของกลุ่มและความสำเร็จของสมาชิกทุกคนมีความสัมพันธ์กัน คือ ความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกและสมาชิกทุกคนจะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ ดังนั้น สมาชิกทุกคนจะต้องรับผิดชอบ หน้าที่ที่ตัวเองได้รับให้ดี รวมทั้งช่วยเหลือเพื่อนร่วมกลุ่มให้ประสบความสำเร็จด้วย เพราะทุกคนมีเป้าหมายร่วมกัน ในการจัดกลุ่มร่วมมือทำได้หลายวิธี เช่น กำหนดให้นักเรียนมีเป้าหมายเดียวกัน หรือให้นักเรียนได้กำหนดเป้าหมายร่วมกัน

การให้รางวัลตามผลงานของกลุ่ม การกำหนดงานหรือใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ร่วมกัน การมอบหมายบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกันให้แต่ละคน

2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face – to – face promotive interaction) การที่สมาชิกในกลุ่มมีการฟังพา ช่วยเหลือ เกื้อกูลกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในทางที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมาย สมาชิกจะห่วงใย ไว้วางใจ ส่งเสริม และช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability) สมาชิกในกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ และพยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ไม่มีใครที่จะได้ประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตน ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในกลุ่ม การจัดให้มีผู้สังเกตการณ์ในกลุ่ม การให้นักเรียนสอนซึ่งกันและกัน

4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small – group skill) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบความสำเร็จได้ ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญหลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหา รวมทั้งการเคารพ ยอมรับ และไว้วางใจซึ่งกันและกัน ซึ่งครูควรสอนและฝึกให้นักเรียน เพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้

5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่ม เพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม ครอบคลุมการวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม และผลงานของกลุ่ม อาจทำได้โดยครูหรือนักเรียนหรือทั้งสองฝ่าย ซึ่งส่งเสริมให้กลุ่มตั้งใจทำงาน ได้รับข้อมูลป้อนกลับ และฝึกทักษะการรู้จักคิด คือสามารถที่จะประเมินการคิดและพฤติกรรมของตนที่ได้ทำไป

จากการศึกษาองค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือ สรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือนั้นมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การฟังพาและเกื้อกูลกัน สมาชิกทุกคนจะต้องช่วยเหลือกัน เพื่อให้ประสบความสำเร็จ ทั้งรายบุคคลและหลายกลุ่ม 2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งเป็นปัจจัยส่งเสริมให้สมาชิกมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน 3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน ซึ่งสมาชิกก็ต้องมีความพยายามทำหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถและจะมีการตรวจสอบผลงาน 4. การใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการ

ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการสื่อสาร การเคารพยอมรับและไว้วางใจซึ่งกันและกัน 5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการปรับปรุงการทำงานให้ดียิ่งขึ้น

3.3 รูปแบบหรือเทคนิคของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิสนา แคมมณี (2563, หน้า 105) กล่าวถึงรูปแบบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ตามการรวบรวมของ เดวิดสัน ว่ามีทั้งหมด 6 รูปแบบที่ได้รับความนิยมกันอย่างกว้างขวาง ได้แก่

1. Student Team Learning
2. Learning Together
3. Group Investigation
4. The Structural Approach
5. Complex Instruction
6. The Collaborative Approach

ธนิตย์ สุวรรณเจริญ (2563) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ ดังนี้

1. คิดและคุยกัน (Think Pairs Share) เพื่อนเรียน (Partners) ผลัดกันพูด (Say and Switch) ทั้ง 3 รูปแบบเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่คล้ายคลึงกัน คือ ให้นักเรียนจับคู่กันในการตอบคำถามอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นสถานการณ์หรือทำความเข้าใจเนื้อหาที่เป็นความคิดรวบยอดที่กำหนดให้

2. กิจกรรมโต๊ะกลม (Roundtable หรือ Round robin) เป็นรูปแบบการสอนที่จัดกลุ่มนักเรียนที่มีจำนวนมากกว่า 2 คนขึ้นไป เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคน เขียนความคิดเห็นของตน บอกเล่าประสบการณ์ความรู้หรือสิ่งที่ตนกำลังศึกษาให้เพื่อนคนที่อยู่ถัดไปโดยเวียนไปทางด้านใดด้านหนึ่ง สมาชิกทุกคนจะใช้เวลาเท่า ๆ กันหรือใกล้เคียง

3. คู่ตรวจสอบ (Pairs Check) มุมสนทนา (Corners) ร่วมกันคิด (Numbered Heads together) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ให้ช่วยกันตอบคำถาม แก้ไขปัญหา ทำแบบฝึกหัดเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มย่อยสามารถตอบปัญหา หรือแก้ไขได้แล้วให้แลกเปลี่ยนกันตรวจสอบคำตอบ โดยการจับคู่ตรวจสอบหรือจัดมุมสนทนา

4. การสัมภาษณ์แบบสามขั้นตอน (Three Step Interview) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบนี้มี 3 ขั้นตอน โดยครูกำหนดคำถามหรือประเด็นโจทย์ปัญหาให้นักเรียนตอบมีหลักการดังนี้

1. นักเรียนจับคู่กันคนที่ 1 เป็นผู้สัมภาษณ์โดยถามคำถามให้คนที่ 2 เป็นผู้ตอบ
2. นักเรียนสลับบทบาทกันจากผู้ถามเป็นผู้ตอบ และจากผู้ตอบเป็นผู้ถาม
3. นักเรียนในแต่ละกลุ่มย่อยผลัดกันเล่า สิ่งที่ตนรู้จากคู่ของตน ให้กลุ่มทราบ

5. การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Team Games Tournament หรือ TGT) การแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ (Student Team Achievement Division หรือ STAD) เป็นรูปแบบการสอนที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนคล้ายคลึงกันซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การนำเสนอบทเรียน (Class Presentation)
2. การจัดทีม (Team)
3. การแข่งขัน/การทดสอบ (TGT ใช้การแข่งขัน ส่วน STAD ใช้การทดสอบ)
4. การยอมรับความสำเร็จของทีม (Team Recognition)

6. ปริศนาความรู้ (Jigsaw) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ทุกกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเดียวกันโดยครูผู้สอนแบ่งเนื้อหาของเรื่องที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อยเท่าจำนวนสมาชิก แต่ละกลุ่มและมอบหมายให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มค้นคว้าคนละหัวข้อย่อย โดยนักเรียนแต่ละคนจะเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องที่ตนได้รับมอบหมายจากกลุ่มสมาชิกต่างกลุ่มที่ได้รับมอบหมายในหัวข้อเดียวกันจะร่วมกันศึกษา จากนั้นแต่ละคนจะกลับเข้ากลุ่มเดิมของตนเพื่ออธิบายหัวข้อที่ตนศึกษาให้เพื่อนร่วมกลุ่มฟัง

7. การสืบสอบเป็นกลุ่ม (Group Investigation) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นบรรยากาศการทำงานร่วมกันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ที่จะดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างเหมาะสม คือ สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะเลือกหัวข้อย่อยและเลือกวิธีการแสวงหาคำตอบในเรื่องนั้น ๆ ด้วยตัวเอง หลังจากนั้นสมาชิกแต่ละคนจะรายงานความก้าวหน้าและผลการทำงานให้กลุ่มตนเองทราบ

8. การเรียนรู้เป็นกลุ่มเพื่อช่วยเหลือเพื่อนเป็นรายบุคคล (Team Assisted Individualization หรือ TAI) เป็นการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนแบบร่วมมือและการเรียนการสอนแบบรายบุคคลเข้าด้วยกันเน้นการสอนองความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วย

ตนเองตามความสามารถส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

9. การเรียนรู้แบบร่วมมือผสมผสานการอ่านและการเขียน (Cooperative Integrated Reading and Composition หรือ CIRC) เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีองค์ประกอบนำ ได้แก่ การสร้างกลุ่มอ่าน การจัดกลุ่มย่อยกิจกรรมการอ่านพื้นฐาน การหาเพื่อนช่วยตรวจสอบ การทดสอบ การสอนอ่านการสอนเขียน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561, หน้า 190-223) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้หลายเทคนิค เช่น

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนแบบ STAD (Student team – achievement divisions) เป็นหนึ่งในเทคนิคของการเรียนร่วมมือ ซึ่งพัฒนาขึ้นโดย Robert E. Slavin เพื่อขจัดปัญหาการศึกษา โดยมุ่งเน้นทักษะการคิด การเรียนที่เป็นระบบ เป็นทางเลือกสำหรับการเรียนเป็นกลุ่ม และเป็นวิธีการสร้างสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ความคิดร่วมกัน ทำงานร่วมกัน ได้แลกเปลี่ยนความคิด เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของคนอื่น เพื่อเป็นแนวคิดที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อจูงใจให้นักเรียนให้กระตือรือร้น กล้าแสดงออก และช่วยเหลือกันในการทำความเข้าใจเนื้อหานั้น ๆ ซึ่งเทคนิคนี้สามารถใช้ได้กับทุกวิชา โดยมีองค์ประกอบ คือ 1. รางวัลของกลุ่ม 2. ความรับผิดชอบรายบุคคล ซึ่งความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับการทำงานที่สมาชิกทุกคนเข้าใจเนื้อหานั้น ๆ 3. โอกาสในความสำเร็จเท่าเทียมกัน

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนแบบ TAI (Team assisted individualization) เป็นเทคนิค การจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสาน ระหว่างการเรียนแบบร่วมมือและการสอนรายบุคคล เข้าด้วยกัน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนเป็นรายบุคคลโดยใช้ลักษณะการเรียนเป็นกลุ่ม ให้นักเรียนในกลุ่มทำการศึกษาและเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยกันดำเนินการเรียนและมีการตรวจสอบร่วมกัน มีการร่วมมือช่วยเหลือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของการเรียน โดยผู้สอนจะให้ความเป็นอิสระแก่นักเรียนเพื่อค้นหาความรู้จากเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งเทคนิคนี้มีจุดมุ่งหมาย คือ 1. เพื่อนำเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือไปใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ของการเรียนรายบุคคล 2. เพื่อคาดหวังว่าจะช่วยให้เกิดแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดความช่วยเหลือกันในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน 3. เพื่อสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ในกลุ่มโดยใช้แบบฝึกทักษะเป็นสื่อ 4. เพื่อแก้ปัญหาเด็กเรียนอ่อนที่ทำให้ครูสอนบทเรียนได้ช้า แก้ปัญหาเด็กเก่งและเด็กปานกลางที่ไม่ยอมรับเด็กอ่อนด้วย

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบต่อภาพ (jigsaw) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยที่นักเรียนแต่ละบุคคลต้องไปศึกษาค้นคว้าในส่วนที่ได้รับมอบหมาย แล้วนำกลับมาสอนให้แก่สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้ภาพรวมทั้งหมด ซึ่งการทำงานแบบร่วมมือจะสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีต่อกัน และการเรียนรู้แบบต่อภาพนี้ ยังมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาที่เน้นให้นักเรียนช่วยเหลือร่วมคิดแก้ปัญหา ได้ลงมือทำ ค้นหาความรู้ด้วยตนเองจนเกิดความรู้และเข้าใจชัดเจน เพื่อสร้างผลงานเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ CIRC (cooperative integrated reading and composition) เป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่แบ่งกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถ ซึ่งในกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านแตกต่างกัน กิจกรรมมีการฝึกเป็นทีมเป็นรายบุคคล มีการประเมินผลโดยเพื่อน มีการฝึกเพิ่มเติมและการทดสอบ มีการจัดระบบให้รางวัลแก่ทีมที่ทำกิจกรรมบรรลุเป้าหมาย โดยการประเมินผลการเรียนของสมาชิกทุกคนในทีม มีการเพิ่มโอกาสและการฝึกการอ่านการเขียนมากขึ้น ซึ่งเทคนิคนี้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและการเขียนสูงขึ้น ทำงานร่วมกันได้ดี มีความสนใจในการเรียน รวมทั้งทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง

5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (Team games tournament TGT) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้รวมกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันคือความสามารถสูงปานกลางและต่ำมารวมกลุ่มกันในอัตราส่วน 1: 2: 1 ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันกันในเกมเชิงวิชาการ โดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ การเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1. การเสนอเนื้อหา 2. การจัดทีม 3. เกม เป็นเกมง่าย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจ 4. การแข่งขัน อาจจัดปลายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียน แข่งขันเสร็จแล้วจัดลำดับทีม 5. การยอมรับความสำเร็จของทีม ผู้สอนจำคะแนนโบนัสของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม และหาค่าเฉลี่ย แล้วให้รางวัล การเรียนรู้แบบทีมแข่งขันนี้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ และสามารถนำไปปรับใช้ได้หลายวิชา

6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม (Group process) การทำงานเป็นกลุ่ม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ร่วมกันทำงานอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีเป้าหมายร่วมกัน และทุกคนมี

บทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ ช่วยการดำเนินงานกลุ่ม และตัดสินใจร่วมกัน เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย นอกจากนี้กิจกรรมกลุ่มยังมีประโยชน์ต่อนักเรียนในด้านการพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ การเป็นผู้นำ การพัฒนาความคิด ความฉลาดทางอารมณ์ บุคลิกภาพและความมีจริยธรรมของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

7. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer tutoring) เป็นการสอนโดยเพื่อนช่วยสอน เป็นการช่วยเหลือระหว่างเพื่อนวัยเดียวกันหรือมากกว่า โดยทำหน้าที่ช่วยให้สมาชิกกลุ่มได้ร่วมกันพูดคุย อภิปราย เสนอแนะ ช่วยเหลือ และช่วยส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ซึ่งอาจจะช่วยเหลือกันเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ก็ได้ นอกจากจะเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันแล้ว เทคนิคการเรียนนี้ยังช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และมีความคงทนในการเรียนรู้มากขึ้นด้วย

จากการศึกษารูปแบบหรือเทคนิคของการเรียนรู้แบบร่วมมือสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลากหลายเทคนิค หลากหลายกิจกรรม เช่น เทคนิคการเรียนแบบ STAD การเรียนแบบ TAI การเรียนแบบทีมแข่งขัน (TGT) การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนแบบต่อภาพ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เพื่อนช่วยเพื่อน ซึ่งการจัดการเรียนรู้เหล่านี้ล้วนส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดทักษะและความสามารถในด้านต่าง ๆ รวมทั้งทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ สร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน สนใจในการเรียน กระตือรือร้นในการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน จนนำไปสู่เป้าหมายร่วมกัน

3.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิสนา แคมมณี (2563, หน้า 101) ได้กล่าวถึงข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ดังนี้

1. มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (greater efforts to achieve) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยให้นักเรียนมีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมาย และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น การเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้น มีแรงจูงใจในการทำงานมากขึ้นและทำให้มีผลงานมากขึ้น อีกทั้งสามารถใช้เวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้เหตุผลได้ดีขึ้นและการคิดมีวิจารณ์ญาณมากขึ้น

2. มีความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนดีขึ้น (More positive relationships among students) การเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้นักเรียนมีน้ำใจมากขึ้น ใส่ใจผู้อื่นมากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ความหลากหลาย มีการสานสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและมีการรวมกลุ่มทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

3. มีสุขภาพจิตดีขึ้น (Greater psychological health) การเรียนแบบร่วมมือช่วยให้นักเรียนมีสุขภาพจิตที่ดีขึ้น เกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและนักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ให้กับนักเรียนได้ด้วย

สนิท ทีเมืองซ่าย (2561) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือว่า การเรียนแบบร่วมมือช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น เกิดทักษะทางสังคม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข กล้าแสดงความคิดเห็น เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการเรียน ซึ่งนำไปสู่การมีสุขภาพจิตที่ดี

กรมวิชาการ (2543, หน้า 45-46) ได้กล่าวถึงประโยชน์ที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ ดังนี้ คือ การเรียนรู้ร่วมมือสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีให้แก่สมาชิกในกลุ่มได้ เพราะทุกคนร่วมกันทำงาน รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนที่มีความถนัดหรือเก่งกว่าจะช่วยเหลือนักเรียนที่ไม่มีความถนัดจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นและนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนด้วย ส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดความคิด กล้าแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ได้ระดมความคิดในการทำงานและลงมือทำงานอย่างจริงจัง ส่งเสริมให้เกิดทักษะทางสังคม นักเรียนได้เรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้าหาผู้อื่น รวมทั้งเกิดทักษะการสื่อสารที่ดีขึ้น

ธนิตย์ สุวรรณเจริญ (2563) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นของนักเรียน
2. ช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน
3. ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
4. ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน
5. ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน
6. ทำให้นักเรียนมีวิสัยทัศน์หรือมุมมองกว้างขึ้น
7. ช่วยการปรับตัวในสังคมดีขึ้น

จากการศึกษาประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้ทำให้นักเรียนมีสุขภาพจิตที่ดีขึ้น เกิดความรู้สึกเชื่อมั่นในตัวเอง สามารถจัดการกับปัญหาและความเครียดต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้การเรียนแบบร่วมมือยังช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมกลุ่มและเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นได้

ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้กันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการสื่อสารให้ดีขึ้น เกิดทักษะทางสังคม มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายไปด้วยกัน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอีกด้วย

3.5 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

เผชิญ กิจระการ (2561, หน้า 44) ได้ให้ความหมายของดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) ว่าหมายถึง ค่าที่แสดงอัตราการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าจากพื้นฐานความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว หลังจากการเรียนรู้จากสื่อหรือนวัตกรรมหรือแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้นจะมีคุณภาพหรือไม่ สามารถดูได้จากพัฒนาการในเรื่องนั้น ๆ ของนักเรียน โดยอาศัยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) ดังนี้

ดัชนีประสิทธิผล = ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน - ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน
(จำนวนนักเรียน X คะแนนเต็ม) - ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน

หรือ
$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_2}$$

เมื่อ	P_1	แทน	ผลรวมของคะแนนสอบก่อนเรียน
	P_2	แทน	ผลรวมของคะแนนสอบหลังเรียน
	Total	แทน	ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับคะแนนเต็ม

โดยเผชิญ กิจระการ (2561, หน้า 44) ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) ไว้ดังนี้

1. ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) เป็นอัตราส่วนของผลต่าง จะมีค่าสูงสุดเป็น 1.00 ส่วนค่าต่ำสุดไม่สามารถกำหนดได้ เพราะมีค่าต่ำกว่า -1.00 ก็ได้ และถ้าค่าเป็นลบแสดงว่าคะแนนผลสอบก่อนเรียนมากกว่าหลังเรียน ซึ่งหมายความว่า ระบบการเรียนการสอนหรือสื่อที่ใช้ไม่มีคุณภาพ

2. การแปลความหมายของค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) ไม่อาจแปลความหมายเฉพาะค่าที่คำนวณได้ว่า นักเรียนมีพัฒนาการขึ้นเท่าไรหรือคิดเป็นร้อยละเท่าไร แต่ควรดูข้อมูลเดิมประกอบด้วยว่า หลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นเท่าไร ในบางครั้งคะแนนหลังสอน

เพิ่มขึ้นน้อยเป็นเพราะว่า กลุ่มนั้นมีความรู้ เดิมในเรื่องนั้นมากอยู่แล้ว ซึ่งนั่นไม่ใช่เรื่องเสียหายแต่อย่างใด

จากการศึกษาการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) สรุปได้ว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) เป็นค่าแสดงความก้าวหน้าของความรู้หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ สื่อ หรือนวัตกรรมต่าง ๆ โดยการเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียน

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อธิป เกตุสิริ (2559) ได้พัฒนาและหาประสิทธิภาพรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการจำ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีที่เรียนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษากลุ่มทดลองสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความคงทนในการจำของนักศึกษากลุ่มทดลองค่าเฉลี่ยสูงกว่าของนักศึกษากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

นภาลักษณ์ ตั้งอรุณศิลป์ (2559) ได้ศึกษาและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนาการจำ อักษรจีน โดยใช้เทคนิคมอร์ฟฟิงร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนขั้นพื้นฐานที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 99.35/ 98.23 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนขั้นพื้นฐาน เพื่อพัฒนาการจำอักษรจีน โดยใช้เทคนิคมอร์ฟฟิงร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมทั้งนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมนี้มีเจตคติต่ออยู่ในระดับมาก

ชัยอนันต์ สาชะจันทร์ (2559) ได้ศึกษาและพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติและความคงทนทางการเรียนสำหรับนักศึกษาหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติและความคงทนทางการเรียนสำหรับ

นักศึกษาหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต มี 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 ปัจจัยนำเข้า (Input) องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Process) องค์ประกอบที่ 3 ผลิตผล (Output) โดยมีผลประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.59)

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4) ทักษะปฏิบัติของนักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น อยู่ในระดับดี

5) นักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6) ความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด

วชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเมื่อนำมาปรับใช้กับแนวคิดต่าง ๆ จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เกิดการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือมากขึ้น

4. แนวคิดเกมพีเคชั่น

4.1 ความหมายของเกมพีเคชั่น

Luis de-Marcos (2014, P 82-91) ได้กล่าวถึงความหมายของ เกมพีเคชั่นไว้ว่า Gamification คือ การใช้องค์ประกอบของเกมและเทคนิคการออกแบบเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อดึงดูดผู้คนและเป็นวิธีแก้ปัญหา โดยเป็นกระบวนการที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ซึ่งแบ่งออกเป็น

เป้าหมายที่ทำได้ในระยะสั้นเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความก้าวหน้า มีการให้รางวัลบ่อยครั้งก็จะเป็น การสร้างแรงจูงใจได้

ชานาญ ด่านคำ (2560, หน้า 12) ได้กล่าวถึงความหมายของ เกมฟิเคชัน ไว้ว่า การนำรูปแบบระบบกลไกและแนวคิดของเกม ทำให้มีความสนุก ดึงดูด และน่าสนใจ มาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไป เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรม อันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุจิตรา มัจฉาชีพ (2561, หน้า 8) เกมฟิเคชัน คือ การนำเอาหลักการหรือกลไกของรูปแบบเกมมาใช้เป็นแรงจูงใจ เกมฟิเคชันสามารถกระตุ้นพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ สร้างความท้าทาย ถ้านำมาใช้ในด้านการศึกษา เกมฟิเคชันสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ

เบญจภัก จงหมื่นไวยและคณะ (2561, หน้า 35-36) ได้กล่าวถึงความหมาย เกมฟิเคชัน ไว้ว่า หมายถึง การนำรูปแบบและแนวคิดของการเล่นเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เพื่อสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยเทคนิคเกมฟิเคชันนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่นเกมจริง ๆ แต่เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการจูงใจของการเล่นเกม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในกิจกรรมต่าง ๆ กลยุทธ์หลักในการจูงใจของการเล่นเกม คือ การให้รางวัลแก่ผู้เล่นที่ทำภารกิจสำเร็จ โดยรางวัลประกอบด้วย คะแนน สัญลักษณ์แห่งความสำเร็จ และระดับความสามารถ โดยการแข่งขันคือ ส่วนประกอบที่สำคัญของเทคนิคเกมฟิเคชัน ผู้เล่นทุกคนจะพยายามทำให้ตนเองได้รับรางวัลเพื่อการเป็นผู้ชนะ

สรุปได้ว่า เกมฟิเคชัน หมายถึง การนำเอาหลักการ รูปแบบ แนวคิดของเกมมาใช้ในสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ทำให้เกิดความสนุกสนาน ดึงดูดใจ น่าสนใจ สร้างความท้าทาย และกระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรมที่จะนำไปสู่จุดมุ่งหมาย

4.2 องค์ประกอบของเกมฟิเคชัน

เบญจภัก จงหมื่นไวยและคณะ (2561, หน้า 34 – 43) ได้กล่าวองค์ประกอบของเกมฟิเคชันว่ามี 3 องค์ประกอบที่ต้องคำนึง ดังนี้

1. กลไกของเกมฟิเคชัน (Gamification mechanics) โครงสร้างหลักของเกมที่ประกอบด้วยรูปแบบวิธีการเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือวิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนที่

ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ เช่น แต้มสะสม ระดับชั้น การได้รับรางวัล สินค้าเสมือน กระดานผู้นำ การให้ของขวัญแก่กัน

2. พลวัตของเกมิฟิเคชัน (Gamification dynamics) พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองเหล่านี้พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่น เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ ความต้องการประสบความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ความต้องการการแข่งขันกัน และการแสดงความเอื้ออาทร ทั้งพลวัตและกลไกของเกมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างมาก

3. อารมณ์ (Emotions) อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกม เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย อารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นจะเป็นตัวกระตุ้นที่สำคัญต่อความอยากในการเล่นต่อและเกิดความผูกพันในเกม

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน มีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่าง ๆ ให้ชัดเจน

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้นักเรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นนักเรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมพีเคชั่น ว่าประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1. แนวคิดและกลไกของเกม
2. พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้
3. ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย
4. รางวัลจูงใจ
5. หลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558, หน้า 30-31) ได้จำแนกองค์ประกอบของเกมพีเคชั่นได้ ดังนี้

1. รูปแบบตามเกมพีเคชั่น มีรูปแบบของเกมเป็นฐานโดยประยุกต์กลไกและแนวคิดเกี่ยวกับเกมพีเคชั่น เพื่อเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น ได้แก่ การสะสมแต้มคะแนน ตารางคะแนน การเลื่อนลำดับ รางวัล

2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมพีเคชั่น เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ การออกแบบ

กิจกรรมที่น่าสนใจ โดยการกำหนดภารกิจต่าง ๆ และสร้างความท้าทายในการทำกิจกรรมที่มีลักษณะไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา

3. การมีปฏิสัมพันธ์ รูปแบบเกมพีเคชันช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกันของกลุ่มเป้าหมาย มีการวางแผนการทำงาน พูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ

วชิระ อุดมรัตน์ (2560, หน้า 74-75) ได้ศึกษาและสรุปถึงองค์ประกอบเกมพีเคชันไว้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กลไกต่าง ๆ ของเกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความใจจดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม และเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้ตรงกับที่ผลลัพธ์ต้องการ ประกอบด้วย

1. กลไกของเกม เป็นส่วนอธิบายส่วนประกอบเฉพาะของเกม
2. ความปรารถนาของผู้เล่นหรือผู้ร่วมกิจกรรม เป็นส่วนอธิบายพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากกลไกของเกม
3. สุนทรียภาพของเกม เป็นส่วนอธิบายการตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นขณะที่กำลังมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระบบของเกม

จากการศึกษาองค์ประกอบของเกมพีเคชัน สรุปได้ว่า มีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. กลไกของเกม ประกอบด้วย รูปแบบวิธีการเล่น กฎกติกา ข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น ระดับหรือวิธีการโต้ตอบต่าง ๆ
2. พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่เกิดจากการใช้กลไกของเกม เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการผ่านภารกิจ ความต้องการการแข่งขันกัน และการแสดงความเอื้ออาทรหรือมีน้ำใจ
3. กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เล่นหรือผู้ร่วมกิจกรรม
4. อารมณ์หรือสุนทรียภาพที่ผู้เล่นขณะที่กำลังเล่นเกมเป็นผลมาจากการขับเคลื่อนกลไกของเกมและความปรารถนาของผู้เล่นหรือผู้ร่วมกิจกรรม

4.3 ประโยชน์ของเกมพีเคชัน

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมพีเคชัน ดังนี้

1. เกมพีเคชันช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
2. ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา

3. ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจแก่บุคคล
4. ส่งเสริม ปรับปรุงและการพัฒนาพฤติกรรม
5. ส่งเสริมพฤติกรรมความร่วมมือในชั้นเรียน
6. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

วชิระ อุดมรัตน์ (2560, หน้า 77) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมพีเคชันว่า ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้กระบวนการทำงาน กระบวนการคิด อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความร่วมมือในชั้นเรียน ส่งเสริมทักษะทางสังคม ส่งเสริมและพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน และช่วยส่งเสริมแรงจูงใจได้ดี

ศุภกร ธิรมงคลจิต (2558, หน้า 31-32) ได้กล่าวถึงเกมพีเคชันว่ามีประโยชน์ต่อการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานน่าสนใจยิ่งขึ้น
3. ช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลายและบรรลุสัมฤทธิ์ผลได้มากขึ้น

สรุปได้ว่า เกมพีเคชันมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ คือ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียน ส่งเสริมกระบวนการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา ส่งเสริมพฤติกรรมความร่วมมือในชั้นเรียน ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน นอกจากนี้ยังทำให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ และช่วยให้ผู้สอนมีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

4.4 การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน

การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน ได้มีนักวิจัยท่านหนึ่งศึกษาและสังเคราะห์ไว้ ดังนี้ สนิท ตีเมืองซ้าย (2561, หน้า 452-454) ได้สังเคราะห์การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชันไว้ดังนี้

รูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชันออนไลน์ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ และมีกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. องค์ประกอบหลัก

รูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชันออนไลน์ ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ดังนี้

1.1 ด้านเกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นส่วนของการออกแบบ และกำหนดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ภายใต้หลักการและองค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน 4 ส่วน ดังนี้

1.1.1 ข้อมูลพื้นฐาน (Profile) ได้แก่

- 1) ทีม (Team)
- 2) นักเรียน (Student)

1.1.2 คะแนน (Point) เป็นค่าความสามารถด้านต่าง ๆ ของนักเรียน ได้แก่

- 1) ค่าพลังชีวิต (HP) คือ ค่าบ่งชี้พฤติกรรม
- 2) ค่าประสบการณ์ของทีม (TXP) คือ คะแนนความสำเร็จของทีมนักเรียน
- 3) ค่าประสบการณ์ของนักเรียน (PXP) คือ คะแนนความสำเร็จของนักเรียน

รายบุคคล

- 4) คะแนนโบนัส (Bonus) คือ คะแนนพิเศษซึ่งนักเรียนจะได้รับเมื่อแสดงออกถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ในเชิงบวกที่กำหนด

ถึงพฤติกรรมกรการเรียนรู้ในเชิงบวกที่กำหนด

1.1.3 ความสำเร็จ (Success) ได้แก่

- 1) เหรียญตราของทีม (BT) คือ ป้ายประกาศความสำเร็จของทีม
- 2) เหรียญตราของนักเรียน (BS) คือ ป้ายประกาศความสำเร็จของนักเรียน

รายบุคคล

- 3) ระดับความสำเร็จ (Level) คือ ตัวเลขแสดงระดับความก้าวหน้าของนักเรียน

นักเรียน

1.1.4 กฎ (Rule) คือ เงื่อนไขการให้คะแนนต่าง ๆ แก่นักเรียน ครูต้องกำหนดความสัมพันธ์ของคะแนนต่าง ๆ ให้ชัดเจน และมีการแนะนำ ทำความเข้าใจ

1.2 ด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เป็นองค์ประกอบที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือ บทบาทหน้าที่ของนักเรียนทั้งส่วนบุคคลและหน้าที่ในฐานะสมาชิกของทีม และสนับสนุนเครื่องมือในการทำงานของทีม รวมทั้งอำนวยความสะดวกในการสื่อสารผ่านเครือข่าย จำแนกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1.2.1 การจัดทีม ประกอบด้วย 2 ส่วน คือการวัดระดับความรู้พื้นฐาน เพื่อจัดแบ่งนักเรียนตามระดับตามความรู้หรือทักษะ และการบริหารจัดการทีม เพื่อจัดแบ่งนักเรียนเข้าสู่ทีมโดยลดความสามารถจากผลการทดสอบความรู้เบื้องต้น

1.2.2 การติดต่อสื่อสาร เป็นส่วนสนับสนุนเครื่องมือเพื่ออำนวยความสะดวกด้านการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับเนื้อหา

1.3 ด้านการเสริมศักยภาพการเรียนรู้ (Scaffolding) เป็นส่วนช่วยเหลือ สนับสนุน และส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน ประกอบด้วยกลยุทธ์ 5 แบบ ได้แก่

- 1) การเป็นต้นแบบ
- 2) การคิดตั้ง
- 3) การใช้คำถาม
- 4) การปรับสาระการสอน
- 5) การใช้สิ่งเตือนหรือตัวชี้แนะ

1.4 ด้านการประเมินผล (Assessment) ใช้หลักการประเมินผลตามสภาพจริง ทั้งการประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน (Formative Assessment) การให้ผลป้อนกลับ (Feedback) และการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในขั้นสุดท้าย (Summative Assessment) หลังเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนรู้แล้วค่าประสบการณ์ จะถูกนำมาจัดอันดับในรูปแบบตารางคะแนนผู้นำ (Leaderboard)

1.5 ด้านแหล่งเรียนรู้ (Learning Resources) คือ แหล่งทรัพยากรที่เก็บรวบรวมข้อมูล เนื้อหาสาระ เอกสารประกอบการเรียนรู้ และสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ใช้สนับสนุนการเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหา เป็นแหล่งข้อมูลที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้สำหรับให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

2. กลยุทธ์การเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันออนไลน์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (5A) ได้แก่

2.1 ขั้นกระตุ้นความคิด (Activation) ให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ โดยใช้สื่อที่น่าสนใจในการนำเสนอเรื่องราวที่แปลกใหม่

2.1.1 ชี้แจงเป้าหมาย (Clarifying Learning Target) เป็นขั้นชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา ทักษะเป้าหมาย ภารกิจการเรียนรู้ของนักเรียนและของทีม เงื่อนไขการได้รับค่าประสบการณ์ โบนัส เหรียญตรา การสูญเสียพลังชีวิต การเลื่อนระดับความสำเร็จ และการจัดอันดับทีม

2.1.2 จูงใจใฝ่รู้ (Engagement) เป็นขั้นทบทวนความรู้หรือประสบการณ์เดิมของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม Bell Work โดยนำเสนอสื่อหลากหลายประเภทให้นักเรียนพิจารณา และร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

2.2 ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น (Arrangement) ให้นักเรียนได้วิเคราะห์ และสร้างแนวคิดในการแก้ปัญหาการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการนำเสนอ อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในทีมในขั้นต่อไป ดังนี้

2.2.1 ประเมินปัญหา (Considering Problem) เป็นขั้นที่นักเรียนเผชิญภารกิจปัญหา แล้วทำการตัดสินใจหรือประเมินแนวทางการแก้ไขสถานการณ์นั้นในเบื้องต้น ประเมินตนเองว่าเรื่องใดบ้างที่มีความรู้แล้ว และเรื่องใดบ้างที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติม

2.2.2 ค้นคว้าสืบเสาะ (Meeting Information) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนศึกษาความรู้ใหม่จากสื่อการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ อย่างมีอิสระในการเรียนรู้

2.2.3 ปรับเหมาะคำตอบ (Revising Answer) เป็นขั้นที่นักเรียนสรุปแนวทางการทำภารกิจ จากความรู้ใหม่ที่ได้ศึกษา

2.3 ขั้นผจญภัย (Adventure) ให้นักเรียนในทีมร่วมกันตัดสินใจแบ่งสมาชิกออกเป็นกลุ่มย่อย กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานในกลุ่มย่อย ร่วมกันคิดวิเคราะห์ กำหนดแนวทางการแก้ปัญหา และปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ให้สำเร็จ ดังนี้

2.3.1 มอบหมายภารกิจ (Assigning Mission) เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละทีมได้รับภารกิจการเรียนรู้ที่มีระดับความท้าทายแตกต่างกัน จากนั้นแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้แก่สมาชิก

2.3.2 พิชิตเป้าหมาย (Achieving Task) เป็นขั้นที่นักเรียนกลุ่มย่อยปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย ใช้กระบวนการความร่วมมือปฏิบัติงานให้สำเร็จ ภายในเวลาที่กำหนด

2.4 ขั้นวินิจฉัยผลงาน (Approval) ให้นักเรียนแต่ละทีมนำเสนอวิธีการที่ใช้ในการปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ ร่วมกันอภิปรายถึงวิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

2.4.1 นำเสนอผลงาน (Presentation)

2.4.2 ประเมินการเรียนรู้ (Evaluation)

2.4.3 อภิปรายข้อสรุป (Discussion)

2.5 ขั้นวิจารณ์ สะท้อนผล (Assertion) ให้นักเรียนทบทวนผลจากการเรียนรู้ การปฏิบัติภารกิจ และสรุปการเรียนรู้ ดังนี้

2.5.1 สรุปภารกิจ (Reviewing Achievement) เป็นขั้นสรุปความรู้ และสะท้อนผลจากการทำภารกิจของนักเรียน ว่ามีการปฏิบัติที่ได้อย่างไร หรือปัญหาอุปสรรคที่พบจะแก้ไขได้อย่างไร

2.5.2 ประเมินประสิทธิผล (Assessing Overall Practice) เป็นขั้นประเมินผลการเรียนรู้ โดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การรายงานผลการเรียนรู้ และการจัดอันดับทีม

วชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561, หน้า 4 - 5) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ร่วมมือร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน ไว้ว่า เป็นการใช้ 4 เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่นำมาบูรณาการกับแนวคิดเกมพีเคชัน คือ การแข่งขันเป็นทีม (Team-Game-Tournaments: TGT) การต่อเรื่องราว (Jigsaw)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ STAD และเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think Pair Share) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม
2. ขั้นแนะนำการเรียนรู้
3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม
4. ขั้นตรวจสอบผลงานและสรุปผล
5. ขั้นอภิปรายความรู้และสรุปบทเรียน

จากการศึกษาการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้เลือกนำรูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันจากการสังเคราะห์ของสนิท ทีเมืองซ้าย (2561) มาปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยกิจกรรมการเรียนรู้มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความคิด เป็นขั้นที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ ทบทวนเนื้อหา มีการแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เป้าหมาย ภารกิจของตนเองและของทีม เงื่อนไขและกฎกติกาของกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น คือ เป็นขั้นที่ผู้สอนบรรยายให้ความรู้ และให้นักเรียนได้ประเมินตนเองว่ามีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียนมากน้อยเพียงใด โดยผ่านการทำแบบฝึกหัด การเล่นเกมหรือทำภารกิจเดี่ยว ซึ่งเป็นการสร้างฐานความรู้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการทำงานร่วมกับสมาชิกในทีมในขั้นต่อไป โดยขั้นนี้หากนักเรียนทำภารกิจสำเร็จจะได้ตราผ่านภารกิจนั้น ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นผจญภัย คือ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนมอบหมายภารกิจทีมให้แต่ละทีม โดยมีเงื่อนไขคือ สมาชิกในแต่ละทีมจะต้องทำภารกิจเบื้องต้นให้ครบทุกคนจึงสามารถทำภารกิจทีมได้ โดยให้นักเรียนในทีมร่วมกันตัดสินใจกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ ในขั้นนี้หากกลุ่มทำภารกิจกลุ่มสำเร็จ นักเรียนจะได้รับค่าประสบการณ์กลุ่ม หรือเหรียญตราตามเงื่อนไขที่กำหนด หากไม่สำเร็จหรือมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์จะถูกลดพลังชีวิต ซึ่งผู้สอนเป็นผู้แนะนำระหว่างการทำภารกิจต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นวินิจฉัยผลงาน คือ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนแต่ละทีมนำเสนอผลของภารกิจทีม และนำเสนอวิธีการที่ใช้ในการปฏิบัติภารกิจทีม และนำเสนอความคิดหรือข้อค้นพบที่น่าสนใจ สอบถามข้อสงสัยเพื่อทำความเข้าใจในแนวคิดที่แตกต่างจากตนเอง จากนั้นให้แต่ละทีมประเมินให้คะแนนทีมอื่น ๆ และผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับให้แต่ละทีม ทีมใดมีคะแนนสะสมเยอะที่สุดในแต่ละครั้งจะได้รับตราพิเศษเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นวิจารณ์ สะท้อนผล เป็นขั้นที่ให้นักเรียนสรุปภารกิจการเรียนรู้ โดยผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดจากการเรียนรู้ ความรู้ที่ได้รับ และผู้สอนจัดอันดับทีมตามผลคะแนน ในขั้นนี้ผู้สอนสามารถเพิ่มเติมความรู้ที่สำคัญได้ และเมื่อเสร็จสิ้นบทเรียน ทีมใดมีคะแนนสะสมสูงที่สุดจะได้รับรางวัลพิเศษ

4.5 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบเกมฟิเคชัน

4.5.1 Classcraft

เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนนำไปใช้ในการจัดการชั้นเรียนด้วยเกม เป็นการใช้กิจกรรมในรูปแบบเกม ใช้เทคโนโลยีเกมฟิเคชันด้วยการใช้เทคนิคและกลไกของเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้ในชั้นเรียน และกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักเรียน ซึ่ง Classcraft เครื่องมือที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการเรียนการสอน นักเรียนแต่ละคนจะมีพลังพิเศษแตกต่างกันไปตามความสามารถของตัวละคร จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยผ่านการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผู้เล่นจะต้องวางแผนการในการเรียนรู้ของตัวเอง และเพื่อนสมาชิกในทีม โดยคุณลักษณะของตัวละครในเกมจะแตกต่างกันไป (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2562)

1. หลักการของการเล่นเกมตัวละคร

ผู้เล่นแต่ละคนเลือกตัวละครของตนในชั้นเรียน แต่ละตัวละครจะมีพลังและความสามารถแตกต่างกันออกไป โดยแบ่งตัวละครออกเป็น 3 อาชีพ ได้แก่ นักบุญ (Healer) นักเวทย์ (Mage) และนักรบ (Warrior) โดยแต่ละสายอาชีพจะมีพลัง และความสามารถพิเศษที่แตกต่างกัน

2. กฎพื้นฐานของเกม

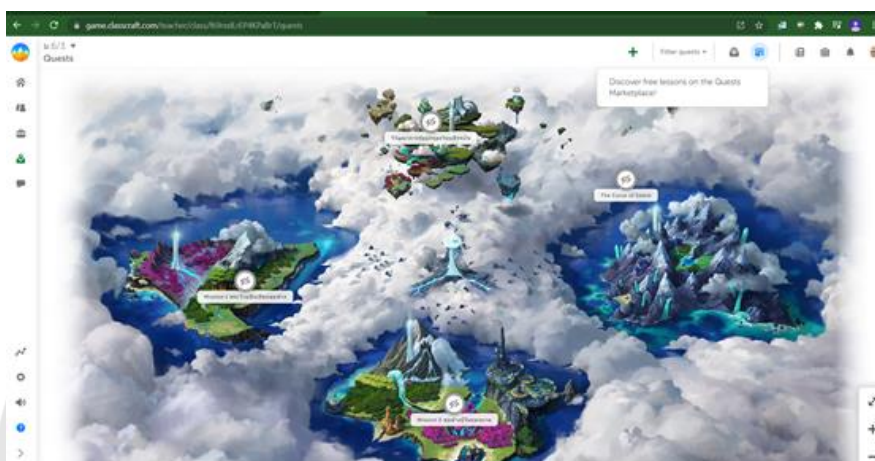
ในการใช้ระบบ Classcraft จำเป็นต้องเข้าใจถึงความหมายของกฎเกณฑ์ของเกมโดยแบ่งออกเป็น ดังนี้

2.1 พลังชีวิต (Health Points : HP) คือ พลังที่เป็นส่วนสำคัญของตัวละครในเกมที่ในบางครั้งผู้เล่นอาจจะได้รับพลัง HP เพิ่มจากเพื่อนสมาชิก หรือบางครั้งถูกลดพลังชีวิตลงเนื่องจากมีพฤติกรรมทางลบระหว่างการเรียนการสอนในชั้นเรียน

2.2 ค่าประสบการณ์ (Experience : XP) คือ สิ่งที่ยบ่งบอกว่าผู้เล่นมีความก้าวหน้าในการดำเนินการภายในเกม ถ้าหากมีค่าประสบการณ์มาก ก็จะสามารถมี Skill ต่าง ๆ ที่หลากหลาย ที่ จะช่วยให้การดำเนินการของทีมเป็นไปด้วยความก้าวหน้า

2.3 พลัง Skill (Power Point : PP) เป็นสิ่งที่สำคัญใน Classcraft เป็นอย่างมาก เป็นสิ่งแสดงพลังพิเศษ ที่นักเรียนแต่ละคนได้รับ ทำให้มีความก้าวหน้าภายในเกม Classcraft การร่วมทีมในเกม ก็อาจจะใช้พลัง Skill ช่วยเหลือสมาชิกในทีมได้ แต่บางครั้งก็ใช้ได้แค่เฉพาะตัวเองเท่านั้น

2.4 ข้อตกลงในเกม คือการที่นักเรียนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครใน Classcraft ตั้งแต่เริ่มต้นรายวิชาจนปิดคอร์สรายวิชานั้น โดย ไม่สามารถที่จะหยุดเล่นในกลางคันได้ นอกจากนี้บทบาทของครูใน ClassCraft นั้นไม่ใช่บทบาทของผู้สอน แต่เป็นบทบาท Game master ถือว่าเป็นผู้มีอำนาจที่สุดในเกม นักเรียนไม่สามารถตัดสินใจแทนครูผู้สอนได้ นักเรียนต้องยอมรับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของครูผู้สอนได้ ผู้สอนมีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้เสมอ



ภาพ 1 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ClassCraft

4.5.2 Classdojo

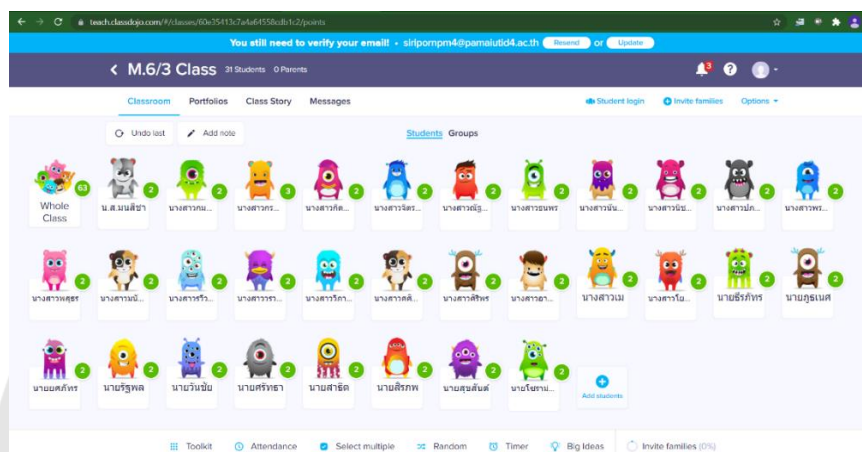
เป็นระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน สรุพล บัญลือ (2560) ได้กล่าวถึง Classdojo ว่าเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีการผสมผสานวิธีการสอนและวิธีการประเมินที่หลากหลายได้เป็นอย่างดีรวมถึงยังสามารถเพิ่มผู้มีส่วนร่วมได้มากมาย และยังสามารถใช้บนอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ทุกชนิด

นอกจากนี้ Classdojo ยังเป็นระบบที่สนับสนุนการเรียนการสอนที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมิฟิเคชัน เป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยครูผู้สอนควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้ง่าย รวดเร็ว และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ ระบบการจัดการของแอปพลิเคชัน Classdojo ที่สำคัญ 4 ด้าน ดังนี้

1. ระบบการสร้างตัวละครของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนเองในชั้นเรียน นักเรียนสามารถเลือกและปรับเปลี่ยนตัวละครด้วยตนเองได้
2. ระบบการเสริมแรง ครูผู้สอนสามารถให้รางวัลเพิ่มสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดีและสามารถลดคะแนนนักเรียนในกรณีที่นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที

3. ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน ครูผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของนักเรียนให้แก่ผู้ปกครอง และผู้บริหารโรงเรียนทราบได้

4. นอกจากนี้แล้ว ยังมีระบบการวิเคราะห์คะแนนเบื้องต้น ซึ่งจะประเมินทักษะในด้านต่าง ๆ ออกมาเป็นกราฟโดนัท เพื่อให้เห็นคะแนนในด้านต่างๆที่บวกและลบได้ในทันทีที่อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลออกมาอยู่ในรูปแบบของ Excel ได้



ภาพ 2 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ Classdojo

4.5.3 Class123

เป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนและสร้างห้องเรียนออนไลน์ที่นักเรียนและผู้สอนสามารถสื่อสารกันได้อย่างเป็นปัจจุบัน โดยมีการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการชั้นเรียน และมีเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความตื่นเต้น กระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยู่เสมอ อีกทั้งยังมีการจัดการชั้นเรียนให้เกิดความร่วมมือในการทำงานด้วย ดังที่ กัตยูลี เอกกูธ (2562) ได้กล่าวถึง Class 123 ว่าเป็นเครื่องมืออีกหนึ่งตัวเลือกที่น่าสนใจ เพราะสามารถช่วยผลักดันให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือได้ โดยมีวิธีการที่น่าสนใจ ดังนี้

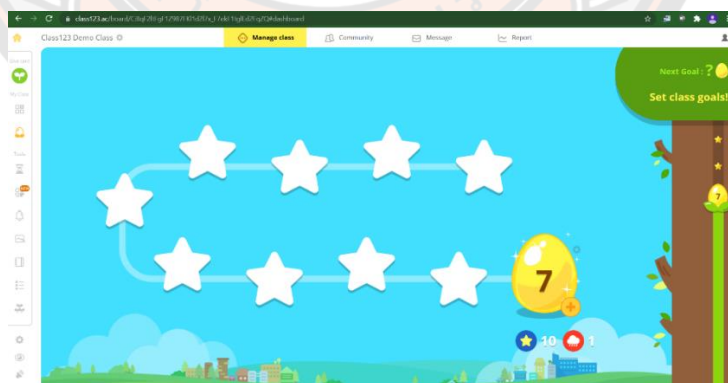
1. การจัดนักเรียนเป็นกลุ่มโดยใช้ Seating Chart จะให้ช่วยนักเรียนแต่ละกลุ่มเห็นได้ชัดว่าคะแนนของแต่ละคนในกลุ่มรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม ผู้สอนสามารถเลือกที่จะให้คะแนนนักเรียนรายบุคคลหรือทั้งกลุ่มได้ และนักเรียนทุกคนจะเข้าใจดีว่าคะแนนของตนมีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดคะแนนของกลุ่ม “ความสำเร็จของสมาชิกแต่ละคน คือ ความสำเร็จของกลุ่ม ความสำเร็จของกลุ่ม คือ ความสำเร็จของสมาชิกทุกคน”

2. ใช้ Pick หรือ Wheel Picker ในการสุ่มนักเรียนในการตอบคำถาม การใช้วิธีการสุ่มทำให้นักเรียนทุกคนตื่นตัว และต้องพยายามที่จะช่วยเหลือให้สมาชิกทุกคนเข้าใจในเนื้อหา นักเรียนเก่งจะมีความพยายามในการช่วยเหลือเพื่อนที่เรียนอ่อนให้เข้าใจมากขึ้น

3. ใช้ Random Match ในการแบ่งบทบาทหน้าที่ให้นักเรียนแบบสุ่ม ซึ่งทำให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ ได้ลุ้นว่าในแต่ละกิจกรรมจะได้ทำบทบาทหน้าที่ใด

4. ใช้ Award Multiple ในการบันทึกคะแนนผลการทดสอบรายบุคคล ซึ่งนอกจากจะมีการให้คะแนนตามคุณลักษณะที่กำหนดได้เอง เราสามารถประยุกต์ใช้ในการบันทึกคะแนนสอบเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ซึ่งการวัดผลรายบุคคลจะกระตุ้นให้นักเรียนแต่ละคนต้องมีความรับผิดชอบต่อตัวเองในการรับความรู้จากผู้สอนและเพื่อน เพื่อให้ได้ผลการทดสอบที่ดีซึ่งจะส่งผลต่อความสำเร็จของกลุ่ม

5. ใช้ Class Goal Tracker ในการให้รางวัลความสำเร็จของห้อง ซึ่งนอกจากนักเรียนจะมีการแข่งขันกันในระดับกลุ่มแล้ว คะแนนของแต่ละกลุ่มยังรวมกันเป็นคะแนนระดับห้องเรียน เมื่อได้ถึงตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนทุกคนจะได้รับรางวัล การมีเป้าหมายระดับห้องจะช่วยให้นักเรียนพึ่งพาอาศัยกันระหว่างกลุ่มด้วยซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนช่วยเหลือพึ่งพากันไม่เพียงแต่แข่งขันเพื่อเอาชนะเท่านั้น



ภาพ 3 ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ Class123

4.5.4 Quizizz

<https://quizizz.com> เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ ช่วยสร้าง แบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี นักเรียนทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet SmartPhone ที่เชื่อมต่อ

ระบบ Internet นักเรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอนได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกลงเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

Quizizz เหมาะกับการนำมาประยุกต์ใช้กับ การทำข้อสอบก่อนเรียน หลังเรียนเพื่อวัดผล การเรียนรู้ ของนักเรียน หรือจัดกิจกรรมการสอบแบบเกมส์เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนได้ อีกทั้งช่วยให้สถาบันการศึกษาประหยัด ค่าใช้จ่ายจากการเตรียมสอบ และเป็นการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเกิด ประโยชน์ช่วยให้ผู้สอนลดเวลาในการทำข้อสอบและจัดชุดทดสอบ อีกทั้งจะทราบ จุดบกพร่องการเรียนของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละเนื้อหาว่านักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาการเรียนเรื่องใด เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข กระบวนการจัดการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น ในด้านของนักเรียนเองก็จะ ได้ทราบข้อมูลและประเมินตนเองได้ว่าไม่เข้าใจเนื้อหาตรงส่วนใดเพื่อจะได้กลับไปทบทวน และทำ ความเข้าใจในเนื้อหานั้นอีกครั้งหนึ่ง เสมือนการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และให้นักเรียน ต้อง เตรียมพร้อมในการเรียนอยู่เสมอ (รุ่งนภา อนันตศิริ, 2562, หน้า136-137)

ชฎารัตน์ พิพัฒน์นันท์ (2563) กล่าวถึง Quizizz ว่า เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างแบบทดสอบ เพื่อประเมินผลออนไลน์ในลักษณะเกมถามตอบแบบปรนัย รองรับผู้เล่นที่สามารถเข้าร่วมเกมเดียวได้ สูงสุดถึง 500 คน สามารถแสดงผลคะแนนจากการทดสอบได้ทันที แสดงผลได้ทั้งภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษ สามารถใส่ภาพและเสียงประกอบได้ นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบ ผ่านอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์หลากหลายแพลตฟอร์มที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้อุปกรณ์ชนิดใดก็ได้ เช่น เครื่อง คอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป แท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน เมื่อต้องการเริ่มเล่น ผู้สอนสามารถส่งแบบทดสอบ ออนไลน์นี้ได้หลากหลายวิธี เช่น ทางอีเมล ทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก หรือลิงก์เว็บไซต์ รวมทั้งสามารถเลือก Host a game ว่าให้เล่นแบบ (1) Play Live หรือ (2) Assign HW ในกรณีที่เลือกเป็น Play Live ระบบจะทำการสร้างรหัส Pin Code ให้ผู้เล่นใช้อุปกรณ์ของตนเองเข้าเว็บ joinmyquiz.com และ กรอกรหัสดังกล่าวเพื่อเข้าร่วมทำแบบทดสอบ นักเรียนสามารถเห็นคำถามแต่ละข้อ และเลือกตอบได้ จากอุปกรณ์ของตัวเองเมื่อทำแบบทดสอบเสร็จจะทราบผลคะแนนจากการทดสอบได้ทันที หากเลือก เป็น Assign HW จะเป็นการกำหนดให้เป็นการบ้าน ผู้สอนระบุวันเวลาได้ว่าให้ทำภายในเมื่อใด ใน ระหว่างการเล่นเกมน ผู้สอนสามารถดูข้อมูลจำแนกตามกลุ่มของผู้เล่น หรือกลุ่มข้อมูลคำถามที่มีใน ระบบ อีกทั้งยังสามารถส่งออกคะแนน ข้อมูลการสอบ ข้อมูลสถิติ ข้อมูลเชิงลึกในระดับชั้นเรียน และ ระดับนักเรียน สำหรับทุกข้อคำถาม และยังสามารถดาวน์โหลดรายงาน Excel ได้ และQuizizz สามารถกำหนดวันและเวลาที่ทำแบบทดสอบ เพื่อมอบหมายให้นักเรียนทำเป็นแบบฝึกหัด หรือ การบ้านเป็นการฝึกฝนรายบุคคลได้ และยังใช้งานได้อย่างราบรื่นกับระบบการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นจึง เห็นได้ว่า Quizizz เป็นเครื่องมือหนึ่งซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียน

นอกจากนี้ Quizizz ยังสามารถทำเป็นสไลด์นำเสนอหรือเนื้อหาประกอบและเล่นเกมทดสอบไปพร้อมกันได้ อีกทั้งแบบทดสอบสามารถสร้างเป็นโพล วาดภาพ เต็มคำ หรือเป็นตอบแบบยาว ๆ ได้ ซึ่งเป็น ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกและการเรียนรู้ได้ในเวลาเดียวกัน

จากการศึกษาระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบเกมิฟิเคชัน สรุปได้ว่า มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น Classcraft Classdojo Class123 ซึ่งนอกจากจะใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันมาเป็นวิธีกระตุ้นพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนแล้ว ยังมีการออกแบบระบบให้มีความน่าสนใจ เหมาะกับวัยของนักเรียน ซึ่งเป็นการเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ให้แก่เด็กนักเรียนด้วย นอกจากนี้ระบบสนับสนุนเหล่านี้ ยังมีการนำแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันของนักเรียน ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้ระบบสนับสนุน Classdojo ซึ่งเป็นระบบที่ส่งเสริมกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ มีระบบการจัดกลุ่มที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน และการจัดการที่มีเสถียรภาพและง่ายต่อการใช้งานของผู้สอนและนักเรียน มีตัวละครให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ตามความต้องการ มีระบบการใช้งานที่เหมาะสมสำหรับเทคนิคเกมิฟิเคชัน และเหมาะกับการใช้ผ่านสมาร์ทโฟน และใช้ Quizizz มาใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อยากทำภารกิจให้บรรลุเป้าหมาย ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในห้องเรียน ให้เป็นห้องเรียนแห่งการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558) ได้ศึกษาถึงผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์ โดยมีเครื่องมือได้แก่ แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน และแผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิชญะ โชคพล (2558) ได้ศึกษาเรื่องการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่

4 โรงเรียนผดุงนารี ซึ่งได้นำระบบการจัดการสอนเกมิพีเคชั่น classcraft มาใช้ โดยผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนประกอบด้วย การสร้างแรงจูงใจ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การดำเนินการแข่งขัน และการให้รางวัล ส่งผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม กล้าแสดงออกและยอมรับในความคิดเห็นของผู้อื่น มีความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความสามารถในการแก้ปัญหา และส่งเสริมให้นักเรียนมีระดับพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในด้านการมีความตั้งใจในการทำงาน ด้านการแสดงออกถึงความคิดเห็น ด้านให้ความช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม และด้านการขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น โดยรวมพฤติกรรมอยู่ในระดับสม่ำเสมอ

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร (2559) ได้ศึกษาและพัฒนาความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมิพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผลการวิจัยพบว่า 1. หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง โดยใช้เทคนิคเกมิพีเคชั่นจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ด้านเทคนิคด้านการผลิตสื่ออยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ $81.11/80.09$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ $80/80$ 2. ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.05 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก 3. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง โดยใช้เทคนิคเกมิพีเคชั่นจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.01$ 4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง โดยใช้เทคนิคเกมิพีเคชั่นจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งหนังสือส่งเสริมการอ่านที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริง

วชิระ อดมรัตน์ (2560) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการนำแนวคิดเกมิพีเคชั่นมาใช้ในการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมิพีเคชั่น มีการช่วยเหลือกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นแสดงความคิดเห็นที่มีประโยชน์ต่อกลุ่มและร่วมมือกันทำงานจนสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนมีระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ในด้านการแสดงความคิดเห็น ด้านการรับฟังความคิดเห็น และด้านการช่วยเหลือกันในกลุ่มอยู่ในระดับสม่ำเสมอ นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมิพีเคชั่นเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรม

การเรียนรู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน มีความสุขใจกับการเรียน ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก

ในปีต่อมา สนิท ตีเมืองชัย (2561) ได้สังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันออนไลน์และเพื่อประเมินรูปแบบการเรียนรู้ที่สังเคราะห์ขึ้น ซึ่งผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันออนไลน์ที่สังเคราะห์ขึ้นมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ด้านเกมิฟิเคชัน 2. ด้านการเรียนแบบร่วมมือ 3. ด้านการเสริมศักยภาพการเรียนรู้ 4. ด้านการประเมินผล 5. ด้านแหล่งเรียนรู้ และมีกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5A) ได้แก่ 1. ขั้นกระตุ้นความคิด 2. ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น 3. ขั้นผจญภัย 4. ขั้นวินิจฉัยผลงาน 5. ขั้นวิจารณ์สะท้อนผล และการประเมินรูปแบบการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ ในแต่ละด้าน โดยรวมพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่สังเคราะห์ขึ้น มีผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก สามารถนำไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ได้

ในปีเดียวกัน พิมพ์ประภา พาลพ่าย (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ได้ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียนที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) สภาพแวดล้อมเกมิฟิเคชัน 3) บทบาทนักเรียนและผู้สอน 4) ทรัพยากรการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผล โดยมี 6 ขั้นตอน (PENCIL Model) ได้แก่ 1) การวางแผนและระดมสมอง 2) การสืบค้นข้อมูลและสร้างสตอรี่บอร์ด 3) การสร้างเรื่องเล่าจากการเล่าเรื่อง 4) การตรวจทานและสะท้อนคิดร่วมกัน 5) การเผยแพร่บนสื่อสังคม 6) การประเมินผลการเรียนรู้ และผลการทดลองใช้พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และผลประเมินผลงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีขึ้นไปทุกคน นอกจากนี้ผลการวัดความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อระบบของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด อีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิให้การประเมินรับรองระบบที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด

วชิราพร ภัคค์คุณพันธ์ (2561) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้

แบบร่วมมือและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมพีเคชัน สรุปได้ว่า มีผู้วิจัยหลายท่านได้นำแนวคิดนี้มาปรับใช้ทั้งประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ และสื่อหรือนวัตกรรมต่าง ๆ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและส่งผลให้มีความสุขในการเรียน และเมื่อนำมาพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับเทคนิคการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือก็จะทำให้ผลการเรียนหรือผลการพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนเป็นไปในทางที่ดีขึ้น รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้นด้วย

5. ความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2556, หน้า 778) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง รักชอบใจ

ชำนาญ คำนำ (2560, หน้า 54) ได้สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า “เป็นความรู้สึกเชิงบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น หรือเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ต้องการหรือตามแรงจูงใจ”

บุญญารินทร์ อ่อนนุ่ม (2560, หน้า 54) ได้กล่าวถึงความหมายของ ความพึงพอใจ ว่า หมายถึง ความรู้สึกเชิงบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น หรือเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ต้องการหรือตามแรงจูงใจ

พัฒนา พรหมณีและคณะ (2563, หน้า 60) ได้กล่าวถึงความหมายของ ความพึงพอใจ ว่า หมายถึง “สิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและความคาดหวังที่เกิดจากการประมาณค่า อันเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมายของแต่ละบุคคล”

จากการศึกษาความหมายของความพึงพอใจ สรุปได้ว่า ความรู้สึกชอบ หรือความรู้สึกในเชิงบวกและเชิงลบของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ ซึ่งเกิดจากความคาดหวัง ผลของการกระทำ แรงจูงใจและการบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

5.2 วิธีประเมินความพึงพอใจ

การประเมินความพึงพอใจเป็นการประเมินที่ทำให้ทราบความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมหรือสิ่งนั้น ๆ สามารถประเมินค่าความรู้สึกในทางพอใจและไม่พอใจ โดยมีวิธีการประเมินหลายวิธี ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม (พัฒนา พรหมณีและคณะ, 2563, หน้า 62 - 63) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การสังเกต เป็นวิธีการที่ใช้ตรวจสอบโดยการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกมาในประเด็นที่ต้องการประเมินอย่างมีระบบแบบแผน โดยผู้สังเกตจะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับผู้ถูกสังเกตโดยตรง แต่จะสังเกตและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุปและตีความตามวัตถุประสงค์ของการประเมิน

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่จะทำให้ผู้ประเมินต้องร่วมพูดคุยกับบุคคลที่ต้องการประเมินโดยตรง มีการเตรียมตัวหรือวางแผนไว้ล่วงหน้า เป็นถามถามปากเปล่า บางครั้งอาจไม่ได้ข้อมูลที่แท้จริงจากผู้ตอบ เนื่องจากเกิดความไม่คุ้นเคยกับผู้ถามและไม่มีอิสระในการตอบ ทั้งนี้ควรเตรียมตัวให้พร้อมก่อนการสัมภาษณ์และทำความคุ้นเคยกับผู้ให้สัมภาษณ์เพื่อให้เกิดความไว้นิ่งเชื่อใจซึ่งจะช่วยให้ทราบข้อมูลที่แท้จริง

3. การใช้แบบสอบถามประมาณค่า เป็นการประเมินโดยใช้เครื่องมือที่เป็นการสร้างประโยคข้อความต่างๆ ทั้งที่เป็นข้อความทางบวกและข้อความทางลบที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ต้องการประเมิน โดยให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อความแต่ละข้อ

จากการศึกษาวิธีการประเมินความพึงพอใจ พบว่า มีวิธีการประเมินหลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การสอบถาม ซึ่งแต่ละวิธีก็มีกระบวนการที่แตกต่างกัน ซึ่งวิธีการที่นิยมใช้ในการวิจัยนั้นเป็นการใช้แบบสอบถาม เนื่องจากเป็นวิธีที่ง่ายและสะดวก สามารถเก็บข้อมูลได้รวดเร็ว

5.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนั้น มีรูปแบบที่แตกต่างกัน (พัฒนา พรหมณีและคณะ, 2563, หน้า 62-63) ได้กล่าวถึงการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจไว้ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายของความพึงพอใจว่าเป็นอะไร มีโครงสร้างลักษณะใด ซึ่งควรกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจนว่าจะประเมินความพึงพอใจด้านใดบ้าง จากนั้นให้ความหมายของความพึงพอใจว่า แล้วจึงกำหนดโครงสร้างของความพึงพอใจว่าประกอบด้วยด้านใดบ้าง แต่ละด้านจะประกอบด้วยตัวแปรอะไรบ้าง ซึ่งอาจกำหนดประเด็นกว้าง ๆ เป็นข้อ ๆ

2. รวบรวมข้อคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อเป้าหมาย หลีกเลียงข้อความกำกวม โดยกำหนดข้อคำถาม จากโครงสร้างความพึงพอใจที่ได้กำหนดไว้แล้ว แบ่งเป็นด้าน ๆ แล้วสร้างและรวบรวมข้อคำถามแต่ละด้านตามประเด็นที่กำหนดไว้

3. นำข้อคำถามที่สร้างแล้วไปทดลองใช้เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของข้อคำถามว่าตรงตามโครงสร้างของการประเมินความพึงพอใจตามที่ได้กำหนดไว้แล้วในแต่ละด้าน และในแต่ละประเด็นย่อยหรือไม่ หากมีความคลุมเครือหรือไม่ชัดเจนจะได้แก้ไขก่อนสร้างเป็นแบบสอบถาม จากนั้นทดลองใช้กับผู้ตอบแบบสอบถาม

4. กำหนดน้ำหนักคะแนนในการตอบแต่ละตัวเลือก โดยกำหนดเป็น 5, 4, 3, 2, 1

ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert Scale) ซึ่งใช้มาตราประเมินแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	หมายถึง	การแปลความหมาย
4.51 - 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

จากการศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ สรุปได้ว่า การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนั้น ควรกำหนดเป้าหมายของความพึงพอใจ หลีกเลียงข้อความกำกวม โดยกำหนดข้อคำถาม แบ่งเป็นด้านต่าง ๆ นำข้อคำถามที่สร้างแล้วไปทดลองเพื่อปรับปรุงแก้ไข กำหนดน้ำหนักคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert)

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุชาติ ปิติพร (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีวรรณกรรม) โดยใช้กระบวนการกลุ่ม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของ

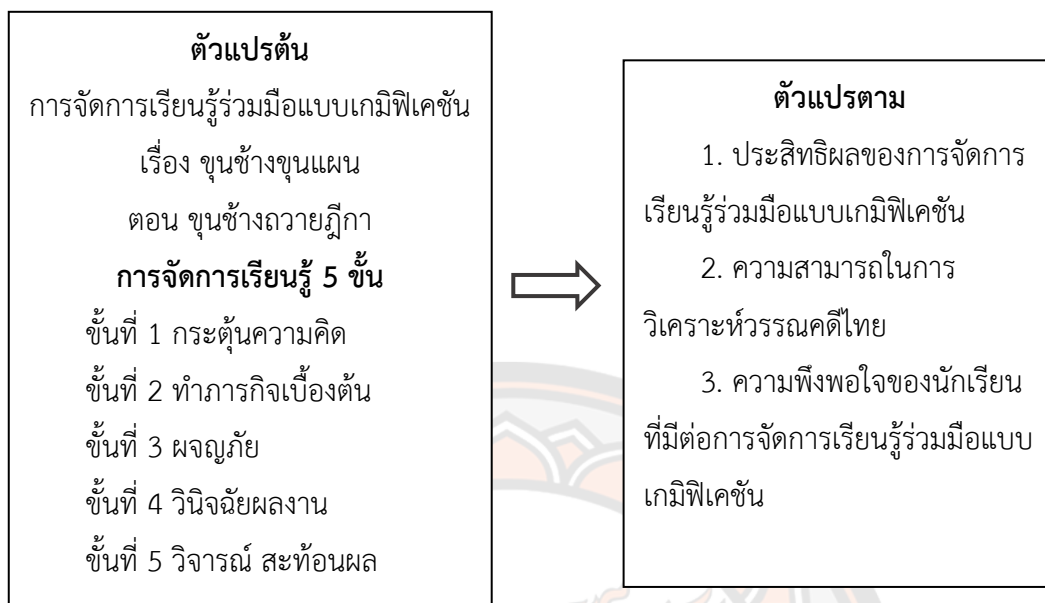
นักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ซึ่งได้ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการประเมินความพึงพอใจ ผลพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

บุญญารินทร์ อ่อนนุ่ม (2560) ได้ศึกษาการเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหา โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) และผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นอยู่ในระดับมากที่สุด

พร้อมเพื่อน จันทน์นวล (2560) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังการใช้เกม kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม kahoot ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม kahoot อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ สรุปได้ว่า การศึกษาความพึงพอใจหรือการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนั้น เป็นการประเมินเพื่อทราบความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมหรือวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ซึ่งการสร้างแบบประเมินจะต้องมีแบบแผนและมีการวัดอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ทราบความพึงพอใจที่แท้จริงมากที่สุด

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 4 กรอบแนวคิด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มี 5 ห้องเรียน จำนวน 156 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) และทำการสุ่มอย่างง่ายออกมา 1 ห้องเรียน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

2. ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา จำนวน 5 แผน

2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา แบบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาทฤษฎี รูปแบบ และวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน และระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ Classdojo และ Quizizz จากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.3 ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์วรรณคดีไทยและแนวทางการสอนวิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน เป็นเวลา 10 ชั่วโมง รวมทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และทดสอบหลังเรียน โดยกำหนดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 แสดงรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

แผนที่	เรื่อง	จำนวนคาบ
1	รู้จักขุนช้างขุนแผน	2
2	การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา	2
3	การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1	2
4	การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2	2
5	การวิเคราะห์คุณค่าสังคม	2
รวม		10

ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชัน มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความคิด เป็นขั้นที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ ทบทวนเนื้อหา มีการแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เป้าหมาย ภารกิจของตนเองและของทีม เงื่อนไขและกฎกติกาของกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น คือ เป็นขั้นที่ผู้สอนบรรยายให้ความรู้ และให้นักเรียนได้ประเมินตนเองว่ามีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียนมากน้อยเพียงใด โดยผ่านการทำแบบฝึกหัด การเล่นเกมหรือทำภารกิจเดี่ยว ซึ่งเป็นการสร้างฐานความรู้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการทำงานร่วมกับสมาชิกในทีมในขั้นต่อไป โดยขั้นนี้หากนักเรียนทำภารกิจสำเร็จจะได้ตราผ่านภารกิจนั้น ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นผจญภัย คือ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนมอบหมายภารกิจทีมให้แต่ละทีม โดยมีเงื่อนไขคือ สมาชิกในแต่ละทีมจะต้องทำภารกิจเบื้องต้นให้ครบทุกคนจึงสามารถทำภารกิจทีมได้ โดยให้นักเรียนในทีมร่วมกันตัดสินใจกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ ในขั้นนี้หากกลุ่มทำภารกิจกลุ่มสำเร็จ นักเรียนจะได้รับค่าประสบการณ์กลุ่ม หรือเหรียญตราตามเงื่อนไขที่กำหนด หากไม่สำเร็จหรือมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์จะถูกลดพลังชีวิต ซึ่งผู้สอนเป็นผู้แนะนำระหว่างการทำภารกิจต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นวินิจฉัยผลงาน คือ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนแต่ละทีมนำเสนอผลของภารกิจทีม และนำเสนอวิธีการที่ใช้ในการปฏิบัติภารกิจทีม และนำเสนอความคิดหรือข้อค้นพบที่น่าสนใจ สอบถามข้อสงสัยเพื่อทำความเข้าใจในแนวคิดที่แตกต่างจากตนเอง จากนั้นให้แต่ละทีมประเมินให้คะแนนทีมอื่น ๆ และผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับให้แต่ละทีม ทีมใดมีคะแนนสะสมเยอะที่สุดในแต่ละครั้งจะได้รับตราพิเศษเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นวิจารณ์ สะท้อนผล เป็นขั้นที่ให้นักเรียนสรุปภารกิจการเรียนรู้ โดยผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดจากการเรียนรู้ ความรู้ที่ได้รับ และผู้สอนจัดอันดับทีมตามผลคะแนน ในขั้นนี้ผู้สอนสามารถเพิ่มเติมความรู้ที่สำคัญได้ และเมื่อเสร็จสิ้นบทเรียน ทีมใดมีคะแนนสะสมสูงที่สุดจะได้รับรางวัลพิเศษ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ความสอดคล้องของจุดประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การใช้ภาษา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชัน เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพ แล้วหาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็น มาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท โดยเป็นแบบมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท ดังนี้

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

ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดไว้ ดังนี้

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

โดยผู้วิจัยได้กำหนดค่าเฉลี่ย (\bar{X}) การยอมรับคุณภาพอยู่ที่ 3.50 ขึ้นไป และหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00 ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.51) (ภาคผนวก ค หน้า 101)

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัดตาก จำนวน 30 คน ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาหาค่าดัชนีประสิทธิผล ซึ่งค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ที่ปรับปรุงโดยสมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัดตาก จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้ในการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมพีเคชั่น ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ การวัดและประเมินผลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 สร้างแบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีก่อนเรียน (Pre – test) และแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์หลังเรียน (Post – test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน โดยเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ ซึ่งนำไปใช้จริง 30 ข้อ โดยเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย คือ วรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ซึ่งมีเนื้อหาดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 รายละเอียดการจำแนกข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัย

หัวข้อเนื้อหา	ระดับพุทธิกรรม	รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	รวม
1. รู้จักขุนช้างขุนแผน		4	2	-	-	6
2. วิเคราะห์ด้านเนื้อหา		2	1	-	9	12
3. วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1		1	2	-	10	13
4. การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2		1	1	-	7	9
5. วิเคราะห์คุณค่าสังคม		1	1	1	7	10
รวม		9	7	1	33	50

2.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของคำและการใช้ภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความตรงของเนื้อหา และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ความสอดคล้องที่ยอมรับได้ ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยมีการใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ซึ่งพบว่า แบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย จำนวน 50 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 – 1.00

2.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยที่ปรับปรุงแล้ว จำนวน 50 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัด

ตาก จำนวน 30 คน ที่เคยเรียนเนื้อหานี้ไปแล้ว และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาตรวจให้คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.7 นำผลคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีมาวิเคราะห์หาคุณภาพ โดยหาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาเกณฑ์คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากระหว่าง 0.2 - 0.8 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป เมื่อนำมาคัดเลือกจึงได้แบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีที่มีคุณภาพ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่ายในระดับ 0.20 – 0.63 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.37 – 0.73

2.8 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) ซึ่งแบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.90

2.9 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีที่ปรับปรุงโดยสมบูรณ์ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัดตาก จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเค
ชั้นเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) เพื่อนำมากำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถาม

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้นเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา โดยสอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน จำนวน 15 ข้อ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต ดังนี้

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

ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง ความเหมาะสมระดับน้อย
 ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง ความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

โดยเกณฑ์การยอมรับคุณภาพ ต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.50 ขึ้นไป

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาและตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องครอบคลุมของเนื้อหากับประเด็นคำถาม และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 2 ท่าน ด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 ท่าน ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการถาม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังต่อไปนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่ามีความเหมาะสม และสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งแบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00

3.5 ปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคซัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกาฉบับสมบูรณ์ ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัดตาก จำนวน 30 คน ที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

ตาราง 4 แสดงแบบแผนการทดลอง One-Group Pretest-Posttest Design

ทดสอบก่อนเรียน	ดำเนินการทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂
สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง		
X	แทน	การทำการทดลอง
T ₁	แทน	ทดสอบก่อนเรียน
T ₂	แทน	ทดสอบหลังเรียน

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre – test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา แบบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 50 นาที
2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา จำนวน 5 แผน 10 ชั่วโมง
3. ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post – test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย ชุดเดียวกับกับแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้เวลา 50 นาที
4. ให้กลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา
5. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์คะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)
2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

- 1.1 การหาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 242) ดังต่อไปนี้

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

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

1.2 การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 256) ดังต่อไปนี้

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลัง
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

2.1 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index Objective Congruency) คำนวณจากสูตรดังนี้ (อนุวัต คุณแก้ว, 2562, หน้า 199)

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

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่า ≥ 0.5 ขึ้นไปถือว่าสอดคล้อง

2.2 การหาค่าความยาก (p) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย แต่ละข้อคำนวณโดยใช้สูตร (อนุวัต คุณแก้ว, 2562, หน้า 205) ดังต่อไปนี้

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

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่ายของข้อคำถามแต่ละข้อ
	R	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบข้อคำถามนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

หากค่า p มีค่าตั้งแต่ 0.20 - 0.80 ถือว่าข้อคำถามนั้นมีความยากง่ายพอเหมาะ

2.3 การหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์
วรรณคดีไทย โดยใช้สูตรของ Brennan ดังนี้ (ปกรณ์ ประจัญบาน, 2552, หน้า 171)

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

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ
	U	แทน	จำนวนคนที่ทำข้อสอบนั้นถูกของกลุ่มที่ผ่านเกณฑ์
	L	แทน	จำนวนคนที่ทำข้อสอบนั้นถูกของกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์
	N	แทน	จำนวนผู้ที่เข้าสอบทั้งหมด

หากค่า r มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่าข้อสอบนั้นสามารถจำแนกคนได้มาก

2.4 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการ
วิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้สูตรของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน 20 (Kuder-Richadson 20 : KR-20) ดังนี้
(อนุวัต คุณแก้ว, 2562, หน้า 219)

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

เมื่อ	r_{KR-20}	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	K	แทน	จำนวนข้อสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ทำถูกในข้อหนึ่ง เท่ากับ จำนวนคนทำถูกหารด้วยจำนวนคนสอบทั้งหมด
	q	แทน	สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ หรือ 1-p
	S^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ

$$S^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$$

2.5 การหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E.I. สามารถคำนวณได้จากสูตร ดังนี้ (เผชญ กิจระการ, 2561, หน้า 44)

ดัชนีประสิทธิผล = $\frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}$

หรือ
$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_2}$$

เมื่อ	P_1	แทน	ผลรวมของคะแนนสอบก่อนเรียน
	P_2	แทน	ผลรวมของคะแนนสอบหลังเรียน
	Total	แทน	ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับคะแนนเต็ม

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ได้แก่

3.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติ t-test for dependent samples ใช้สูตรดังนี้ (อนุวัต คุณแก้ว, 2562, หน้า 205) ดังนี้

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต เพื่อทราบนัยสำคัญ
	D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้เสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1. ผลการสร้างการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.1 ได้แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
- 2) สาระสำคัญ
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สาระการเรียนรู้
- 5) กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 6) สื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้
- 7) ภาระงาน/ชิ้นงาน
- 8) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

โดยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนมีขั้นตอนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความคิด เป็นขั้นที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ ทบทวนเนื้อหา มีการแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เป้าหมาย ภารกิจของตนเองและของทีม เงื่อนไขและกฎกติกาของกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น คือ เป็นขั้นที่ผู้สอนบรรยายให้ความรู้ และให้นักเรียนได้ประเมินตนเองว่ามีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียนมากน้อยเพียงใด โดยผ่านการทำแบบฝึกหัด การเล่นเกมหรือทำภารกิจเดี่ยว ซึ่งเป็นการสร้างฐานความรู้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการทำงานร่วมกับสมาชิกในทีมในขั้นต่อไป โดยขั้นนี้หากนักเรียนทำภารกิจสำเร็จจะได้ตราผ่านภารกิจนั้น ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นผจญภัย คือ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนมอบหมายภารกิจทีมให้แต่ละทีม โดยมีเงื่อนไข คือ สมาชิกในแต่ละทีมจะต้องทำภารกิจเบื้องต้นให้ครบทุกคนจึงสามารถทำภารกิจทีมได้ โดยให้นักเรียนในทีมร่วมกันตัดสินใจกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ ในขั้นนี้หากกลุ่มทำภารกิจกลุ่มสำเร็จ นักเรียนจะได้รับค่าประสบการณ์กลุ่ม หรือเหรียญตราตามเงื่อนไขที่กำหนด หากไม่สำเร็จหรือมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์จะถูกลดพลังชีวิต ซึ่งผู้สอนเป็นผู้แนะนำระหว่างการทำภารกิจต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นวินิจฉัยผลงาน คือ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนแต่ละทีมนำเสนอผลของภารกิจทีม และนำเสนอวิธีการที่ใช้ในการปฏิบัติภารกิจทีม และนำเสนอความคิดหรือข้อค้นพบที่น่าสนใจ สอบถามข้อสงสัยเพื่อทำความเข้าใจในแนวคิดที่แตกต่างจากตนเอง จากนั้นให้แต่ละทีมประเมินให้คะแนนทีมอื่น ๆ และผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับให้แต่ละทีม ทีมใดมีคะแนนสะสมเยอะที่สุดในแต่ละครั้งจะได้รับตราพิเศษเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นวิจารณ์ สะท้อนผล เป็นขั้นที่ให้นักเรียนสรุปผลการจัดการเรียนรู้ โดยผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดจากการเรียนรู้ ความรู้ที่ได้รับ และผู้สอนจัดอันดับทีมตามผลคะแนน ในขั้นนี้ผู้สอนสามารถเพิ่มเติมความรู้ที่สำคัญได้ และเมื่อเสร็จสิ้นบทเรียน ทีมใดมีคะแนนสะสมสูงที่สุดจะได้รับรางวัลพิเศษ

1.2 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 5 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 รู้จักขุนช้างขุนแผน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
1. สารระสำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และครอบคลุมตัวชี้วัด	4.40	0.55	มาก
1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1	4.50	0.53	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสารระสำคัญ	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.40	0.55	มาก
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.40	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2	4.56	0.51	มากที่สุด
3. สารการเรียนรู้			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เหมาะกับเวลาที่ใช้สอน	4.20	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3	4.40	0.52	มาก
4. การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน			
4.1 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำงาน	4.40	0.89	มาก
4.2 มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับการเรียนร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน	4.20	0.84	มาก
4.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน ดึงดูดใจและสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ			

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
เกมพีเคชั้นส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนา ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี	4.20	0.84	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 4	4.35	0.75	มาก
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย ของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 5	4.60	0.52	มากที่สุด
6. กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์	4.20	0.84	มาก
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความ เป็นไปได้	4.60	0.89	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 6	4.40	0.83	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1 - 6	4.47	0.56	มาก

จากตาราง 5 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 รู้จักขุนช้างขุนแผน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมาก (\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.56)

ตาราง 6 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้น เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
1. สาระสำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และครอบคลุมตัวชี้วัด	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1	4.60	0.52	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.40	0.55	มาก
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.40	0.55	มาก
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.40	0.55	มาก
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.40	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2	4.44	0.51	มาก
3. สาระการเรียนรู้			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เหมาะกับเวลาที่ใช้สอน	4.40	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3	4.60	0.52	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้น			
4.1 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้น กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำงาน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับการเรียนร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้น	4.40	0.55	มาก
4.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้น ดึงดูดใจและสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ			

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
เกมพีเคชั้นส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนา ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 4	4.55	0.51	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย ของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 5	4.60	0.52	มากที่สุด
6. กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์	4.40	0.89	มาก
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความ เป็นไปได้	4.40	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 6	4.40	0.83	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1 - 6	4.51	0.50	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์เนื้อหา โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.50)

ตาราง 7 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
1. สารระสำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และครอบคลุมตัวชี้วัด	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1	4.60	0.55	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.60	0.52	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสารระสำคัญ	4.40	0.55	มาก
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.40	0.55	มาก
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.40	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2	4.48	0.51	มาก
3. สารการเรียนรู้			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เหมาะกับเวลาที่ใช้สอน	4.20	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3	4.40	0.52	มาก
4. การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น			
4.1 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำงาน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับการเรียนร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น	4.40	0.55	มาก
4.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น ดึงดูดใจและสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน	4.40	0.55	มาก
4.4 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ			

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
เกมพีเคชั้นส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนา ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 4	4.50	0.51	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
5.2 มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย ของนักเรียน	4.20	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 5	4.30	0.48	มาก
6. กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์	4.40	0.89	มาก
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความ เป็นไปได้	4.40	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 6	4.40	0.83	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1 - 6	4.46	0.48	มาก

จากตาราง 7 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมาก (\bar{X} = 4.46, S.D. = 0.48)

ตาราง 8 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
1. สารระสำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และครอบคลุมตัวชี้วัด	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1	4.60	0.52	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.40	0.55	มาก
2.2 สอดคล้องกับสารระสำคัญ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
2.4 ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2	4.52	0.51	มากที่สุด
3. สารการเรียนรู้			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เหมาะกับเวลาที่ใช้สอน	4.20	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3	4.40	0.52	มาก
4. การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน			
4.1 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำงาน	4.40	0.55	มาก
4.2 มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับการเรียนร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน	4.40	0.55	มาก
4.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน ดึงดูดใจและสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ			

เกมพีเคชันส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนา ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 4	4.50	0.51	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย ของนักเรียน	4.40	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 5	4.50	0.53	มากที่สุด
6. กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์	4.40	0.89	มาก
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความ เป็นไปได้	4.40	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 6	4.40	0.83	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1 - 6	4.49	0.49	มาก

จากตาราง 8 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมาก (\bar{X} = 4.49, S.D. = 0.49)

ตาราง 9 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
1. สาระสำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และครอบคลุมตัวชี้วัด	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1	4.70	0.48	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.40	0.55	มาก
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.40	0.55	มาก
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2	4.56	0.51	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เหมาะกับเวลาที่ใช้สอน	4.20	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3	4.40	0.52	มาก
4. การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น			
4.1 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำงาน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น	4.40	0.55	มาก
4.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น ดึงดูดใจและสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ			

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปลผล
เกมพีเคชั้นส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนา ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 4	4.55	0.51	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย ของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 5	4.60	0.52	มากที่สุด
6. กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์	4.40	0.89	มาก
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความ เป็นไปได้	4.40	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 6	4.40	0.83	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1 - 6	4.52	0.53	มากที่สุด

จากตาราง 9 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.52, S.D. = 0.53)

ตาราง 10 แสดงคะแนนค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
รู้จักขุนช้างขุนแผน	4.47	0.56	มาก
การวิเคราะห์เนื้อหา	4.51	0.50	มากที่สุด
การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1	4.46	0.48	มาก
การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2	4.49	0.49	มาก
การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม	4.52	0.53	มากที่สุด
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.49	0.51	มาก

จากตาราง 10 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เพื่อใช้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.51) โดยแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหา และเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง รู้จักขุนช้างขุนแผน การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1 และการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

1.3 ผลการหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชันเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชันเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จำนวน 30 คน ผลปรากฏดังตารางนี้

ตาราง 11 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จำนวนคน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมก่อนเรียน		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		เรียน	เรียน	
30	30	351	676	0.5920

จากตาราง 11 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น 0.5920 หรือคิดเป็นร้อยละ 59.20

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน ผลปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 12 การเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

การทดสอบ	N	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	t	Sig(1- tailed)
ก่อนเรียน	30	30	14.37	3.01	9.93	25.14*	0.0000
หลังเรียน	30	30	24.30	1.53			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตาราง 12 พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.30 คะแนน สูงกว่าการทดสอบก่อนเรียนที่มีคะแนนเท่ากับ 14.37 คะแนน แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 มีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลปรากฏในตาราง 13 ดังต่อไปนี้

ตาราง 13 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น เรื่อง ชุนข้างขุนแผน ตอน ชุนข้างถวายฎีกา

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้นมี ความน่าสนใจ	4.40	0.56	มาก
1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น สามารถปฏิบัติได้	4.47	0.57	มาก
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น ทำหาคำความสามารถ	4.23	0.63	มาก
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ วรรณคดี	4.43	0.57	มาก
1.5 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น ส่งเสริมการร่วมมือกันของนักเรียนทุกคน	4.77	0.43	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.46	0.55	มาก
2. ด้านบรรยากาศการเรียนรู้			
2.1 นักเรียนมีความสนุกกับการเรียนวรรณคดี มากขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดี	4.37	0.61	มาก
2.2 นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ร่วมกันในการทำ กิจกรรมสู่เป้าหมายที่คาดหวัง	4.30	0.53	มาก
2.3 นักเรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งกันและกัน	4.67	0.48	มากที่สุด
2.4 บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียน พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีของตนเอง	4.63	0.56	มากที่สุด
2.5 บรรยากาศการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิด ความรับผิดชอบต่อตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม	4.47	0.68	มาก
รวมเฉลี่ยด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.49	0.57	มาก
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.33	0.55	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3.2 นักเรียนวิเคราะห์วรรณคดีได้ดีขึ้น	4.57	0.57	มากที่สุด
3.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูมากขึ้น	4.33	0.66	มาก
3.4 นักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยมากขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด
3.5 นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น	4.47	0.68	มาก
รวมเฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.46	0.59	มาก
รวมเฉลี่ย	4.47	0.43	มาก

จากตารางที่ 13 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$ และ S.D. = 0.43) เมื่อพิจารณารายด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$ และ S.D. = 0.55) โดยกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันส่งเสริมการร่วมมือกันของนักเรียนทุกคน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$ และ S.D. = 0.43) ส่วนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.40$ และ S.D. = 0.56) กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันสามารถปฏิบัติได้ ($\bar{X} = 4.47$ และ S.D. = 0.57) กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันทำทลายความสามารถ ($\bar{X} = 4.23$ และ S.D. = 0.63) และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี ($\bar{X} = 4.43$ และ S.D. = 0.57) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$ และ S.D. = 0.57) โดยนักเรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ($\bar{X} = 4.67$ และ S.D. = 0.48) และบรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีของตนเอง ($\bar{X} = 4.63$ และ S.D. = 0.56) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนนักเรียนมีความสุขกับการเรียนวรรณคดีมากขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดี ($\bar{X} = 4.37$ และ S.D. = 0.61) นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ร่วมกันในการทำกิจกรรมสู่เป้าหมายที่คาดหวัง ($\bar{X} = 4.30$ และ S.D. = 0.53) บรรยากาศการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความรับผิดชอบต่อตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม ($\bar{X} = 4.47$ และ S.D. = 0.68) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$ และ S.D. = 0.59) โดยนักเรียนวิเคราะห์วรรณคดีได้ดีขึ้น ($\bar{X} = 4.57$ และ S.D. = 0.57) และนักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยมากขึ้น ($\bar{X} = 4.60$ และ S.D. = 0.50) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วน

นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ($\bar{X} = 4.33$ และ S.D. = 0.55) นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูมากขึ้น ($\bar{X} = 4.33$ และ S.D. = 0.66) นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น ($\bar{X} = 4.47$ และ S.D. = 0.68) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก



บทที่ 5

บทสรุป

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีข้อสรุปดังนี้
 - 1.1 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.51)
 - 1.2 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่นเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น 0.5920 หรือคิดเป็นร้อยละ 59.20

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.53 สูงกว่าการทดสอบก่อนเรียนที่มีคะแนนเท่ากับ 14.37 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.01 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$ และ S.D. = 0.43)

อภิปรายผล

การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น ได้ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.51) และเมื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จำนวน 30 คน พบว่า มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น 0.5920 หรือคิดเป็นร้อยละ 59.20 ทั้งนี้ เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างโดยวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการเรียนรู้ร่วมมือ แนวคิดเกมพีเคชั่น และการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น จนนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น จากนั้นนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงนำไปใช้กับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยส่วนใหญ่เป็นนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ซึ่งไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาแรก และต้องทำความเข้าใจทั้งคำศัพท์ การใช้คำต่าง ๆ อีกทั้งนักเรียนได้เรียนตามแผนการเรียนเฉพาะจึงทำให้มีความสนใจเฉพาะวิชาที่ตนเองชอบ ซึ่งในการทำกิจกรรมวิเคราะห์วรรณคดีไทยนั้นจะต้องใช้เวลาในการวิเคราะห์มากขึ้น เพราะต้องทำความเข้าใจคำศัพท์ยาก แต่ด้วยการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันที่สร้างขึ้น มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จึงทำให้นักเรียนมีมุมมองในการวิเคราะห์วรรณคดีที่หลากหลาย และทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น เข้าใจและเข้าถึงรสไพเราะในวรรณคดีไทยได้มากขึ้น สอดคล้องกับ วชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ในห้องเรียนที่มีความน่าสนใจ ทำลายความสามารถ มีความสนุกสนาน จะทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี เกิดแรงจูงใจในการเรียน ตั้งใจทำกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมาย เกิดความรับผิดชอบและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ และสอดคล้องกับสนิท ติเมืองซ้าย (2561) ที่ได้กล่าวว่า การทำภารกิจที่ท้าทาย ใช้กลไกของเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรม พร้อมเสริมแรงที่ดี ใ้ใจนักเรียนและมีการช่วยเหลือนักเรียนโดยการเสริมศักยภาพการเรียนรู้ รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ ซึ่งทั้งหมดนี้จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี ส่งเสริมพฤติกรรมสำคัญและยังส่งเสริมให้นักเรียนมีความผูกพันกับการเรียนและมีแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.53 สูงกว่าการทดสอบก่อนเรียนที่มีคะแนนเท่ากับ 14.37 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.01 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เป็นรูปแบบการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความท้าทายที่จะทำภารกิจให้สำเร็จตามเป้าหมาย ด้วยกลไกของเกม และการร่วมมือในการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนทรรศนะในการวิเคราะห์ ร่วมมือกันการทำงานและวิเคราะห์วรรณคดี จึงมีมุมมองจากการอ่านวรรณคดีที่หลากหลายมากขึ้น จนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ นครินทร์ สุกใส (2561) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมิฟิเคชัน ที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับพิชญา โชคพล (2558) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียน ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียน ประกอบด้วย การสร้างแรงจูงใจ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การดำเนินการแข่งขัน และการให้รางวัล ส่งผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม การกล้าแสดงออกและยอมรับในความคิดเห็นของผู้อื่น มีความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความสามารถในการแก้ปัญหา 2) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีระดับพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในด้านการมีความตั้งใจในการทำงาน ด้าน การแสดงออกถึงความคิดเห็น ด้านให้ความช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม และด้านการขอความช่วยเหลือ จากผู้อื่น โดยรวมพฤติกรรมอยู่ในระดับสม่ำเสมอ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561) ที่ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา พบว่า ความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น โดยภาพรวมมีความ พึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$ และ $S.D. = 0.43$) ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือ แบบเกมพีเคชั่น มีความน่าสนใจ สนุกสนาน สามารถปฏิบัติได้ ทำทลายความสามารถ ส่งเสริมการ พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี ส่งเสริมการร่วมมือกันของนักเรียนทุกคน และเกิด การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันทำให้มีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับ อติศักดิ์ เมฆสมุทร (2560) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านคำควบล้ำ โดย ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการ อ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริงโดยใช้ เทคนิคเกมพีเคชั่นจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, $S.D.=0.17$) และ สอดคล้องกับณัฐดนัย คุณกมฺุท (2560) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมความสามารถใน

การอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.73)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในขั้นกระตุ้นความคิด ควรกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น หรือใช้สื่อในการกระตุ้นความคิดให้หลากหลาย

1.2 ในการแนะนำการใช้ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ ผู้สอนควรแนะนำโดยการใช้อุปกรณ์การสื่อสารที่ใกล้เคียงกับนักเรียน เช่น Smartphone ระบบ Android และระบบ IOS เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจการใช้งานได้ง่ายขึ้น

1.3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนต้องการเหรียญตราใน Classdojo ที่มีความพิเศษในการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมได้ ดังนั้นผู้สอนควรเพิ่มเหรียญตราที่ให้นักเรียนสามารถใช้ช่วยเหลือผู้อื่นได้มากขึ้น หรือเพิ่มเหรียญตราที่มีความพิเศษมากขึ้น และทำเหรียญตราเป็นสิ่งของที่จับต้องได้

1.4 เพิ่มเวลาในกระบวนการกลุ่มหรือชั้นผลงูญัย เพื่อให้ นักเรียนมีเวลาในการร่วมกันวิเคราะห์มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัยครั้งนี้ ควรมีการศึกษาวิจัยโดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ และนักเรียนระดับชั้นอื่น

2.2 ควรวิจัยโดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชันในการพัฒนาความสามารถหรือทักษะอื่นในรายวิชาภาษาไทย เช่น พัฒนาทักษะการเขียน ทักษะการอ่าน

บรรณานุกรม



- กัตยูลี เอกุช. (10 ธันวาคม 2562). *คุณครูอ่านที่นี่...3 แอปพลิเคชัน ช่วยบริหารจัดการชั้นเรียน สำหรับห้องเรียน 4.0*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.kruupdate.com/3แอปจัดการชั้นเรียน>.
- กัตยูลู ชูชื่น. (2543). *ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวรรณคดีไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2543). *เอกสารชุดเทคนิคการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียน สำคัญที่สุดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนากรมศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กัมพูชานาฏ เปรมกมล และบรรเทา กิตติศักดิ์. (2524). *การพินิจวรรณคดีมรดกเฉพาะเรื่อง*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2517) *ประวัติวรรณคดี*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2562). *วรรณคดีวิจารณ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (12 มกราคม 2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2564, จาก <https://touchpoint.in.th/gamification/>.
- จิตต์นิภา ศรีไสย์และคณะ. (2559). *หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- จุฬามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนารี*. วิทยานิพนธ์, ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (26 ธันวาคม 2562). *Classcraft เกมจัดการชั้นเรียน*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/10968-classcraft>.
- ชฎารัตน์ พิพัฒนนันท์. (2563). *Quizizz – Free Quizzes For Every Student*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/62-quizizz-free-quizzes-for-every-student>.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. พิมพ์ครั้งที่ 8. นนทบุรี: พี บาลานซ์ไชด์แอนปริ้นติ้ง.
- ชัยอนันต์ สาขาจันทร์. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ความจริงเสริม เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติและความคงทนทางการเรียน สำหรับนักศึกษา*

- หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต. วิทยานิพนธ์, ปร.ด., มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.
- ชำนาญ ด่านคำ. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมเกมิฟิเคชันออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์, ปร.ด., มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ณัฐดนัย คุณณมท. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์, ค.อ.ม., มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- ณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์. (2559). การศึกษาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย. วิทยานิพนธ์, กศ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ทศนา แคมมณีและคณะ. (2549). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ทศนา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 24). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิตย์ สุวรรณเจริญ. (14 พฤศจิกายน 2563). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Cooperative Learning). สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/209790>.
- ธิดา โมสิกรัตน์. (2541). เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทย 2. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นครินทร์ สุกใส. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมิฟิเคชัน ที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์, ค.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- นพมณี มีทอง. (2562). ผลการใช้วิธีการสอนแบบ 4MAT เพื่อพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์, ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์.
- นภาลักษณ์ ตั้งอรุณศิลป์. (2559). การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนาการจำอักษรจีนโดยใช้เทคนิคมอร์ฟฟิงร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์, กศ.ม., มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- บุญญารินทร์ อ่อนนุ่ม. (2560). การสร้างเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้น

- มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์, ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- เบญจภาคี จงหมื่นไวย์และคณะ. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารโครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*. 4(2), 34-43.
- ปกรณ ประจัญบาน. (2552). สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (*Advanced Statistics for Research and Evaluation*). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประพนธ์ เรืองณรงค์. (2545). ภูมิปัญญาทางภาษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ปัทมาภรณ์ พรดวงคำ. (2555). การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณกรรมโดยใช้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จังหวัดเพชรบูรณ์. วิทยานิพนธ์, ศศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- เผชัญญ์ กิจระการ. (2561). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 7(1), 44-52.
- พัฒนา พรหมณีและคณะ. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.)*. 26(1), 59-66.
- พิชญะ โชคพล. (2558). การเรื่องการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2561). ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน. วิทยานิพนธ์, ค.ด., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พร้อมเพื่อน จันทน์นวล. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย. วิทยานิพนธ์, ศษ.ม., มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- มนธิดา ชื่นชมพุท. (2563). การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3, *ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. 4(2), 98 – 110.
- มนธิดา ชื่นชมพุท. (2563). Gamification จากกลยุทธ์การตลาดสู่ห้องเรียนคณิตศาสตร์, *สสวท*. 48(221), 28-32.

- มะลิวัลย์ พรนิคม. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านวรรณคดีไทย โดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์, กศ.ม., มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- รุ่งนภา อนันตศิริ. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง การค้นหาข้อมูลและติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรม โรงเรียนตากสินราชานุสรณ์ โดยการใช้ Quizizz, การประชุมวิชาการระดับชาติครูศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 2. วันที่ 21-22 มีนาคม 2562 ณ ห้องคอนเวนชันฮอลล์ ศูนย์วัฒนธรรมภาคเหนือตอนล่าง มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ส่วนวังจันทร์).
- วชิระ อุดมรัตน์. (2560). การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร, วิทยานิพนธ์, ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- วชิราพร ภักค์คุณพันธ์. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 2 ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ ประจำปี 2561. 18 กรกฎาคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี.
- วิภา กงกะนันท์. (2556). วรรณคดีศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สกสศ. ลาดพร้าว.
- ศุภกร ถิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์, ค.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สนิท ดีเมืองซ้าย. (2561). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชันออนไลน์. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สีธา พิณีภูวดลและคณะ. (2521). ความรู้ทั่วไปทางวรรณกรรมไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิริยุพิน ศุภรัตน์ชัชคณา. (2559). การพัฒนาหลักสูตรการเรียนผ่านเว็บด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. ดุษฎีนิพนธ์, กศ.ด., มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

- สุจิตรา มัจฉาชีพ. (2561). *การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบร่วมมือผ่านสังคมคลาวด์เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์, ค.ม., มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา ปิติพร. (2559). *การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีวรรณกรรม) โดยใช้กระบวนการกลุ่ม*. วิทยานิพนธ์, ศศ.ม., มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพฯ.
- สุภัทรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์. (2564). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*, วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ. 6(1), 48 – 68.
- สุรพล บุญลือ. (สิงหาคม 2560). *การใช้ Application ClassDojo สำหรับการบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2564, จาก <http://apdi.kbu.ac.th/Research%20database/APDI%20km/1Classdojo.pdf>.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). *กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: ภาคพิมพ์.
- เสนีย์ วิลาวรรณและคณะ. (2560). *วรรณคดีและวรรณกรรม*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). *สนุกกับวรรณคดี ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค.ลาดพร้าว.
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร. (2559). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสถานความจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์, ค.ม., มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- อธิป เกตุสิริ. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์, ปร.ด., มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2562). *การวัดและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2561). *การวิจัยทางการศึกษา แนวคิดและการประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อลงกรณ์ พลอยแก้ว. (2563). *คุณค่าของวรรณคดี*. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2564, จาก <https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/34286>.

- อารีนา อารยะกุล. (2560). การพัฒนาสื่อแอปพลิเคชัน แบบโมชันกราฟิก ร่วมกับกลยุทธ์การเรียนรู้ เกมฟิเคชัน เรื่อง ภาษาฝรั่งเศสที่ใช้ในการสื่อสารเกี่ยวกับการเดินทางในชีวิตประจำวัน. วิทยานิพนธ์, ค.บ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- Karl Kapp. (2014). Gamification separating fact form fiction. *Chief Learning Officer*. March 2014, 12-15.
- Luis de-Marcos. (2014). An empirical study comparing gamification and socialnetworking on e-learning. *Computers & Education*. 2014(75), 82-91.





ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- | | |
|--|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุนมธูรส | อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ องอาจวาณิชย์ | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แป้นศรี | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 4. นางปัญญภรณ์ พุทธสาโรช | ครูชำนาญการพิเศษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนวิทยานุกูลนารี |
| 5. นางสุจิตรา ยศอาจ | ครูชำนาญการพิเศษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการ |





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๙๔

วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุมสุรส

ด้วย นางสาวศิริพร เปรมปรีดิ์ รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๙๕๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โต้พิทักษ์ 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 ๓๕๙๔

วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมมรจิต แบนศรี

ด้วย นางสาวศิริพร เปรมปรีดิ์ รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๙๕๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิกชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤตยาภาณุจัน โดพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว.๓๕๕๔ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองจาวาณิชย์

ด้วย นางสาวศิริพร เปรมปรีดิ์ รหัสประจำตัว ๒๓๐๙๐๙๕๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุฉน์ โดฬัทธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ฮว ๐๖๐๓.๐๖/ว ๓๕๙๔

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณสุจิตรา ยศอาจ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวศิริพร เปรมปรีดี รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๙๕๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤตยากาญจน์ ไคพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคูตม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๐๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๐๖

๒. นางสาวศิริพร เปรมปรีดี

โทร. ๐๖-๒๒๙๘-๘๐๐๖

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๕๔

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณปัญญาภรณ์ พุทธสาโรช

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวศิริพร เปรมปรีดี รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๙๕๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภฤชกาญจน์ โดฬัทธ์ 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. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๓

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวศิริพร เปรมปรีดี

โทร. ๐๖-๒๒๔๘-๘๐๐๖

ภาคผนวก ข แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนา
ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบ
เกมฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความ
เหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โปรด
พิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาตามหลักวิชาการ
เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมน้อย
1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	สาระสำคัญ						
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ ครอบคลุมตัวชี้วัด						
	1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 เหมาะกับเวลาที่ใช้สอน						

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
4	การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน						
	4.1 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำงาน						
	4.2 มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน						
	4.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันดึงดูดใจและสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน						
	4.4 การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี						
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้						
	5.2 มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้						
	6.3 ระบุเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
ตำแหน่ง

ภาคผนวก ค ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น
เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการ
วิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 รู้จักขุนช้างขุนแผน

ข้อ ที่	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
2	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6	5	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
7	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
8	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
9	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
10	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
11	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก
12	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
13	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก
14	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
15	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
16	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก
17	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
18	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
รวมผลความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1						4.47	0.56	มาก

ตาราง 15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชัน เรื่อง ชุนช้างชุนแผน ตอน ชุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ข้อ ที่	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
4	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
5	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
7	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
8	5	4	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
9	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
10	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
11	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
12	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
13	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
14	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
15	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
16	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
17	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
18	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
รวมผลความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2						4.51	0.50	มากที่สุด

ตาราง 16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคซัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1

ข้อ ที่	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
4	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
5	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
7	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
8	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
9	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
10	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
11	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
12	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
13	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
14	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
15	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
16	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
17	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
18	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
รวมผลความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3						4.46	0.48	มาก

ตาราง 17 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคซีเอ็น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 2

ข้อ ที่	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
4	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
6	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
9	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
10	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
11	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
12	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
13	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
14	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
15	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
16	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
17	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
18	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
รวมผลความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4						4.49	0.49	มาก

ตาราง 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคซีเอ็น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม

ข้อ ที่	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3	5	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
4	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6	5	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
7	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
9	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
10	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
11	5	4	4	4	4	4.40	0.55	มาก
12	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
13	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
14	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
15	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
16	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
17	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
18	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
รวมผลความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5						4.52	0.53	มากที่สุด

ภาคผนวก ง แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC)
แบบทดสอบวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง บทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ครูผู้สอน นางสาวศิริพร เปรมปรีดี

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อ มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์ประเมินดังนี้

ให้คะแนน	+1	หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์
ให้คะแนน	0	หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์
ให้คะแนน	-1	หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อคำถาม	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ		
		+1	0	-1
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ต่าง ๆ ในเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้าง ถวายฎีกาได้	1. ทักทิน หมายถึงข้อใด (รู้ - จำ) ก. ร้องตะโพนดัง ๆ ข. เป็นเสนียด เลวทราม ไม่เป็นมงคล ค. ตีกลองหรือฆ้องถี่ ๆ เพื่อบอกเวลา ง. วันชั่วร้าย ใช้ในตำราโหราศาสตร์หรือตำราหมอดู			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ต่าง ๆ ในเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้าง ถวายฎีกาได้	2. “คุ้นเคยกันมาเป็นอย่างดี รู้ทีกัน เข้าใจในทำนองของ กัน” ตรงกับข้อใด (เข้าใจ) ก. ผู้ดี ข. มินหม้อ ค. แมงมุมทุ้มอก ง. วัวเคยค้ำม้าเคยขี่			

<p>นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>3. “<u>ร่างฟุ้งทอ้งเทียบให้เรียบร้อย</u> <u>ถ้อยคำถึถ้วนเป็นหนักหนา</u> <u>ลงกระดาษพับไว้มิได้ซ้ำ</u> <u>อาบน้ำผลัดผ้าแล้วคลาไคล</u>” ข้อใดหมายถึงคำที่ขีดเส้นใต้ (รู้ - จำ) ก. ฎีกา ข. สาส์น ค. กฤษฎีกา ง. พระราชดำริ</p>			
<p>นักเรียนสามารถสรุปเนื้อหาเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>4. เหตุใดนางวันทองจึงไม่ยอมไปกับพलयงาม (รู้ - จำ) ก. ครานั้นวันทองพ้องโสกา เห็นลูกยกาคัดฟันมันไส้ ข. <u>ด้วยเป็นข้าลักไปไทล็กมา เห็นเบื้องหน้าจะอิงแม่จึงห้าม</u> ค. ถ้าเจ้าเห็นเป็นสุขไม่ลูกกลม ก็ตามเถิดมารดาจะคลาไคล ง. ลูกมาหมายว่าจะมารับ เชิญแม่วันทองกลับคืนไปบ้าน</p>			
<p>นักเรียนสามารถสรุปเนื้อหาเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>5. ขุนแผนทำอะไรเมื่อได้รับพระบรมราชโองการจากพระพันวษา (รู้ - จำ) ก. เสกให้กุมารทองและโหงพรายดูแลวันทองตอนเข้าเฝ้า ข. ให้พलयงามพาตัวนางวันทองไปทำเสน่ห์เพื่อให้คนเห็นแล้วรัก ค. พาตัวนางวันทองหนีเข้าป่า และเดินทางต่อไปยังจังหวัดสุพรรณบุรี ง. <u>ให้ทำขี้ผึ้ง กินหมากที่ปลุกเสก ทาน้ำมันพรายน้ำมันจันทน์ และเจิมหน้าด้วยผงอิทิจะ</u></p>			
<p>นักเรียนสามารถสรุปเนื้อหาเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>6. บุรุษสรรพนามที่ขีดเส้นใต้ในข้อใด หมายถึง พलयงามหรือจมื่นไวย (เข้าใจ) ก. <u>ไม่ตายคลายคืนฟื้นขึ้นได้ ฎขอแม่พอไว้เห็นหน้า</u> ข. สองมือปิดขาเหมือนท่าเปรต ใครมาเทศน์เอาผ้า ฎไปไหน</p>			

	<p>ค. แล้วกลับความถามข้างวันทองพลัน เออเมื่อมันจุด คร่าพามึงไป</p> <p>ง. จุดมันขึ้นข้างอ่างถึงกู ตะคอกขู่อันทองให้ตกใจ</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์เนื้อหา ของวรรณคดี</p>	<p>7. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับแนวคิดของเรื่องหรือ แก่นเรื่อง (รู้ - จำ)</p> <p>ก. เจตนาของผู้แต่งที่ต้องการนำเสนอต่อผู้อ่าน</p> <p>ข. กรอบและแนวทางในการสร้างเนื้อเรื่อง ให้เกิด ตามลำดับ</p> <p>ค. เป็นหลักที่ผู้แต่งใช้วางโครงเรื่อง สร้างฉาก สร้าง ตัวละคร</p> <p>ง. ในการวิเคราะห์แนวคิดของเรื่องนั้น ผู้อ่านจะต้อง พิจารณาว่าผู้แต่งต้องการสื่ออะไรมายังผู้อ่าน</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์เนื้อหา ของวรรณคดี</p>	<p>8. ในการวิเคราะห์โครงเรื่อง ต้องพิจารณา ส่วนประกอบต่าง ๆ ยกเว้นข้อใด (รู้ - จำ)</p> <p>ก. ที่มาของเรื่อง</p> <p>ข. การเปิดเรื่อง</p> <p>ค. การปิดเรื่อง</p> <p>ง. การผูกปม</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์เนื้อหา ของวรรณคดี</p>	<p>9. หากจะวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สามารถทำได้อย่างไร (เข้าใจ)</p> <p>ก. วิเคราะห์จากฉาก</p> <p>ข. วิเคราะห์โครงเรื่อง</p> <p>ค. วิเคราะห์จากแนวคิดของเรื่อง</p> <p>ง. วิเคราะห์จากบทเจรจา</p>			

<p>นักเรียน วิเคราะห์ตัว ละคร ฉาก และ บทเจรจาในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผน ตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>13. “จึงปลอมว่าพलयงมพ่อทรมารัก อย่าฮึกฮักว่าวุ่นทำหุนหัน จงครวญใครให้เห็นข้อสำคัญ แม่นี้พรั่นกลัวแต่จะเกิดความ ด้วยเป็นข้าล็กไปไทล็กมา เห็นเบื้องหน้าจะอิงแม่จึงห้าม ถ้าเจ้าเห็นเป็นสุขไม่ลู่กลาม ก็ตามเถิดมารดาจะคลาไคล”</p> <p>จากบทประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยของ ตัวละครอย่างไร (วิเคราะห์)</p> <p>ก. เป็นคนที่มีความคิดรอบคอบ แต่ไม่มีอำนาจใน การตัดสินใจ</p> <p>ข. เป็นคนที่มีวาทศิลป์ สามารถพูดให้ผู้ฟังคล้อย ตามและเปลี่ยนใจได้</p> <p>ค. เป็นคนมีความคิดรอบคอบ มีความเด็ดขาดใน การตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ</p> <p>ง. เป็นคนอ่อนน้อมถ่อมตน ไม่กล้าตัดสินใจเมื่อ เผชิญปัญหา และมีนิสัยหวาดกลัว</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์ตัว ละคร ฉาก และ บทเจรจาในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผน ตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>14. ข้อใดมีการพรรณนาถึงฉากในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ชัดเจนที่สุด (วิเคราะห์)</p> <p>ก. นิ่งนอนอยู่บนเตียงเคียงขุนช้าง มั่นแนบข้างกอดกลม ประสมสอง เจ็บใจดังหัวใจจะพังพอง ขยับจ้องดาบง่าอยากฆ่าฟัน</p> <p>ข. หอมหวานอวลอบบุปผชาติ เบิกบานก้านกลาดกิ่งไสว เรณูฟุ้งร้อนขจรใจ อย่างเท่าก้าวไปไมโครมคราม</p> <p>ค. ข้าไทนอนหลับลงทับกัน สะเดาะกลอนถอนลั่นถึงชั้นสาม กระจกฉากหลากสลั้วบับแวมวาม อร่ามแสงโคมแก้ว แววจับตา</p> <p>ง. จึงรำยมนตรามหาสะกด เสื่อมหมดอาถรรพณ์ที่ฝังอยู่ ภูตพรายนายขุนช้างวางวิ้งพรุ คนผู้ในบ้านก็ชานเซอะ</p>			

<p>นักเรียน วิเคราะห์ตัว ละคร ฉาก และ บทเจรจาในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผน ตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>15. “มาอยู่ไยกับอ้ายหินชาติ แสนอุบาทว์ใจจิตริษยา ตั้งทองคำเลี่ยมปากกะลา หน้าตาตำเหมือนมินหม่อมอม เหมือนแมลงวันว่อนเกล้าที่เนาชั่ว มาเกลือกกล้วยปทุมมาลัยที่หวานหอม ดอกมะเดื่อฤจะเจือดอกพะยอม ว่านักแม่จะตรอมระกำใจ”</p> <p>จากบทประพันธ์ข้างต้น แสดงอารมณ์ใดชัดเจนที่สุด (วิเคราะห์)</p> <p>ก. เศร้าเสียใจ ข. โกรธเกรี้ยว ค. ประหลาดใจ ง. สนุกสนาน</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์ความรู้ และข้อคิดที่ได้ จากบทเสภาขุน ช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>16. “ได้ยินเสียงฆ้องย่าประจำวัง ลอยลมล่องดังถึงเคหา คะเนนบ่ย่ำยามได้สามครา ดูเวลาปลอดห้วงทักทิน”</p> <p>ข้อใดมีความรู้ที่สอดแทรกในเนื้อหาเช่นเดียวกับบท ประพันธ์ข้างต้น (วิเคราะห์)</p> <p>ก. ดูเหว่าเร้าเสียงสำเนียงก้อง ระฆังฆ้องขานแข่งใน วังหลวง วันทองนอนนอนสนิทรวง จิตง่วงระงับสู่ภวังค์ ข. ฝันว่าพลัดไปในไพรเถื่อน เลื่อนเปื้อนไม่รู้ที่จะ กลับหลัง ลดเลี้ยวเที่ยวหลงในดงรัง ยังมีพยัคฆ์ร้ายมาราวิ ค. พิเคราะห์ดูทั้งยามอัฐกาล ก็บันดาลฤกษ์แรงเป็น หนักหนา มีรู้ที่จะแถลงแจ้งกิจจา กอดเมียเมินหน้าน้ำตา กระเด็น</p>			

	<p>ง. พรุ้งนี้พี่จะแก้เสียดผืน แล้วทำมิ่งสิ่งขวัญให้ เป็นสุข มิให้เกิดราศีกีลยศ อย่าเป็นทุกข์เลย เจ้าจงเบาใจ</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์ความรู้ และข้อคิดที่ได้ จากบทเสภาขุน ช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>17. “จะกล่าวถึงโฉมเจ้าพลาญงาม เกรงเนื้อความนั่งนิกตริกตรองอยู่ อ้ายขุนช้างสารพัดเป็นศัตรู ถ้ามันรู้ว่าลักเอาแม่มา มันก็จะสอดแนมแถมเท็จ ไปกราบทูลสมเด็จพระพันวษา ดูจะระแวงผิดในกิจจา มารดาที่จะต้องซึ่งโทษภัย” บทประพันธ์ข้างต้น ให้ข้อคิดตรงกับข้อใด (วิเคราะห์) ก. ควรมีความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ ข. ควรตัดสินใจให้ดี รอบคอบและมีเหตุผล ค. ควรใช้ความรักในทางที่สร้างสรรค์ ง. ควรมีรักเดียวใจเดียว</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์ความรู้ และข้อคิดที่ได้ จากบทเสภาขุน ช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>18. ใครนำข้อคิดที่ได้จากบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เหมาะสม ที่สุด (วิเคราะห์) ก. นัทได้ยื่นเพื่อนกล่าวถึงตัวเอง จึงเข้าไปต่อว่าเพื่อน โดยไม่ถามต้นสายปลายเหตุ ข. นิลโกรธเพื่อนที่เพื่อนแอบเอาปากกาด้ามโปรดไป ใช้ จึงต่อว่าเพื่อนจนเพื่อนร้องไห้ ค. นิธิแอบรักเพื่อนสนิท จึงคอยดูแลเอาใจใส่เพื่อน คนนั้นเสมอ ถึงแม้เธอจะไม่ชอบนิธิก็ตาม ง. นิชาสอบติด 2 คณะ ทั้งคณะที่ตนเองชอบ และ คณะที่ตนเองถนัด แต่เขาลังเลใจไม่ยอมเลือกจนกระทั่ง หมดเวลายืนยันสิทธิ์</p>			

<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์คุณค่า ด้านวรรณศิลป์ ของวรรณคดี</p>	<p>19. การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ควรพิจารณา เรื่องต่าง ๆ ยกเว้นเรื่องใด (รู้ - จำ)</p> <p>ก. คำการเล่นคำ ข. ตัวละครในเรื่อง ค. การเล่นเสียงสัมผัส ง. การใช้โวหารภาพพจน์</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์คุณค่า ด้านวรรณศิลป์ ของวรรณคดี</p>	<p>20. หากต้องการให้ผู้อ่านเกิดภาพหรือเกิดจินตนาการ ตามเรื่องที่อ่าน กวีจะต้องใช้วิธีการใดในการประพันธ์ (เข้าใจ)</p> <p>ก. ใช้การเล่นเสียงสัมผัสสระ ข. ใช้วิธีการแทรกข้อคิดในเรื่อง ค. ใช้วิธีการหลากคำหรือใช้คำโวพจน์ ง. ใช้คำที่ทำให้เห็นการเคลื่อนไหว แสง สี เสียง</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์คุณค่า ด้านวรรณศิลป์ ของวรรณคดี</p>	<p>21. เหตุใดการอ่านวรรณคดีจึงต้องมีการวิเคราะห์คุณค่า ด้านวรรณศิลป์ (เข้าใจ)</p> <p>ก. เพื่อทราบแนวคิดของผู้แต่ง ข. เพื่อศึกษาวิถีชีวิตของคนสมัยก่อน ค. เพื่อศึกษาวิธีการรังสรรค์คำของกวี ง. เพื่อศึกษาความเป็นมาของวรรณคดีเรื่องนั้น</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์การ เล่นคำในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>22. "ครานั้นขุนช้างฟังบ่าวบอก เหวี่ยงออกโคมล้านกระบาลไล คิดคิดให้แค้นแสนเจ็บใจ ช่างทำได้ต่างต่างทุกอย่างจริง" คำประพันธ์ดังกล่าวมีการเล่นคำแบบใดเด่นชัดที่สุด (วิเคราะห์)</p> <p>ก. การคำซ้ำ ข. การหลากคำ ค. การเล่นคำพ้อง ง. การใช้คำถามเชิงวาทศิลป์</p>			

<p>นักเรียน วิเคราะห์การ เล่นคำในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>23. “อึดอึดฮึดฮึดด้วยขัดใจ เมื่อไรจะวันจะลับหล้า เข้าห้องหวนละห้อยคอยเวลา จวนสุริยาเลียวลับเมรุไกร” จากคำประพันธ์ข้างต้นปรากฏวรรณศิลป์ตรงตามข้อใด (วิเคราะห์) ก. การใช้คำซ้ำ ข. การเล่นคำพ้อง ค. การใช้คำไวพจน์ ง. การใช้คำอุปมาอุปไมย</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์การ เล่นคำในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>24. คำประพันธ์ในข้อใดมีการใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ (วิเคราะห์) ก. บงเนื้อก็เนื้อเด่น พิศเส้นสิริรั้ว ข. ทิวร่างและทังตัว ก็ระริกระริวไหว ค. แต่ใจสึดว้มนยังมีที่นิยม สมาคมก็แต่ถึงฤดูมัน ง. รูปร่างนามเพราะน้อยไปหรือ ใจไม่ซื้อสมศักดิ์ เท่าเส้นผม</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์การ เล่นคำในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>25. ข้อใดปรากฏถ้อยคำที่แสดงอารมณ์ (วิเคราะห์) ก. อึดอึดฮึดฮึดด้วยขัดใจ เมื่อไรจะวันจะลับหล้า ข. แม้นมิไปให้งามก็ตามใจ จะบาปกรรมอย่างไรก็ตามที่ ค. บ่าวผู้หญิงวิ่งไปอยู่งั้น เห็นนายนั้นแก้ผ้ากางขาอยู่ ง. บอกว่าเราจับไข้มามากหลายวัน เกรงแม่จะไม่ทันมาเห็นหน้า</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์การ เล่นเสียงสัมผัส ในบทเสภาขุน ช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>26. “หอมหวนอวลอบบุปผชาติ เบิกบานก้านกลาดกิ่งไสว” คำประพันธ์ดังกล่าวมีการเล่นเสียงสัมผัสใดเด่นชัดที่สุด (วิเคราะห์) ก. การเล่นเสียงสัมผัสวรรณยุกต์ ข. การเล่นเสียงสัมผัสพยัญชนะ ค. การเล่นเสียงสัมผัสสระ ง. ไม่มีข้อใดถูก</p>			

<p>นักเรียน วิเคราะห์การ เล่นเสียงสัมผัส ในบทเสภาขุน ช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>27. ข้อใดมีการเล่นเสียงสัมผัสต่างจากข้ออื่น (วิเคราะห์)</p> <p>ก. ทั้งใจคอชั่วโฉดโหดไร้ ข. ช่างไปหลงรักใคร่ได้เป็นดี ค. หน้าตาดีเหมือนมินหม่อมอม ง. อร่ามแสงโคมแก้วแววจับตา</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์การ เล่นเสียงสัมผัส ในบทเสภาขุน ช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>28. ข้อใดมีการเล่นเสียงสัมผัสสระมากที่สุด (วิเคราะห์)</p> <p>ก. กระจกฉากหลากสลั้วบับแวมวาม ข. อร่ามแสงโคมแก้วแววจับตา ค. อ้ายขุนช้างขุนแผนทั้งสองรา ง. จะกล่าวถึงโฉมเจ้าพลายงาม</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์จินต ภาพในบทเสภา ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>29. “พอขณะมารดามาส่งทุกข์ ร้องปลุกเข้าไปถึงในห้อง จึงรีบมาเร็วไวตั้งใจปอง รักษาจนแสงทองสว่างฟ้า” จากบทประพันธ์ข้างต้น วรรคใดที่ปรากฏจินตภาพด้าน แสงและสี (วิเคราะห์)</p> <p>ก. พอขณะมารดามาส่งทุกข์ ข. ร้องปลุกเข้าไปถึงในห้อง ค. จึงรีบมาเร็วไวตั้งใจปอง ง. รักษาจนแสงทองสว่างฟ้า</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์จินต ภาพในบทเสภา ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้</p>	<p>30. ข้อใดมีคำที่แสดงจินตภาพด้านการเคลื่อนไหว (วิเคราะห์)</p> <p>ก. ครานั้นวันทองผ่องใสภา เห็นลูกยากัดฟันมันไส้ ข. ถือดาบฟ้าพินัยน์แกว่งไกว ตกใจกลัวว่าจะฆ่าฟัน ค. จงครวญใครให้เห็นข้อสำคัญ แม่นี้พรั่นกลัวแต่จะ เกิดความ</p>			

	ง. จึงปลอมว่าพलयงามพ้อทรมารัก อย่าฮึกฮักว่ารุ่น ทำหุ่นหัน			
นักเรียน วิเคราะห์จินต ภาพในบทเสภา ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้	31. บทประพันธ์ต่อไปนี้แสดงจินตภาพด้านใดชัดเจน ที่สุด (วิเคราะห์) “จะกล่าวถึงพระองค์ผู้ทรงเดช เสด็จคืนนิเวศน์พ้อจวนคำ ผีพายรายเล่มมาเต็มลำ เรือประจำแหนแห่ซึ่งเข้ามา” ก. สี ข. แสง ค. เสียง ง. การเคลื่อนไหว			
นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์และ ลีลาในวรรณคดี	32. ข้อใดไม่ใช่ลีลาในวรรณคดี (รู้ - จำ) ก. อุปมานิทรรศน์ ข. นารีปราโมทย์ ค. พิโรธวาที ง. สัตถาปัจฉิมพิไสย			
นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์และ ลีลาในวรรณคดี	33. ภาพพจน์อุปมา ต่างจาก อุปลักษณ์อย่างไร (เข้าใจ) ก. อุปมา ใช้เปรียบเทียบหนึ่งเหมือนสิ่งหนึ่ง ส่วนอุป ลักษณ์ใช้เปรียบเทียบหนึ่งเป็นหนึ่ง ข. อุปมา ใช้ใช้นามธรรมแทนสิ่งของ แต่อุปลักษณ์ เปรียบเทียบหนึ่งแทนสิ่งนั้นทั้งหมด ค. อุปมา ใช้เปรียบเทียบหนึ่งเป็นหนึ่ง ส่วนอุปลักษณ์ ใช้เปรียบเทียบหนึ่งเหมือนสิ่งหนึ่ง ง. อุปมา ใช้เปรียบเทียบหนึ่งแทนสิ่งนั้นทั้งหมด แต่อุปลักษณ์ ใช้นามธรรมแทนสิ่งของ			
นักเรียน วิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้	34. ข้อใดมีการใช้ภาพพจน์ต่างจากพวก (วิเคราะห์) ก. อ้ายพ่อไปเชียงใหม่มีชัยมา ตั้งตัวตั้งพญาราชสีห์ ข. กองไฟสว่างดังกลางวัน หมายถึงศัตรูตรงมาหน้า ประตู ค. ใครจะเอาเป็นผิวเขากลัวอาย หัวหูเหมือน ควายที่ตกปลัก			

	<p>ง. พ่อพลายงามทรมาสวาดิของแม่เอา แม่โศกาเกือบ เขียนจะบรรลัย</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>35. “เจ้าพลายงามตามรับเอากลับมา ที่นี้หน้าจะดำเป็นน้ำหมึก กำเรบใจด้วยเจ้าไวยกำลังฮึก จะพาแม่ตกลูกให้จำตาย” วรรณศิลป์ตามข้อใดปรากฏในบทประพันธ์ข้างต้น (วิเคราะห์) ก. อุปลักษณ์ ข. การเล่นคำ ค. สัญลักษณ์ ง. การใช้คำอัปทาส</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>36. บทประพันธ์ในข้อใดปรากฏภาพพจน์สัทพจน์ (วิเคราะห์) ก. ครึ่งนี้หน้าจะมีอันตราย ฟันร้ายสาหัสตัดตำรา ข. ได้เตียงเสียงหนูก็กุกก กแมงมุมท่มอกที่ริมฝา ค. ครานันขุนแผนแสนสนิท ฟังความตามนิมิตก็ใจหาย ง. ยิ่งหวาดหวั่นพริ่นตัวกลัวมรณา ดั่งวิญญานางจะพราก ไปจากกาย</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>37. ข้อใดปรากฏภาพพจน์อุปมา (วิเคราะห์) ก. ทั้งสิ้นน้อยไล่ใหญ่ไล่สัตว์ ฟันฟางก็หักจากปากตัว ข. อาลัยเจ้าเท่ากับดวงชีวิตพี่ คิดจะหนีไปตามเอาเจ้ากลับ ค. สองมือปิดขาเหมือนท่าเปรต ใครมาเทศน์เอาผ้ากู ไปไหน ง. ลืมตาเหลียวหาเจ้าวันทอง ไม่เห็นน้องห้องสว่าง ตะวันสาย</p>			

<p>นักเรียน วิเคราะห์ลีลา การประพันธ์ใน บทเสภาขุนช้าง ขุนแผน ตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>40. บทประพันธ์ข้อใดแสดงอารมณ์ความโกรธแค้นของ ตัวละคร (วิเคราะห์) ก. สิ้นฝืนครั้นตื่นตกประหม่า หวีดผวากอดผิวสะอื้นให้ ข. พอทรงจับแจ้งพระทัยในข้อหา ก็โกรธาเคืองขุนหุนหัน ค. เจ็บใจตั้งหัวใจจะพังพอง ขยับจ้องตาบ่ง่าอยากฆ่าฟัน ง. ความรักที่ยังรักระงมใจ อย่าตัดไม้ตรีตรึงให้ตรอมตา</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคมของ วรรณคดี</p>	<p>41. ข้อใดไม่ใช่แนวทางในการวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม (รู้ - จำ) ก. สภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม ข. ความเชื่อของคนในสังคม ค. ลีลาการประพันธ์ ง. ค่านิยมของผู้คน</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคมของ วรรณคดี</p>	<p>42. “บทบาทของสตรีในสังคม” ข้อความนี้กล่าวถึง คุณค่าด้านสังคมตรงตามข้อใด (เข้าใจ) ก. ค่านิยม ข. ความเชื่อ ค. สภาพชีวิต ง. ขนบธรรมเนียม</p>			
<p>นักเรียนบอก หลักการ วิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคมของ วรรณคดี</p>	<p>43. การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมที่ปรากฏในวรรณคดี จะต้องพิจารณาเรื่องความเชื่อเรื่องต่าง ๆ ที่ปรากฏใน เรื่อง เพราะเหตุใด (นำไปใช้) ก. เพราะจะได้ทราบความเป็นอยู่ของคนในสมัยนั้น ข. เพราะจะได้ทราบว่าคนในสมัยนั้นมีฐานะเป็น อย่างไร ค. เพราะจะได้ทราบว่าสังคมในสมัยนั้นนิยมแต่งกาย แบบใด ง. เพราะจะได้ทราบว่าคนในสังคมสมัยนั้น ใช้ความ เชื่อเรื่องใดเป็นหลักในการดำเนินชีวิตบ้าง</p>			

<p>นักเรียน วิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคมในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>47. บทประพันธ์ในข้อใดไม่ได้สะท้อนความเชื่อเรื่องเวรกรรม (วิเคราะห์)</p> <p>ก. ครั่งนี้น้ำจะมีอันตราย ฟันร้ายสาหัสตัดตำรา</p> <p>ข. ต้องจำจนทนกรรมที่ติดตาม จะขึ้นความคิดไปก็ไซ้ที่</p> <p>ค. แม้นมีไปให้งามก็ตามใจ จะบาปกรรมอย่างไรก็ตามที่</p> <p>ง. ฝ่ายพ้อมีบุญเป็นขุนนาง แต่แม่ไปแนบข้างคนจิ้งไร</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคมในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>48. จากเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สะท้อนให้เห็นการปกครองแบบใด(วิเคราะห์)</p> <p>ก. เผด็จการ</p> <p>ข. ประชาธิปไตย</p> <p>ค. พ่อปกครองลูก</p> <p>ง. สมบูรณาญาสิทธิราชย์</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคมในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>49. บทประพันธ์ข้อใดสะท้อนค่านิยมไทยเรื่องการมีสัมมาคารวะ (วิเคราะห์)</p> <p>ก. จะใคร่ถีบขุนช้างที่กลางตัว นึกกลัวจะถูกแม่วันทองนั้น</p> <p>ข. พลงนั่งลงบนบอภิวันท์ สะอื้นอันนอกแค้นน้ำตาคลอ</p> <p>ค. เจ้าเป็นถึง หัวหมื่นมหาดเล็ก มิใช่เด็กดอกจงฟังคำแม่ว่า</p> <p>ง. จงเร่งกลับไปคิดกับบิดา ฟ้องหากกราบทูลพระทรงธรรม์</p>			
<p>นักเรียน วิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคมในบท เสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้</p>	<p>50. “อะไรพอสว่างวางเข้ามา เด็กหวาจับถองให้จงได้ ลูกขึ้นถกเขมรร้องเคนไป ทุด้ายไพร่ขี้ครอกหลอกผู้ดี” จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนเห็นถึงการแต่งกายในยุคนี้ว่าเป็นอย่างไร</p> <p>ก. การแต่งกายที่นุ่งผ้าโจงกระเบน</p> <p>ข. การแต่งกายที่นุ่งผ้าของเขมร</p> <p>ค. การแต่งกายที่นุ่งผ้าขาวม้า</p> <p>ง. การแต่งกายที่นุ่งผ้าโสร่ง</p>			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง



ภาคผนวก จ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบวัดความสามารถในการ
วิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ตาราง 19 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์
วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 6 กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
46	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
48	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
49	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
50	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น
ของแบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 20 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน
50 ข้อ

ข้อที่	ความยาก	แปลผล	อำนาจจำแนก	Sig.	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.93	ทิ้ง	0.3006	0.1065	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
2	0.93	ทิ้ง	0.3252	0.0795	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
3	0.47	ใช้ได้	0.4943 *	0.0055	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.40	ใช้ได้	0.5408 *	0.0020	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.70	ใช้ได้	0.4576 *	0.0110	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.47	ใช้ได้	0.5961 *	0.0005	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.30	ใช้ได้	0.4248 *	0.0193	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.40	ใช้ได้	0.3801 *	0.0382	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.50	ใช้ได้	0.7277 *	0.0000	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.47	ใช้ได้	0.6731 *	0.0000	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.20	ใช้ได้	-0.1457	1.0000	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
12	0.63	ใช้ได้	0.3953 *	0.0306	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.20	ใช้ได้	0.3720 *	0.0429	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.57	ใช้ได้	0.3979 *	0.0294	ใช้ได้	ใช้ได้

ข้อที่	ความยาก	แปลผล	อำนาจจำแนก	Sig.	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
15	0.73	ใช้ได้	0.4896 *	0.0060	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.60	ใช้ได้	0.5953 *	0.0005	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.73	ใช้ได้	0.3412	0.0650	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
18	0.47	ใช้ได้	0.5324 *	0.0025	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.70	ใช้ได้	0.5885 *	0.0006	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.50	ใช้ได้	0.6633 *	0.0001	ใช้ได้	ใช้ได้
21	0.23	ใช้ได้	0.0771	0.6854	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
22	0.73	ใช้ได้	0.5180 *	0.0034	ใช้ได้	ใช้ได้
23	0.63	ใช้ได้	0.4408 *	0.0148	ใช้ได้	ใช้ได้
24	0.63	ใช้ได้	0.4604 *	0.0105	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.63	ใช้ได้	0.5522 *	0.0016	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.57	ใช้ได้	0.4232 *	0.0198	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.27	ใช้ได้	0.4027 *	0.0274	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.50	ใช้ได้	0.4597 *	0.0106	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.90	ทิ้ง	0.2544	0.1749	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
30	0.47	ใช้ได้	0.5324 *	0.0025	ใช้ได้	ใช้ได้
31	0.30	ใช้ได้	0.3771 *	0.0400	ใช้ได้	ใช้ได้
32	0.63	ใช้ได้	0.5984 *	0.0005	ใช้ได้	ใช้ได้
33	0.47	ใช้ได้	0.4943 *	0.0055	ใช้ได้	ใช้ได้

ข้อที่	ความยาก	แปลผล	อำนาจจำแนก	Sig.	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
34	0.30	ใช้ได้	-0.0572	1.0000	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
35	0.40	ใช้ได้	0.6907 *	0.0000	ใช้ได้	ใช้ได้
36	0.40	ใช้ได้	0.5603 *	0.0013	ใช้ได้	ใช้ได้
37	0.47	ใช้ได้	0.4059 *	0.0260	ใช้ได้	ใช้ได้
38	0.23	ใช้ได้	0.3972 *	0.0298	ใช้ได้	ใช้ได้
39	0.47	ใช้ได้	0.1943	0.3035	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
40	0.53	ใช้ได้	0.0685	0.7193	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
41	0.63	ใช้ได้	0.7984 *	0.0000	ใช้ได้	ใช้ได้
42	0.27	ใช้ได้	0.4310 *	0.0174	ใช้ได้	ใช้ได้
43	0.53	ใช้ได้	0.4782 *	0.0075	ใช้ได้	ใช้ได้
44	0.40	ใช้ได้	0.4634 *	0.0099	ใช้ได้	ใช้ได้
45	0.77	ใช้ได้	0.4765 *	0.0078	ใช้ได้	ใช้ได้
46	0.50	ใช้ได้	0.3656 *	0.0469	ใช้ได้	ใช้ได้
47	0.33	ใช้ได้	0.3888 *	0.0337	ใช้ได้	ใช้ได้
48	0.47	ใช้ได้	0.5642 *	0.0012	ใช้ได้	ใช้ได้
49	0.33	ใช้ได้	0.4021 *	0.0276	ใช้ได้	ใช้ได้
50	0.37	ใช้ได้	0.5005 *	0.0048	ใช้ได้	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.90 (ทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นของนักเรียน 30 คน

ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) =	0.90
----------------------------------	------

ภาคผนวก ข ผลคะแนนการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้น
เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ตาราง 21 แสดงผลคะแนนการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิพีเคชั้น
เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		ผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	11	23	12
2	13	25	12
3	15	23	8
4	16	24	8
5	9	23	14
6	17	24	7
7	11	23	12
8	19	25	6
9	10	22	12
10	20	27	7
11	11	22	11
12	12	25	13
13	12	24	12
14	19	26	7
15	12	23	11
16	18	25	7
17	16	24	8
18	17	26	9
19	13	25	12
20	16	25	9
21	14	24	10

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		ผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
22	12	22	10
23	14	24	10
24	15	27	12
25	11	22	11
26	15	25	10
27	15	24	9
28	18	25	7
29	12	24	12
30	18	28	10
รวม	431	729	298
ค่าเฉลี่ย \bar{X}	14.37	24.30	9.93
S.D.	3.01	1.53	2.16

ภาคผนวก ข แบบประเมินความสอดคล้อง IOC ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชัน แล้วลงความเห็นว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการถาม โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็น ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการถาม

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการถาม

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการถาม

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชันมีความน่าสนใจ				
1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชันสามารถปฏิบัติได้				
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชัน ทำทหายความสามารถ				
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชันส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี				
1.5 กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมฟิเคชันส่งเสริมการร่วมมือกันของนักเรียนทุกคน				
2. ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
2.1 นักเรียนมีความสนุกกับการเรียนวรรณคดีมากขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดี				

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
2.2 นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ร่วมกันในทำกิจกรรมสู่เป้าหมายที่ คาดหวัง				
2.3 นักเรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน				
2.4 บรรยากาศในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนา ความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี ของตนเอง				
2.5 บรรยากาศการเรียนรู้ทำให้ นักเรียนเกิดความรับผิดชอบต่อตนเอง และเพื่อนร่วมกลุ่ม				
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น				
3.2 นักเรียนวิเคราะห์วรรณคดีได้ดีขึ้น				
3.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และครูมากขึ้น				
3.4 นักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดี ไทยมากขึ้น				
3.5 นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 (.....)
 ตำแหน่ง

ภาคผนวก ฅ ผลการประเมินความสอดคล้อง IOC ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี โดยใช้การจัดเรียนรู้
ร่วมมือแบบเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ตาราง 22 แสดงผลการประเมินความสอดคล้อง IOC ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่
มีต่อการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดี โดยใช้การจัดเรียนรู้ร่วมมือแบบ
เกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ข้อ ที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ญ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ท 33102	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง วิเคราะห์ด้านเนื้อหา	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2564
ผู้สอน นางสาวศิริพร เปรมปรีดี		เวลาสอน 2 คาบ

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท 5.1 ม.4-6/1 วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น

ท 5.1 ม.4-6/4 สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

สาระสำคัญ

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา คือ การพิจารณาว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของวรรณคดีนั้นให้ความรู้แก่ผู้อ่านเรื่องใด มีแนวคิดและการลำดับความหรือสร้างโครงเรื่องในลักษณะใดให้เรื่อน่าติดตาม มีกลวิธีการนำเสนอผ่านทางตัวละคร ฉาก บทเจรจาอย่างไรที่กระตุ้นจินตนาการของผู้อ่าน และช่วยให้ทำงานประพันธ์มีคุณค่าน่าสนใจ ตลอดจนเนื้อหานั้นให้ความรู้และข้อคิดอย่างไรบ้าง เพื่อให้ผู้อ่านได้คิดและนำไปปรับใช้ในชีวิต ซึ่งวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เป็นหนึ่งในตอนที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นยอดกลอนเสภาที่ดีเลิศทั้งในด้านกระบวนกลอนและด้านเนื้อเรื่อง รวมทั้งสอดแทรกความรู้และข้อคิดที่สามารถสอนใจคนได้ทุกยุคทุกสมัย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกหลักการวิเคราะห์เนื้อหาของวรรณคดี
2. นักเรียนวิเคราะห์แนวคิดและการวางโครงเรื่องในบทเสภาขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกาได้
3. นักเรียนวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก และบทเจรจาในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้

4. นักเรียนวิเคราะห์ความรู้และข้อคิดที่ได้จากบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้

สาระการเรียนรู้

1. การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา
 - แนวคิดและการวางโครงเรื่อง
 - ตัวละคร ฉาก บทเจรจา
 - ความรู้และข้อคิด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด

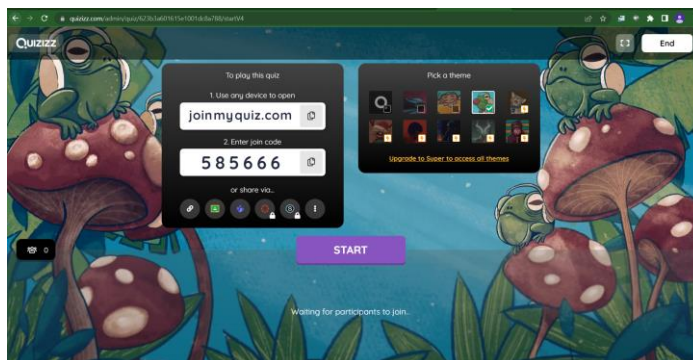
1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน สนทนาซักถามซึ่งกันและกัน
2. นักเรียนดูวิดีโอละครวันทอง ตอน วันทองกำลังจะถูกประหาร แล้วให้นักเรียนคาดเดาเหตุการณ์ว่าจะเกิดอะไรขึ้นได้บ้าง



3. ครูชี้แจงจุดประสงค์ในการเรียนรู้ ภาพรวมเนื้อหาว่าในคาบนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้หลักการวิเคราะห์เนื้อหารรรณคดีและได้วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ขั้นที่ 2 ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น

4. ครูแจกใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้นักเรียนศึกษา จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติม
5. ให้นักเรียนแต่ละคนทำภารกิจเบื้องต้นที่ 2 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา โดยให้นักเรียนเล่นเกมตอบคำถามให้ถูกร้อยละ 70 ขึ้นไป เมื่อเสร็จแล้วให้บันทึกหน้าจอส่งภารกิจเบื้องต้นที่ 2 ในห้องเรียน Classdojo ระหว่างนี้นักเรียนคนใดมีตราพิเศษสามารถนำมาใช้ได้



6. ครูตรวจสอบและมอบตราสำเร็จภารกิจเบื้องต้นในห้องเรียนภาษาไทยใน Classdojo โดยครูจะมอบตราสำเร็จภารกิจเบื้องต้นให้นักเรียนใน Classdojo

ขั้นที่ 3 ขั้นผจญภัย

7. ครูตรวจสอบว่าทีมใดผ่านภารกิจเบื้องต้นที่ 2 ครบทุกคนในทีมแล้ว จากนั้นมอบหมายภารกิจทีมที่ 2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา โดยให้นักเรียนแต่ละทีมร่วมกันทำภารกิจ คือให้นักเรียนร่วมวิเคราะห์ด้านเนื้อหาและสรุปลงบนกระดาษชาร์ต ภายในเวลาที่กำหนด ตามหัวข้อต่อไปนี้ พร้อมยกตัวอย่างประกอบและอธิบาย

- แนวคิด
- การวางโครงเรื่อง
- ตัวละคร ฉาก
- บทเจรจา
- ความรู้
- ข้อคิด

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 4 ขั้นวินิจฉัยผลงาน

8. แต่ละทีมนำเสนอผลงาน ภารกิจทีมที่ 2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พร้อมกับให้นักเรียนบอกวิธีการทำงานและปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงาน

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงการวิเคราะห์ด้านเนื้อหาในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ที่แต่ละกลุ่มวิเคราะห์มาว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

10. ครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม จากนั้นสรุปผลคะแนนและจัดอันดับทีม เพื่อรับค่าประสบการณ์ทีม ดังนี้

- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 1 ได้รับค่าประสบการณ์ 5TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 2 ได้รับค่าประสบการณ์ 4TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 3 ได้รับค่าประสบการณ์ 3TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 4 ได้รับค่าประสบการณ์ 2TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 5 ได้รับค่าประสบการณ์ 1TXP

หากทีมใดได้อันดับที่ 1 จะได้รับสุ่มรับตราพิเศษ 1 ครั้ง เพื่อใช้ในคาบถัดไป ซึ่งตราพิเศษ มีดังนี้

- ตรา कुमारทอง สามารถช่วยให้เพื่อนในกลุ่มผ่านภารกิจเบื้องต้นได้ 1 ครั้ง
- ตราฎีกา สามารถขอความช่วยเหลือจากครูได้ 1 ครั้ง
- ตราดาบฟ้าฟื้น สามารถป้องกันการหักค่าพลังชีวิตได้ 1 ครั้ง
- ตราม้าสีหมอก สามารถขอคำตอบในภารกิจเบื้องต้นจากครูได้ 1 ครั้ง
- ตราพระราชกฤษฎีกา สามารถขอผ่านภารกิจเบื้องต้นที่ทำแล้วไม่ผ่านได้ 1 ครั้ง

ขั้นที่ 5 ขั้นวิจารณ์ผลสะท้อน

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การวิเคราะห์ด้านเนื้อหาในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา รวมทั้งสรุปการทำงานของแต่ละกลุ่มว่ามีวิธีการต่างกันอย่างไร วิธีการของกลุ่มใดน่าสนใจและครูสอนเรื่องการวิเคราะห์ด้านเนื้อหาเพิ่มเติม เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น

12. ครูดำเนินการบันทึกคะแนน ภารกิจทีมที่ 2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ลงในห้องเรียนภาษาไทยใน Classdojo และตารางสรุปผลคะแนนทีมประจำคาบเรียน

สื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้

1. ใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา
2. Quizziz ภารกิจเบื้องต้นที่ 2 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา
3. ปากกาและกระดาษชาร์ต
4. เว็บไซต์ Youtube : <https://youtu.be/iZZg3RRBv6E>
5. ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ classdojo

ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ภารกิจเบื้องต้นที่ 2 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา
2. ภารกิจทีมที่ 2 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหาในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้/ สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดและ ประเมินผลการ เรียนรู้	เครื่องมือการวัดและ ประเมินผลการ เรียนรู้	เกณฑ์การวัดและ ประเมินผลการ เรียนรู้
1. นักเรียนบอกการ วิเคราะห์เนื้อหาของ วรรณคดี	ตรวจคำตอบภารกิจ เบื้องต้นที่ 2 การ วิเคราะห์ด้านเนื้อหา	ภารกิจเบื้องต้นที่ 2 การวิเคราะห์ด้าน เนื้อหา	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ 70
2. นักเรียนวิเคราะห์ แนวคิดและการวาง โครงเรื่องในบทเสภา ขุนช้างขุนแผนตอน ขุนช้างถวายฎีกาได้	ประเมินคำตอบใน ภารกิจที่ 2	เกณฑ์การประเมิน ภารกิจที่ 2	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนวิเคราะห์ตัว ละคร ฉาก และบท เจรจาในบทเสภาขุน ช้างขุนแผน ตอนขุน ช้างถวายฎีกาได้	ประเมินคำตอบใน ภารกิจที่ 2	เกณฑ์การประเมิน ภารกิจที่ 2	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนวิเคราะห์ ความรู้และข้อคิดที่ได้ จากบทเสภาขุนช้าง ขุนแผน ตอนขุนช้าง ถวายฎีกาได้	ประเมินคำตอบใน ภารกิจที่ 2	เกณฑ์การประเมิน ภารกิจที่ 2	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

การประเมินผล (Rubrics)

การประเมินภาระงานภารกิจที่ 2 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหาในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้าง
ถวายฎีกา

ประเด็นการ ประเมิน	ระดับคะแนน				คะแนน รวม
	4	3	2	1	
วิเคราะห์ แนวคิดและ การวางโครง	บอกแนวคิดของ เรื่องได้ถูกต้อง ครบถ้วน บอกโครงเรื่องได้ ถูกต้องครบถ้วน ทั้ง 6 ส่วน	บอกแนวคิดได้ ถูกต้อง ครบถ้วน บอกโครงเรื่อง ได้ถูกต้อง 4-5 ส่วน	บอกแนวคิดได้ ถูกต้อง ครบถ้วน บอกโครงเรื่องได้ ถูกต้องครบถ้วน ทั้ง 2-3 ส่วน	บอกแนวคิดได้ ยังไม่ถูกต้อง บอกโครงเรื่อง ได้ถูกต้องน้อย กว่า 2 ส่วน	4
วิเคราะห์ตัว ละคร ฉาก และบท เจรจา	บอกตัวละครใน เรื่องพร้อมกับ ลักษณะนิสัยได้ ถูกต้องครบถ้วน บอกฉากที่เกิดขึ้น ในเรื่องได้ถูกต้อง ครบถ้วน บอกนิสัยของตัว ละครจากบท เจรจาได้ สอดคล้อง	บอกตัวละคร ในเรื่องพร้อม กับลักษณะ นิสัยได้ไม่ ครบถ้วน เล็กน้อย บอกฉากที่ เกิดขึ้นในเรื่อง ได้ถูกต้อง ครบถ้วน บอกนิสัยของ ตัวละครจาก บทเจรจาได้ สอดคล้อง	บอกตัวละครใน เรื่องพร้อมกับ ลักษณะนิสัยได้ ไม่ครบถ้วน เล็กน้อย บอกฉากที่เกิดขึ้น ในเรื่องได้ถูกต้อง แต่ไม่ครบถ้วน บอกนิสัยของตัว ละครจากบท เจรจาได้ สอดคล้องเป็น ส่วนใหญ่	บอกตัวละคร ในเรื่องพร้อม กับลักษณะ นิสัยได้ไม่ ครบถ้วน บอกฉากที่ เกิดขึ้นในเรื่อง ไม่ได้ถูกต้อง ไม่ครบถ้วน บอกนิสัยของ ตัวละครจาก บทเจรจาได้ไม่ สอดคล้องกัน	4
วิเคราะห์ ความรู้และ ข้อคิด	บอกความรู้ที่ได้ จากเรื่อง 3 ประเด็น บอกข้อคิดได้ 3 ข้อขึ้นไป	บอกความรู้ที่ ได้จากเรื่อง 2 ประเด็น บอกข้อคิดได้ 2 ข้อ	บอกความรู้ที่ได้ จากเรื่อง 1 ประเด็น บอกข้อคิดได้ 1 ข้อ	ไม่บอกความรู้ ที่ได้จากเรื่อง บอกข้อคิด ไม่ได้เลย	4

ประเด็นการ ประเมิน	ระดับคะแนน				คะแนน
	4	3	2	1	รวม
รวม					12

เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10-12 คะแนน	ดีมาก
7-9 คะแนน	ดี
4-6 คะแนน	พอใช้
0-3 คะแนน	ควรปรับปรุง



บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....

(นางสาวศิริพร เปรมปรีดี)

ผู้สอน

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

คำชี้แจง ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนตามรายการประเมินต่อไปนี้

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	ความร่วมมือ กันทำ กิจกรรม				การแบ่ง หน้าที่กัน อย่าง เหมาะสม				การแสดง ความคิดเห็น				การรับฟัง ความคิดเห็น				ความมีน้ำใจ ช่วยเหลือซึ่ง กันและกัน				รวม 20 คะแนน	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวศิริพร เปรมปรีดิ์)

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

เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20 คะแนน	ดีมาก
14 - 17 คะแนน	ดี
10 - 13 คะแนน	พอใช้
0 - 9 คะแนน	ควรปรับปรุง

ใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา คือ การพิจารณาว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของวรรณคดีนั้นให้ความรู้แก่ผู้อ่านเรื่องใด มีแนวคิดและการลำดับความหรือสร้างโครงเรื่องในลักษณะใดให้เรื่อน่าติดตาม มีกลวิธีการนำเสนอผ่านทางตัวละคร ฉาก บทเจรจาอย่างไรที่กระตุ้นจินตนาการของผู้อ่าน และช่วยให้งานประพันธ์มีคุณค่าน่าสนใจ ตลอดจนเนื้อหานั้นให้ความรู้และข้อคิดอย่างไรบ้าง เพื่อให้ผู้อ่านได้คิดและนำไปปรับใช้ในชีวิต โดยวิเคราะห์เรื่องต่าง ๆ ดังนี้

ความรู้

คือ การได้รับความรู้ต่าง ๆ หลังจากอ่านวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ

การวิเคราะห์ความรู้ที่ได้รับจากการอ่านวรรณกรรมนั้น อาจวิเคราะห์ได้หลายแง่มุม เช่น ได้รับความรู้จากลักษณะคำประพันธ์ การใช้คำต่าง ๆ หรือความรู้จากเนื้อเรื่อง เป็นต้น

ข้อคิด

การสังเคราะห์ข้อคิด ก็คือ การตกผลึกความคิดใหม่หนึ่ง ๆ จากการศึกษารวบรวมข้อมูลความรู้หลาย ๆ อย่างหรือหลาย ๆ ด้านเข้าด้วยกัน ดังนั้น การสังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีจึงทำได้โดยอ่านวรรณคดีอย่างพินิจพิจารณา เช่น จากการอ่าน “สามก๊ก” ทำให้ระมัดระวังในการเจรจา การเลือกคบค้าสมาคมกับผู้คนมากขึ้น ไม่ไว้วางใจใครง่าย ๆ ซึ่งถึงแม้สามก๊กจะเป็นเรื่องราวของการทำศึกสงคราม แต่ปัจจุบัน นักธุรกิจก็สามารถปรับใช้กลยุทธ์ในการบริหารงานบริหารคนได้เช่นกัน



แนวคิดของเรื่อง/แก่นเรื่อง

คือ เจตนาของผู้แต่งที่ต้องการนำเสนอต่อผู้อ่าน โดยแฝงอยู่เนื้อหาของเรื่อง แก่นเรื่องเป็นแกนหลักที่ผู้แต่งใช้วางโครงเรื่อง สร้างฉาก สร้างตัวละคร ดำเนินเรื่อง

ในการวิเคราะห์แนวคิดของเรื่องนั้น ผู้อ่านจะต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่องให้ชัดเจน โดยพิจารณาหาว่าผู้แต่งต้องการสื่ออะไรมายังผู้อ่าน เช่น ให้ความรู้ ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น ให้คิด สอนใจเรื่องอะไร

เช่น



แก่นเรื่อง ของรามเกียรติ์ คือ
ธรรมะย่อมชนะอธรรม

เช่น



แก่นเรื่อง ของ สามก๊ก คือ
การปกครองบ้านเมือง
การแย่งชิงอำนาจ



โครงเรื่อง

คือ กรอบและแนวทางในการสร้างเนื้อเรื่อง
ควรพิจารณาจากวิธีการเรียงลำดับความคิดหรือเหตุการณ์ในเรื่อง ว่ามีการเปิดเรื่อง
อย่างไร มีวิธีการลำดับเหตุการณ์น่าสนใจอย่างไร มีการสร้างปมขัดแย้งอะไรที่นำไป
สู่จุดสูงสุดของเรื่อง มีการจบเรื่องแบบใด แบบเศร้า หรือสุขสมหวัง

โดยแบ่งการวิเคราะห์ตามส่วนประกอบ ดังนี้ >>>

1 การเปิดเรื่อง

โดยพิจารณาว่าผู้เขียนเปิดเรื่องวิธีการใด เช่น
การบรรยายฉาก/ตัวละคร การใช้บทเจรจา

2 การผูกปม/ปัญหาเริ่มปรากฏ

เป็นการสร้างความขัดแย้งให้เกิดกับตัวละคร
เพื่อให้ตัวละครหาทางออก ได้แก่

2.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับคู่กรณีหรือ
บุคคลอื่น เช่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ขุนช้างขัดแย้ง
กับขุนแผน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบ
นนทก คือ เทวดามักแก้งนนทก จึงทำให้นนนทก
ไม่พอใจ

2.2 ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากสิ่งแวดล้อม เช่น
ภัยธรรมชาติ โศกชะตาที่กำหนดให้ล้มเหลว มี
ความทุกข์ เดือดร้อน

2.3 ความขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับตนเอง เช่น
ความพิการ อารมณ์ จิตใจ เช่น พระเวสสันดรที่
ต่อสู้กับใจตัวเองที่ต้องยกลูกให้ซุก

5 การคลี่คลายเข้าสู่จุดจบ/การคลายปมปัญหา

เป็นการคลี่คลายปัญหาของเรื่องเมื่อตอนต้น เช่น
เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ในตอนที่พระ
อิศวรให้พระนารายณ์ไปปราบนนทก เรื่องมหาเวสสันดร
ชาดก พระเจ้าสุทนต์ทรงทอดพระเนตรเห็นพระนันทดาทั้งสอง
ก็ทรงจำได้ ต่อมาให้จัดกระบวนเสด็จเพื่อไปรับพระ
เวสสันดรและพระนางมัทรีกลับคืนสู่เมืองสีพี

3 การดำเนินเรื่อง

เป็นการดำเนินเรื่องให้ตัวละครแสดงพฤติกรรม
ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ
ตามลำดับเหตุการณ์ เช่น เรื่อง รามเกียรติ์
ตอน นารายณ์ปราบนนทก คือ นนนทกไปขอนิ้ว
เพชรจากพระอิศวร

4 จุดที่ปัญหาได้รับการแก้ไข/จุดClimax

เป็นจุดที่เข้มข้นที่สุดของเหตุการณ์หรือเงื่อนไข
ของเรื่องนั้น เป็นระยะที่เรื่องเปลี่ยนแปลงไป
ทางใดทางหนึ่ง เช่น เรื่อง รามเกียรติ์ตอน
นารายณ์ปราบนนทก ในตอนที่นนทกใช้นิ้ว
เพชรไล่ทำร้ายเหล่าเทวดา นางฟ้า หรือเรื่อง
ลิลิตพระลอ ตอนที่พระเจ้ายัยกิ้วและให้ทหาร
ล้อมยิงพระเพื่อน พระแพง และพระลอ

6 จุดจบของปัญหา /การปิดเรื่อง

โดยพิจารณาว่าผู้เขียนปิดเรื่องอย่างไร วิธีใด เช่น
หักมุมแบบทิ้งปัญหาให้ผู้อ่านขบคิด แบบเศร้า แบบ
สุขสมหวัง เช่น เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
นนทกโดนหลอกให้ใช้นิ้วเพชรชี้ขาดตนเอง
และพระนารายณ์ฆ่านนทก ก่อนตายนนทกต่อว่าพระ
นารายณ์ พระนารายณ์จึงให้นนทกไปเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์
และพระนารายณ์อวตารเป็นพระราม

ตัวละคร จาก บทเจรจา

ตัวละคร

คือ ผู้ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง โดยต้องพิจารณาตัวละครแต่ละตัวว่ามีลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ พฤติกรรมการกระทำ คำพูดต่าง ๆ รวมทั้งอุปนิสัยใจคอ หน้าตา อายุ และความคิด ในเรื่องว่าเป็นอย่างไร พฤติกรรมที่แสดงออกดีหรือไม่ดี เหมือนกับชีวิตจริงมากน้อยเพียงไร ตัวละครจะเป็นหรือเทียบเท่าคนก็ได้ เช่น สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ สิ่งของต่าง ๆ ก็เป็นตัวละครได้ ซึ่งมีการคิดและมีพฤติกรรมเหมือนคน

ลักษณะนิสัยตัวละครมีหลากหลายประเภท เช่น สดใสร่าเริง เฉื่อยชา ขี้โกรธขี้โมโห เศร้าเหี่ยวแห้ง หรือบางครั้งตัวละครตัวหนึ่งแต่มีหลากหลายลักษณะนิสัย เช่น บุคลิกดู หน้าดู แต่มีจิตใจอ่อนโยน หรือ ขุนแผนในเสภาขุนช้างขุนแผน เป็นตัวละครที่มีนิสัยหลายอย่าง เช่น ขุนแผนเป็นคนที่มีความรักแท้ มีอารมณ์รุนแรงเมื่ออายุมากขึ้น หรือ กวนอูในเรื่องสามก๊ก ที่เป็นคนซื่อสัตย์และกตัญญู เห็นได้จากตอนที่โจโฉสรรเสริญกวนอูว่า “เราก็จ้างอยู่ว่าท่านมีความซื่อสัตย์แลกตัญญู บัดนี้เรากับท่านได้พบกันเราก็มมีความยินดี” หรือตอนกวนอูได้เสียใหม่จากโจโฉ กวนอูใส่ไว้ข้างใน เอาเสื้อเก่าที่เล่าปี่ให้ใส่ข้างนอก แล้วบอกว่า “ครั้นจะเอาเสื้อใหม่นั้นใส่ชั้นนอก คนทั้งปวงจะครหาหนิว่าได้ใหม่แล้วลืมเก่า” “โจโฉได้ยินดังนั้นก็สรรเสริญกวนอูว่ามีความกตัญญูนัก”

การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครสามารถพิจารณาได้จากคำพูดและการกระทำของตัวละคร ตลอดจนคำพูดของตัวละครอื่นที่พูดถึงตัวละครนั้น

ฉาก

หมายถึง เวลา สถานที่ และบรรยากาศในเรื่อง โดยพิจารณาว่าผู้แต่งพรรณนาหรือบรรยายฉากและบรรยากาศได้เหมาะสมถูกต้อง ชัดเจน เห็นภาพพจน์และสอดคล้องกับเรื่องได้ดีเพียงใด บรรยากาศนั้นอาจสร้างได้โดยการบรรยายฉาก ซึ่งเกิดจากการสร้างเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง กวีต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตาม เช่น เรื่องสามก๊กมีฉากของเรื่องอยู่ในประเทศจีนสมัยพระเจ้าเหี้ยนเต้ เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายนกกา ฉากการตัดสินพระทัยของสมเด็จพระพันวษาก็เกิดขึ้นในสมัยการปกครองระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์และบรรยากาศน่าเกรงขาม เป็นต้น ฉากเหล่านี้ทำให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้นและเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมได้มากขึ้น

บทเจรจา

เป็นคำพูดหรือการแสดงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเข้าใจตัวละครได้มากขึ้นด้วยว่าตัวละครรู้สึกอย่างไร หรือประทับใจผู้อ่านอย่างไร เช่น

- โอ้วาน่าเสียดายตัวนัก เพราะเชื้อล้นหลังรักจึงซ้ำจิต
จะออกซื้อลือชัวไปทั่วทิศ เมื่อพลั้งคิดผิดแล้วจะโทษใคร

อิเหนา : พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

เป็นบทที่นางจินตะหรากล่าวว่ ตนทำผิดที่ไม่รักนวลสงวนตัว และปล่อยตัวปล่อยใจ เพราะเชื่อวาจาของอิเหนาจึงซ้ำใจ และต้องอับอายผู้คน ดังที่ว่า “จะออกซื้อลือชัวไปทั่วทิศ” เมื่อทำผิดคิดผิด แล้วก็โทษใครไม่ได้ เพราะตนเองเป็นคนทำเอง ดังที่ว่า “เมื่อพลั้งคิดผิดแล้วจะโทษใคร” บทเจรจาจะทำให้เข้าใจนิสัยและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากขึ้น

- ความรักขุนแผนก็แสนรัก ด้วยร่วมยากมานักไม่เดียฉันท์
สู้ลำบากบุกป่ามาด้วยกัน สารพันอดอมถนอมใจ

ขุนช้างขุนแผน

เป็นบทที่นางวันทองกล่าวถึงความรู้สึกที่มีต่อขุนแผน



ภารกิจเบื้องต้นที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา

QUIZZZ การกิจเบื้องต้นที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา

Go back to the old editor Settings Save

Teleport from the Quizizz library Create a question

Search from millions of questions Search New question

Question 1

Q. แนวคิดหมายถึงอะไร

answer choices

- เจตนาของผู้แต่งที่มุ่งการนำเสนอข้อมูล
- กรอบและแนวทางทางสร้างเรื่อง
- บรรยากาศของเรื่อง
- การเลือกใช้ถ้อยคำของกริ

30 seconds Add tags

Question 2

Q. โครงเรื่อง หมายถึงอะไร

answer choices

- กรอบและแนวทางในการสร้างเรื่อง
- เจตนาของผู้แต่งมุ่งผู้เฝ้าตามองเรื่อง
- เป็นแก่นหลักที่ผู้แต่งใช้สร้างจาก สำนวนโวหาร
- เนื้อเรื่องทั้งหมด
- ดำเนินเรื่อง

45 seconds Add tags

ภารกิจเบื้องต้นที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา

Private Thai 30 s

12th grade

World Languages

Import from spreadsheet

Quiz quality score

10/10

- Pick a relevant quiz name
- Add a quiz image
- Add grades
- Add at least 4 questions



แบบประเมินภารกิจทีม

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินกลุ่มอื่นโดยให้คะแนนตามหัวข้อต่อไปนี้

ทีม	เนื้อหา (10)	การ นำเสนอ (10)	วิธีการ ทำงาน (10)	คะแนน รวม (30)	ข้อเสนอแนะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ท 33102	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2564
ผู้สอน นางสาวศิริพร เปรมปรีดิ์		เวลาสอน 2 คาบ

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท 5.1 ม.4-6/3 วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดี
และวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

สาระสำคัญ

การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คือ การพิจารณาในแง่ของความงามของภาษา ความไพเราะของบทประพันธ์ โดยพิจารณาการเล่นคำ การเล่นเสียงสัมผัส จินตภาพ ภาพพจน์ และลีลาในวรรณคดี ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ ความรู้สึกและจินตนาการตามความหมายของถ้อยคำและภาษาที่ผู้แต่งเลือกใช้

บทเสภาขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกา เป็นบทเสภาที่มีความงามทางภาษา มีคุณค่าทางวรรณศิลป์ สะท้อนให้เห็นความสามารถของกวีที่รังสรรค์ถ้อยคำออกมาทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการและเข้าถึงอารมณ์ลึกซึ้ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกหลักการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดี
2. นักเรียนวิเคราะห์การเล่นคำในบทเสภาขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกาได้
3. นักเรียนวิเคราะห์การเล่นเสียงสัมผัสในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้
4. นักเรียนวิเคราะห์จินตภาพในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาได้

สาระการเรียนรู้

1. การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์
 - การเล่นคำ
 - การเล่นเสียงสัมผัส

- จินตภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด

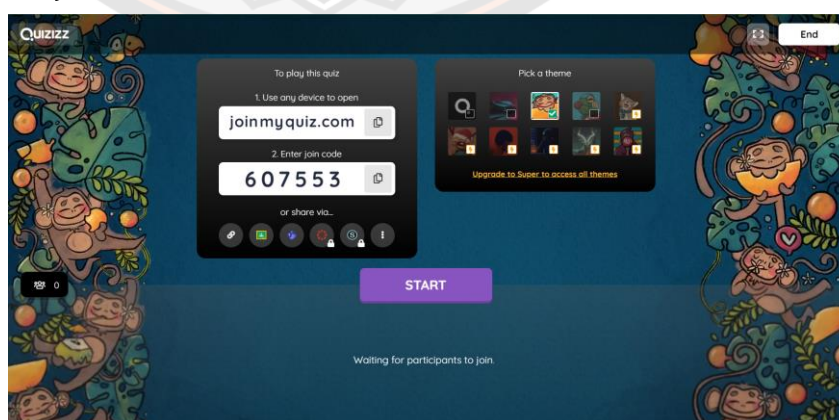
1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน สนทนาซักถามซึ่งกันและกัน
2. ครูยกตัวอย่างบทประพันธ์จากบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา 1 บท แล้วสอบถามนักเรียนว่าบทนี้มีความไพเราะอย่างไร หากนักเรียนต้องวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ในบทนี้ นักเรียนจะวิเคราะห์ที่ในประเด็นหรือหัวข้อใดบ้าง

“อดีตอดีตด้วยจิตใจ เมื่อไรจะวันจะลับหล้า
เข้าห้องหวนละห้อยคอยเวลา จนสุริยาแล้วลับเมรุไกร”

3. ครูชี้แจงจุดประสงค์ในการเรียนรู้ ภาพรวมเนื้อหาว่าในคาบนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและได้วิเคราะห์วรรณศิลป์ในหัวข้อต่าง ๆ ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ขั้นที่ 2 ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น

4. ครูบรรยายและอธิบายเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ โดยครูแจกใบความรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ เพื่อให้ นักเรียนศึกษาประกอบการบรรยาย
5. ให้นักเรียนแต่ละคนทำภารกิจเบื้องต้นที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ (การเล่นคำ การเล่นเสียงสัมผัส และจินตภาพ) เมื่อเสร็จแล้วให้บันทึกภาพหน้าจอและส่งภารกิจเบื้องต้นที่ 3 ในห้องเรียน Classdojo ระหว่างนี้นักเรียนคนใดมีตราพิเศษสามารถนำมาใช้ได้



6. ครูตรวจสอบและมอบตราสำเร็จภารกิจเบื้องต้นในห้องเรียนภาษาไทยใน Classdojo โดยครูจะมอบตราสำเร็จภารกิจเบื้องต้นให้นักเรียนใน Classdojo

ขั้นที่ 3 ชั้นผจญภัย

7. ครูตรวจสอบว่ากลุ่มใดผ่านภารกิจเบื้องต้นที่ 3 ครบทุกคนในทีมแล้ว จากนั้นมอบหมายภารกิจทีมที่ 3 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกาให้นักเรียนแต่ละทีมร่วมกันวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ลงบนกระดาษชาร์ตภายในเวลาที่กำหนด โดยให้นักเรียนยกตัวอย่างบทประพันธ์จากเรื่องขุนช้างขุนแผนและอธิบายให้ชัดเจน ตามหัวข้อต่อไปนี้

- การเล่นคำ เช่น การเล่นคำพ้อง การใช้คำซ้ำ คำไวพจน์ คำถามเชิงวาทศิลป์
- การเล่นเสียงสัมผัส เช่น สัมผัสพยัญชนะ สัมผัสสระ สัมผัสวรรณยุกต์
- จินตภาพ เช่น ด้านแสง สี เสียง การเคลื่อนไหว

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 4 ชั้นวินิจฉัยผลงาน

8. แต่ละทีมนำเสนอผลงาน ภารกิจทีมที่ 3 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พร้อมกับให้นักเรียนบอกวิธีการทำงานและปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงาน

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ที่แต่ละกลุ่มวิเคราะห์หาว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

10. ครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่น จากนั้นสรุปผลคะแนนและจัดอันดับทีม เพื่อรับค่าประสบการณ์ทีม ดังนี้

- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 1 ได้รับค่าประสบการณ์ 5TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 2 ได้รับค่าประสบการณ์ 4TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 3 ได้รับค่าประสบการณ์ 3TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 4 ได้รับค่าประสบการณ์ 2TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 5 ได้รับค่าประสบการณ์ 1TXP

หากทีมใดได้อันดับที่ 1 จะได้รับสิทธิพิเศษ 1 ครั้ง เพื่อใช้ในคาบถัดไป ซึ่งสิทธิพิเศษ มีดังนี้

- ตรา कुमारทอง สามารถช่วยให้เพื่อนในกลุ่มผ่านภารกิจเบื้องต้นได้ 1 ครั้ง
- ตราฎีกา สามารถขอความช่วยเหลือจากครูได้ 1 ครั้ง
- ตราดาบฟ้าฟื้น สามารถป้องกันการหักค่าพลังชีวิตได้ 1 ครั้ง
- ตราม้าสีหมอก สามารถขอคำตอบในภารกิจเบื้องต้นจากครูได้ 1 ครั้ง
- ตราพระราชกฤษฎีกา สามารถขอผ่านภารกิจเบื้องต้นที่ทำแล้วไม่ผ่านได้ 1 ครั้ง

ขั้นที่ 5 ชั้นวิจารณ์ผลสะท้อน

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา รวมทั้งสรุปการทำงานของแต่ละกลุ่มว่ามีวิธีการต่างกัน

อย่างไร วิธีการของกลุ่มได้นำสนใจและครูสอนเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์เพิ่มเติม โดยใช้บทประพันธ์ที่นักเรียนยกตัวอย่างมา แล้วอธิบายเพิ่มเติมในเรื่องโวหารภาพพจน์และลีลาในวรรณคดี เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น

12. ครูดำเนินการบันทึกคะแนน ภารกิจทีมที่ 3 วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา Classdojo และตารางสรุปผลคะแนนทีมประจำคาบเรียน

สื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้

1. ใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณคดี
2. Quizziz ภารกิจเบื้องต้นที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณคดี
3. ปากกาและกระดาษชาร์ต
4. ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ classdojo

ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ภารกิจเบื้องต้นที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ 1 (การเล่นคำ การเล่นเสียงสัมผัส จินตภาพ)
2. ภารกิจที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้/ สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้	เกณฑ์การวัด และประเมินผล การเรียนรู้
1. นักเรียนบอกหลักการ วิเคราะห์คุณค่าด้าน วรรณศิลป์ของวรรณคดี	ตรวจคำตอบในภารกิจ เบื้องต้นที่ 3 การ วิเคราะห์คุณค่าด้าน วรรณศิลป์ 1	ภารกิจเบื้องต้นที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่า ด้านวรรณศิลป์ 1	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ 70
2. นักเรียนวิเคราะห์การ เล่นคำในบทเสภาขุนช้าง ขุนแผนตอนขุนช้างถวาย ฎีกาได้	ประเมินคำตอบใน ภารกิจที่ 3	เกณฑ์การประเมิน ภารกิจที่ 3	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนวิเคราะห์การ เล่นเสียงสัมผัสในบท เสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกาได้	ประเมินคำตอบใน ภารกิจที่ 3	เกณฑ์การประเมิน ภารกิจที่ 3	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนวิเคราะห์ จินตภาพในบทเสภา ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกาได้	ประเมินคำตอบใน ภารกิจที่ 3	เกณฑ์การประเมิน ภารกิจที่ 3	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

การประเมินผล (Rubrics)

การประเมินภาระงานภารกิจที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน				คะแนนรวม
	4	3	2	1	
วิเคราะห์การเล่นคำในบทเสภาขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกา	อธิบายการเล่นคำที่ปรากฏในบทประพันธ์ 3 ลักษณะขึ้นไป มีการยกตัวอย่างประกอบและอธิบายรายละเอียดอย่างชัดเจน	อธิบายการเล่นคำที่ปรากฏในบทประพันธ์ได้ 2 ลักษณะขึ้นไป มีการยกตัวอย่างประกอบและอธิบายรายละเอียดอย่างชัดเจน	อธิบายการเล่นคำที่ปรากฏในบทประพันธ์ได้ 2 ลักษณะขึ้นไป มีการยกตัวอย่างประกอบ แต่อธิบายรายละเอียดยังไม่ชัดเจน	อธิบายการเล่นคำที่ปรากฏในบทประพันธ์ได้ 1 ลักษณะขึ้นไป ไม่มีการยกตัวอย่างประกอบ	4
วิเคราะห์การเล่นเสียงสัมผัสในบทเสภาขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกา	มีการยกตัวอย่างมาอธิบายการเล่นเสียงสัมผัส พยัญชนะและสัมผัสสระได้ ถูกต้องทั้งหมด	มีการยกตัวอย่างมาอธิบายการเล่นเสียงสัมผัส พยัญชนะและสัมผัสสระได้ แต่ผิด 1-2 แห่ง	มีการยกตัวอย่างมาอธิบายการเล่นเสียงสัมผัส พยัญชนะและสัมผัสสระได้ แต่ผิด 3-4 แห่ง	มีการยกตัวอย่างมาอธิบายการเล่นเสียงสัมผัส พยัญชนะและสัมผัสสระได้ แต่ผิด 5 แห่งขึ้นไป	4
วิเคราะห์จินตภาพในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา	บอกจินตภาพด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในบทประพันธ์ได้ 3 แห่งขึ้นไป	บอกจินตภาพด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในบทประพันธ์ได้ 2 แห่ง	บอกจินตภาพด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในบทประพันธ์ได้ 1 แห่ง	บอกจินตภาพด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในบทประพันธ์ไม่ได้เลย	4
รวม					12

เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10-12 คะแนน	ดีมาก
7-9 คะแนน	ดี
4-6 คะแนน	พอใช้
0-3 คะแนน	ควรปรับปรุง



บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวศิริพร เปรมปรีดี)

ผู้สอน

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

คำชี้แจง ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนตามรายการประเมินต่อไปนี้

ลำดับ ที่	ชื่อ- สกุล	ความร่วมมือ กันทำ กิจกรรม				การแบ่งหน้าที่ กันอย่าง เหมาะสม				การแสดง ความคิดเห็น				การรับฟัง ความคิดเห็น				ความมีน้ำใจ ช่วยเหลือซึ่ง กันและกัน				รวม 20 คะแนน	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวศิริพร เปรมปรีดี)

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

เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20 คะแนน	ดีมาก
14 - 17 คะแนน	ดี
10 - 13 คะแนน	พอใช้
0 - 9 คะแนน	ควรปรับปรุง



ใบความรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์

“วรรณศิลป์” หมายถึง ลักษณะดีเด่นทางด้านวิธีแต่ง การเลือกใช้ถ้อยคำสำนวน สลีลา และความเรียงต่าง ๆ ที่ประณีต งดงาม หรือมีรสชาติเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี

การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คือ การพิจารณาในแง่ของความงามของภาษา ความไพเราะของบทประพันธ์ ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ ความรู้สึกและจินตนาการตามความหมายของถ้อยคำและภาษาที่ผู้แต่งเลือกใช้ โดยพิจารณาการเล่นคำ การเล่นเสียงสัมผัส ภาพพจน์ และลีลาในวรรณคดี

การเล่นเสียงสัมผัส

1. **การเล่นเสียงสัมผัสพยัญชนะ** เป็นการใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียงเดียวกันในคำประพันธ์ทำให้เกิดความไพเราะในการเปล่งเสียงของคำ



เช่น สะดุ้งพระทัยไหวหวาหวะหวัดวิ้งววนแวเข้าข้างทาง พระทรงนางสั้นระรัวรักเด็นดังตีปลา

2. **การเล่นเสียงสัมผัสสระ** เป็นการใช้คำที่มีเสียงสระและเสียงพยัญชนะท้ายเป็นเสียงเดียวกันในคำประพันธ์



เช่น สิ้นสมุทรกุมารชาญฉลาด ฟังพระบาทบิดรงค์ให้สงสัย
จึ่งทูลถามความจริงด้วยกริ่งใจ เหตุใดจึงจะเป็นไปเช่นนั้น

3. **การเล่นเสียงสัมผัสวรรณยุกต์** เป็นการใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระและเสียงพยัญชนะท้ายเสียงเดียวกัน แต่เสียงวรรณยุกต์ไต่ระดับเสียง

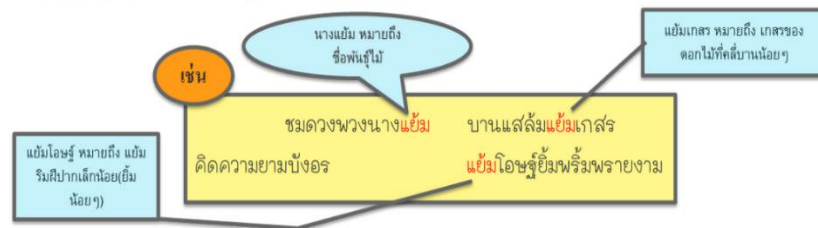


เสียงซออ้ออ้ออ้อ	เอื่อยเพลง
จับปีเต๋องเต๋องเต๋อง	เต๋องต้อง
คลุยต๋อยต๋อยต๋อยเหนง	เหนงเน่ง รนาคเฮ
ม้องหนองหนองหนอง	มรั้งพรั้งพั้งตโกน

การเล่นคำ

การเล่นคำ คือ การนำคำที่มีรูปหรือเสียงพ้องกันหรือ ใกล้เคียงกันมาเล่นในเชิงเสียงและความหมาย การเล่นคำมีหลายวิธี เช่น การเล่นคำพ้อง การซ้ำคำ การหลกคำ การใช้คำอุปมาส การใช้คำถวมเชิงวาทศิลป์ เป็นต้น

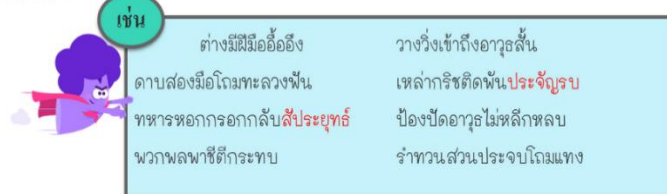
การเล่นคำพ้อง การนำคำที่มีรูปเหมือนกัน หรือพ้องเสียงกันแต่มีความหมายต่างกันมาใช้ในคำประพันธ์



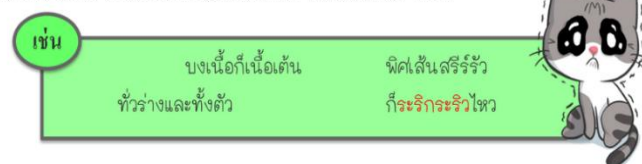
การซ้ำคำ การใช้คำที่มีรูป เสียง และความหมายเดียวกันในคำประพันธ์หลายแห่งหรือใช้ติดกัน เพื่อย้ำความหมายให้ชัดเจน หนักแน่นมากขึ้น



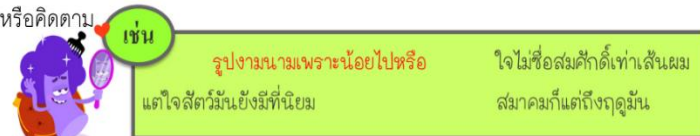
การหลกคำหรือการใช้คำไวพจน์ การใช้คำที่มีความหมายเดียวกันหรือใกล้เคียงกันมาใช้ในคำประพันธ์เพื่อให้เกิดความไพเราะ



การใช้คำอุปมาส คือ การนำคำซ้ำประเภทหนึ่งที่มีความหมายเดียวกันหรือใกล้เคียงกันมาซ้อนเสียงพยางค์หน้าเป็นสระอะ ทำให้ในคำประพันธ์เกิดความไพเราะมากขึ้น



การใช้คำถวมเชิงวาทศิลป์ เป็นการร้อยเรียงคำในรูปประโยคคำถามแต่ไม่ต้องการคำตอบ เพื่อดึงดูดความสนใจให้ตระหนักหรือติดตาม



จินตภาพ

คือ ภาพที่เกิดขึ้นในใจที่ปรากฏในคำประพันธ์มีภาพการเคลื่อนไหว แสง สี เสียง กลิ่น รสสัมผัส

1. การเคลื่อนไหว

เมื่อนั้น	ท้าวกระหนังกองหนึ่งท้าวหาญ
แกว่งกระบี่ตัดฟันประจัญบาน	ไม่ย่อท้อต่อต้านราญรบ
แทงทะลวงช่วงฟันทันที	ละเด่นมนศรีหฤกลบ
กระบี่ต่อกะบี่ตีกระทบ	เป็นประกายกลุ่มกลบกันไปมา

บทประพันธ์เรื่องอิเหนาตอนศึกกะหมักหนึ่ง พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

เห็นภาพการเคลื่อนไหวของการใช้อาวุธในการต่อสู้ทำศึกสงครามที่ต่างฝ่ายต่างปะทะพาดฟันหลบหลีกกันอย่างฉับไวทันทั่วทั้งที่

2. เสียง



เช่น	เรือครุฑชุกฉาดหัว	ลี้วลอยมาพาดันผยอง
พลพายกรายพายทอง	ร้องไห้เห่ไอ้เห่หมา	

ภาพนี้เรื่องเจ้าฟ้าธรรมธิเบศร

ให้จินตภาพขบวนเรือพยุหยาตราทางชลมารคและเสียงแห่เรือชัดเจนจากคำ “โห่เห่ไอ้เห่”

3. แสง



เช่น	สามยอดคดลอคระระระยับ	วะวะวะบัสลับพรณ
ซ่อฟ้าคระการกลจะหยัน	จะเขะยั่วทิมมพร	

สามก๊กบทกวีคำฉันท์: จิต บุรทัต

แสดงจินตภาพเกี่ยวกับแสงและความวิจิตรงดงามของสถาปัตยกรรม มีคำว่า “ระระระยับ” “วะวะวะบ” แสดงจินตภาพด้านแสง

4. สี

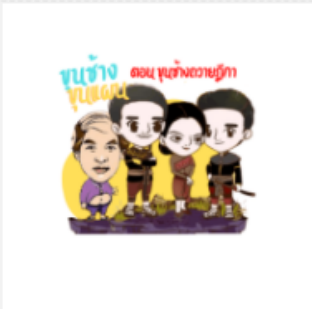

เช่น	สรนุฆมุขสีด้าน	เพ็ชงพินานผ่านเมฆา
ม่านกรองทองรงจนา	หลังคาแดงแข่งมังกร	

ภาพนี้เรื่อง เจ้าฟ้าใ้

แสดงจินตภาพเกี่ยวกับสีและความวิจิตรงดงามของสถาปัตยกรรม มีคำว่า “ทอง” “แดง” แสดงจินตภาพด้านสี



ภารกิจเบื้องต้นที่ 3 การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณคดี

ภารกิจ 3 วิเคราะห์วรรณศิลป์ 1 (การเล่นเสียง การเล่นคำ และจินตภาพ)

Private • Thai • 30 s

- 11th grade
- World Languages
- Import from spreadsheet

Quiz quality score

10/₁₀ 🎉

- Pick a relevant quiz name
- Add a quiz image
- Add grades
- Add at least 4 questions

แบบประเมินภารกิจทีม

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินกลุ่มอื่นโดยให้คะแนนตามหัวข้อต่อไปนี้

ทีม	การวิเคราะห์วรรณศิลป์ (ถูกต้องครบถ้วนและอื่น ๆ) (10)	การนำเสนอ (เข้าใจง่าย เสียงดังฟังชัดและอื่น ๆ) (10)	วิธีการทำงาน (มีความน่าสนใจและอื่น ๆ) (10)	คะแนนรวม	ข้อเสนอแนะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ท 33102	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2564
ผู้สอน นางสาวศิริพร เปรมปรีดิ์		เวลาสอน 2 คาบ

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณัวรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท 5.1 ม.4-6/2 วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดี เชื่อมโยงกับการเรียนรู้
ทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต

ท 5.1 ม.4-6/3 วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้าน วรรณศิลป์ของวรรณคดี
และวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทาง วัฒนธรรมของชาติ

สาระสำคัญ

การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม คือ การพิจารณาสภาพสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม
ประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ที่ปรากฏในบทประพันธ์ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงการ
ดำเนินชีวิต เข้าใจสังคมตามยุคสมัยที่เกิดขึ้นในวรรณคดี และนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน
บทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา เป็นเรื่องที่สะท้อนสภาพสังคมและ
วัฒนธรรมในสมัยอยุธยาในด้านต่าง ๆ ทั้งวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ค่านิยม
และความเชื่อต่าง ๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกหลักการวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมของวรรณคดี
2. นักเรียนวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในบทเสภาขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกาได้

สาระการเรียนรู้

1. การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

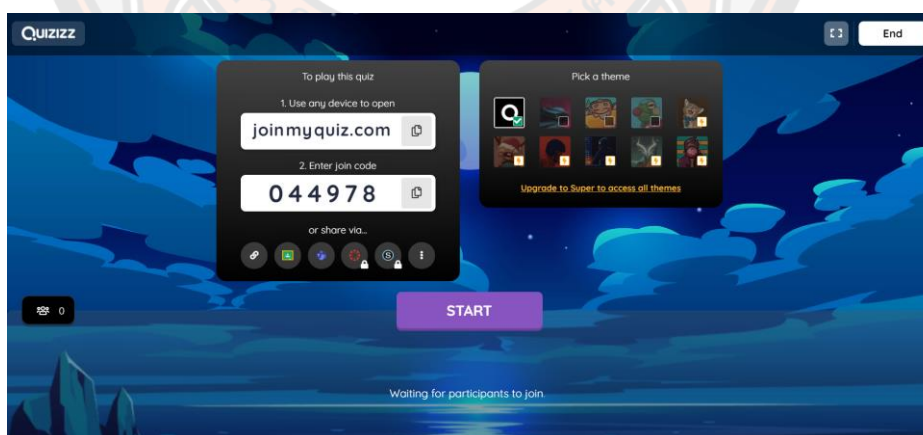
(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องวิถีชีวิตของคนสมัยอยุธยา ว่าคนในสมัยนั้น เขาจะใช้ชีวิตกันอย่างไรบ้าง
2. ครูเปิด VDO สักคนสมัยอยุธยาให้นักเรียนดู และถามคำถามกระตุ้นความคิดว่า
 - หากนักเรียนอยู่ในสมัยอยุธยา นักเรียนจะประกอบอาชีพหรือทำงานอะไรกันบ้าง
 - แล้วในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา นักเรียนพบอาชีพอะไรบ้าง หรือตัวละครทำงานอะไร
3. ครูชี้แจงจุดประสงค์ในการเรียนรู้ ภาพรวมว่าในคาบนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม และได้วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ขั้นที่ 2 ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น

4. ครูแจกใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมให้นักเรียน พร้อมทั้งบรรยายและอธิบายเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม
5. ให้นักเรียนแต่ละคนทำภารกิจเบื้องต้นที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม โดยให้นักเรียนทำเล่นเกม Quizizz ภารกิจเบื้องต้นที่ 5 ให้ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป เมื่อเสร็จแล้วให้บันทึกภาพหน้าจอและส่งในห้องเรียน Classdojo ระหว่างนี้นักเรียนคนใดมีตราพิเศษสามารถนำมาใช้ได้



6. ครูตรวจสอบและให้ผลการประเมินภารกิจเบื้องต้นในห้องเรียนภาษาไทยใน Classdojo โดยให้นักเรียนคนใดผ่านภารกิจแล้ว ให้ครูมอบตราสำเร็จภารกิจเบื้องต้นให้นักเรียนใน Classdojo

ขั้นที่ 3 ขั้นผจญภัย

7. ครูตรวจสอบว่าทีมใดผ่านภารกิจเบื้องต้นที่ 5 ครบทุกคนในทีมแล้ว จากนั้นมอบหมายภารกิจทีมที่ 5 วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ให้นักเรียนแต่ละทีมร่วมกันวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมลงบนกระดาษชาร์ตภายในเวลาที่กำหนด โดยให้นักเรียนวิเคราะห์ และยกตัวอย่างบทประพันธ์จากเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พร้อมอธิบายคุณค่าด้านสังคมให้ชัดเจนว่าบทประพันธ์ที่ยกมามีคุณค่าด้านสังคมอย่างไร ตามหัวข้อต่อไปนี้

- สภาพสังคม วิถีชีวิต การปกครอง
- ขนบธรรมเนียม ประเพณี
- ค่านิยม ความเชื่อ

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 4 ขั้นวินิจฉัยผลงาน

8. แต่ละทีมนำเสนอผลงาน ภารกิจทีมที่ 5 วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พร้อมกับให้นักเรียนบอกวิธีการทำงานและปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงาน

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงการวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ที่แต่ละกลุ่มวิเคราะห์หามาว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

10. ครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นลงในใบประเมินภารกิจทีม จากนั้นสรุปผลคะแนนและจัดอันดับทีม เพื่อรับค่าประสบการณ์ทีม ดังนี้

- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 1 ได้รับค่าประสบการณ์ 5TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 2 ได้รับค่าประสบการณ์ 4TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 3 ได้รับค่าประสบการณ์ 3TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 4 ได้รับค่าประสบการณ์ 2TXP
- ทีมที่ทำภารกิจเสร็จทีมที่ 5 ได้รับค่าประสบการณ์ 1TXP

หากทีมใดได้อันดับที่ 1 จะได้รับตราพิเศษ 1 ครั้ง เพื่อใช้ในคาบถัดไป ซึ่งตราพิเศษ มีดังนี้

- ตรากุมารทอง สามารถช่วยให้เพื่อนในกลุ่มผ่านภารกิจเบื้องต้นได้ 1 ครั้ง
- ตราฎีกา สามารถขอความช่วยเหลือจากครูได้ 1 ครั้ง
- ตราดาบฟ้าฟื้น สามารถป้องกันการหักค่าพลังชีวิตได้ 1 ครั้ง
- ตราม้าสีหมอก สามารถขอคำตอบในภารกิจเบื้องต้นจากครูได้ 1 ครั้ง
- ตราพระราชาฤๅษี สามารถขอผ่านภารกิจเบื้องต้นที่ทำแล้วไม่ผ่านได้ 1 ครั้ง

ขั้นที่ 5 ขั้นวิจารณ์ผลสะท้อน

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา รวมทั้งสรุปการทำงานของแต่ละกลุ่มว่ามีวิธีการต่างกันอย่างไร วิธีการของกลุ่มใดน่าสนใจและครูสอนเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังขาดตกไป เพื่อให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น

12. ครูดำเนินการบันทึกคะแนน ภารกิจทีมที่ 5 วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ลงในห้องเรียนภาษาไทยใน Classdojo และตารางสรุปผลคะแนน ทีมประจำคาบเรียน และตรวจสอบดูผลคะแนนรวมทีมจาก Classdojo หากทีมใดได้มีคะแนนสะสมมากที่สุดจะได้รับของรางวัลพิเศษ

สื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้

1. VDO สังคมสมัยอยุธยา <https://youtu.be/VVs5lmgDE>
2. ใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม
3. Quizziz ภารกิจเบื้องต้นที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม
4. ปากกาและกระดาษชาร์ต
5. ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ classdojo

ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ภารกิจเบื้องต้นที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม
2. ภารกิจที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้/ สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้	เกณฑ์การวัด และประเมินผล การเรียนรู้
1. นักเรียนบอกหลักการ วิเคราะห์คุณค่าด้าน สังคมของวรรณคดี	ตรวจคำตอบในภารกิจ เบื้องต้นที่ 5 การ วิเคราะห์คุณค่าด้าน สังคม	ภารกิจเบื้องต้นที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่า ด้านสังคม	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ 70

จุดประสงค์การเรียนรู้/ สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้	เกณฑ์การวัด และประเมินผล การเรียนรู้
2. นักเรียนวิเคราะห์ คุณค่าด้านสังคมในบท เสภาขุนช้างขุนแผนตอน ขุนช้างถวายฎีกาได้	ประเมินคำตอบใน ภารกิจที่ 3	เกณฑ์การประเมิน ภารกิจที่ 3	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

การประเมินผล (Rubrics)

การประเมินภาระงานภารกิจที่ 5 การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมในบทเสภาขุนช้างขุนแผน ตอน
ขุนช้างถวายฎีกา

ประเด็น การ ประเมิน	ระดับคะแนน				คะแนน รวม
	4	3	2	1	
วิเคราะห์ คุณค่า ด้านสังคม ในบท เสภาขุน ช้าง ขุนแผน ตอนขุน ช้างถวาย ฎีกา	ยกตัวอย่างและ อธิบายคุณค่าด้าน สังคมในประเด็น สภาพสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม และความเชื่อที่ ปรากฏในบท ประพันธ์ได้ถูกต้อง 4 ประเด็นขึ้นไป	ยกตัวอย่างและ อธิบายคุณค่าด้าน สังคมในประเด็น สภาพสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม และความเชื่อที่ ปรากฏในบท ประพันธ์ได้ถูกต้อง 3 ประเด็นขึ้นไป	ยกตัวอย่างและ อธิบายคุณค่าด้าน สังคมในประเด็น สภาพสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม และความเชื่อที่ ปรากฏในบท ประพันธ์ได้ถูกต้อง 2 ประเด็นขึ้นไป	คุณค่าด้านสังคมใน ประเด็น สภาพ สังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม และความเชื่อที่ ปรากฏในบท ประพันธ์ไม่ได้เลย หรือได้ 1 ประเด็น แต่ไม่ถูกต้อง	8
รวม					8

เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
7-8 คะแนน	ดีมาก
5-6 คะแนน	ดี
3-4 คะแนน	พอใช้
0-2 คะแนน	ควรปรับปรุง

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวศิริพร เปรมปรีดี)

ผู้สอน

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

คำชี้แจง ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนตามรายการประเมินต่อไปนี้

ลำดับ ที่	ชื่อ- สกุล	ความร่วมมือ กันทำ กิจกรรม				การแบ่งหน้าที่ กันอย่าง เหมาะสม				การแสดง ความคิดเห็น				การรับฟัง ความคิดเห็น				ความมีน้ำใจ ช่วยเหลือซึ่ง กันและกัน				รวม 20 คะแนน	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวศิริพร เปรมปรีดี)

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

เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20 คะแนน	ดีมาก
14 - 17 คะแนน	ดี
10 - 13 คะแนน	พอใช้
0 - 9 คะแนน	ควรปรับปรุง

ใบความรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม

คุณค่าด้านสังคม เป็นคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์และคุณค่าทางจริยธรรมคุณค่าด้านสังคมเป็นคุณค่าที่ผู้อ่านจะเข้าใจชีวิตทั้งในโลกทัศน์และชีวิตทัศน์เข้าใจการดำเนินชีวิตและเข้าใจเพื่อนมนุษย์ดีขึ้น เนื้อหาย่อมเกี่ยวข้องกับการช่วยจรรโลงใจแก่ผู้อ่าน ช่วยพัฒนาสังคม ช่วยอนุรักษ์สิ่งมีคุณค่าของชาติบ้านเมือง สะท้อนถึงวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม ความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิต รวมทั้งศีลธรรมและจริยธรรม

วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคม คือ การพิจารณาสภาพสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ที่ปรากฏในบทประพันธ์

โดยพิจารณาถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของตัวละครในสังคมนั้น ๆ ว่ามีความเป็นอยู่อย่างไร มีประเพณีและวัฒนธรรมเป็นอย่างไร ทำให้ได้เรียนรู้ชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครในยุคสมัยนั้น ๆ ด้วย เช่น เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตัวละครสมัยนั้นยังมีข้าทาสบริวารบ่าวไพร่ให้รับใช้อยู่ เช่น ขุนช้าง "พลงเรียกหาข้าไทอยู่ว่าอุ่น อีอุ่นอีอิมอีฉิมอีสอน" หรือสะท้อนให้เห็นสังคมไทยในขุนช้าง-ขุนแผนว่าตัวละครล้วนเป็นขุนนางทั้งสิ้น หรือในเรื่องสามก๊กจะสังเกตเห็นว่าคุณค่าด้านสังคมในด้านการใช้พาหนะของสังคมสมัยนั้นว่าใช้ ม้า เกวียน ใช้อาวุธประเภทท้าว กระบี่ เกาทัณฑ์ การนับระยะทางนับเป็นเส้น ล้วนแต่เป็นภาพที่ทำให้ได้ศึกษาสังคมในสมัยนั้นไปด้วย

คุณค่าด้านสังคมที่มักปรากฏในวรรณคดี

- การปกครอง
- ค่านิยม
- ความเชื่อ
- สภาพชีวิต ความเป็นอยู่ สถาปัตยกรรม
- ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม
- อื่น ๆ

สะท้อนขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรม

ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม เช่น การเคารพ การแต่งกาย การสื่อสาร การกระทำ
อันดีงามที่ทำสืบต่อกันมา บทบาทของผู้คนในสังคม งานศิลปะ

สะท้อนให้เห็นถึงการแสดงความเคารพต่อกันด้วยการคำนับ เห็นได้จากเนื้อเรื่องในเรื่อง สามก๊ก
"...แล้วเดียวเลี้ยงก็ลงจากม้าเอาง้วนนั้นวางไว้ เข้าไปคำนับกวนอู กวนอูเห็นดังนั้นก็
ลงจากม้ามารับคำนับเดียวเลี้ยง..."

สามก๊ก : เจ้าพระยาพระคลัง (หน)

สะท้อนให้เห็นธรรมเนียมเรื่องการให้ของกำนัล การจัดเลี้ยงในโอกาสต่าง ๆ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของ
คนจีน เช่น

"...อ้วนถ้าได้ฟังดังนั้นก็มีความสงสารเป็นอันมาก ก็ให้แต่งโต๊ะเลี้ยง แล้วจัดแจงที่อยู่
ให้เล่าปี่อาศัย จึงแต่งหนังสือบอกไปถึงบิดาตามคำเล่าปี่ให้มาใช้ถือนี่ไปก่อน..."

สามก๊ก : เจ้าพระยาพระคลัง (หน)

สะท้อนให้เห็นประเพณีการเห่เรือของไทยที่ถือว่าเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ

"เรือครุฑยุดนาคหัว พลพายกรายพายทอง	ลือลอยมาพาผืนผยอง ร้องโห่เห่โอ้เห่มา"
---------------------------------------	--

กาพย์เห่เรือ : เจ้าฟ้าธรรมธิเบศร

สะท้อนถึงให้เห็นศิลปะการช่างของสตรีไทยสมัยโบราณ ว่ามีการร้อยอุบะ ร้อยพวงมาลัย

"ประยงค์ทรงพวงห้อย เหมือนอุบนวลละออง	ระย้าย้อยห้อยพวงทอง เจ้าแฉวนไว้ให้เรียมชม"
---	---

กาพย์เห่เรือ : เจ้าฟ้าธรรมธิเบศร

สะท้อนเรื่องอื่น ๆ

ในวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละเรื่องก็จะสะท้อนคุณค่าด้านสังคมที่แตกต่างกันออกไป
ตามมุมมองของผู้อ่าน ซึ่งต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ของผู้อ่านเอง เพื่อนำ
มาประกอบการวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมที่ปรากฏในเรื่องนั้น ๆ เช่น เรื่องแนวคิดของคนใน
สังคม เช่น การเกิดของมนุษย์นั้นเป็นทุกข์ สัจธรรมของชีวิต การอยู่รอดของสังคมขึ้นอยู่กับ
ความสามัคคี

"...เมื่อถึงจักคลอดนั้นก็ด้วยกรรมนั้นกลายเป็นลมในท้องแม่สิ่งหนึ่ง พัดให้ตัวกุมารนั้นขึ้นหน
บนให้หัวลงมาสู่ที่จะออกนั้น ดุจดั่งฝูงนกอันยมนาบลุมดินแลหย่อนหัวลงในขุมรานั้น อันลิกได้แลร้อยวา
นั้น เมื่อกุมารนั้นคลอดออกจากท้องแม่ ออกแลไปบมิพันตน ตนเย็นนั้นแลเจ็บเนื้อเจ็บตัวหนักหนา..."

ไตรภูมิพระร่วง

บทนี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดของคนสมัยก่อนว่าการเกิดเป็นมนุษย์นั้นมีความทุกข์

สะท้อนวิถีชีวิต ความเป็นอยู่

วิถีชีวิตความเป็นอยู่ในวรรณคดีนั้นมีหลากหลาย เช่น การสร้างบ้านเรือน การคมนาคม หรือการเดินทาง การเทียบเวลา การบอกเวลา การประกอบอาชีพ

สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของคนไทย ว่ามีการคมนาคมทางน้ำที่สะดวกโดยใช้เรือเป็นพาหนะ

"พระเสด็จโดยแดนชล	ทรงเรือด้นงามเฉิดฉาย
กิ่งแก้วแพรวพรรณราย	พายอ่อนหยับจับงามอน"

ภาพย่นเรือ : เจ้าฟ้าธรรมธิเบศร

สะท้อนให้เห็นว่าคนสมัยก่อนใช้ฆ้อง ตีบอกเวลา

"ยามสองฆ้องยามย่ำ	ทุกคืนค้าย่ำออกเอง
เสียงปี่มีศรัทธาเครง	เหมือนเรียมคร่ำรำครวญนาน"

ภาพย่นเรือ : เจ้าฟ้าธรรมธิเบศร

สะท้อนเรื่องการปกครอง

วรรณคดีหลายเรื่องสะท้อนให้เห็นเรื่องการปกครองทั้งบุคลิกความเป็นผู้นำ ระบอบการปกครอง กฎหมาย การขยายอาณาเขต กลยุทธ์ในการทำศึกหรือปกครองบ้านเมือง เป็นต้น

ในเรื่องขุนช้าง - ขุนแผน สะท้อนให้เห็นว่าการปกครองในสมัยนั้นมีการปกครองระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ คือ พระมหากษัตริย์มีอำนาจสูงสุดในการปกครองบ้านเมืองและดูแลราษฎร

"ครั้นอยู่มาขุนแผนต้องจำจาง	กระหม่อมฉันมีท้องนั้นโตใหญ่
อยู่ที่เคหาหน้าวัดตะไกร	ขุนช้างไปบอกว่าพระองค์การ
มีรับสั่งโปรดปรานประทานให้	กระหม่อมฉันไม่ไปก็หักทลาย
ย้อยุดแต่คร่ำทำสามานย์	เพื่อนบ้านจะช่วยก็สุดคิด
ด้วยขุนช้างอ้างว้างรับสั่งให้	ใครจะขัดขืนไว้ก็กลัวผิด
จนใจมิไปก็สุดฤทธิ	ชีวิตอยู่ได้พระบาทา ๆ

ขุนช้าง - ขุนแผน

ในเรื่องสามัคคีเภทคำฉันท์ สะท้อนให้เห็นการปกครองบ้านเมืองและดูแลประชาชนด้วยทศพิธราชธรรม ดังเห็นได้จากคำบรรยายถึงการปกครองของพระเจ้าอชาตศัตรูแห่งแคว้นมคธ

"แว่นแคว้นมคธนครรา	ชคฤ์ฐานบุรี
สืบราชวัตวิททวี	ทศธรรมจรรยา
เลื่องหล้ามหาอุดมลาภ	คุณภาพพระเมตตา
แผ่เพียงชนกกรุณา	ทรบุตรีธิดาตน

สามัคคีเภทคำฉันท์ : ชิต บุรทัต

สะท้อนค่านิยม

ค่านิยม หมายถึง ความรู้สึก ความคิดหรือความเชื่อของมนุษย์ว่าสิ่งใดมีความหมาย หรือมีความสำคัญต่อตนหรือกลุ่มของตน ค่านิยมจึงเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคลในการ เลือกกระทำสิ่งหนึ่ง

ค่านิยมอาจถ่ายทอดให้กันได้ เมื่อได้รับการปลูกฝัง หรือได้เห็น แบบอย่างและอาจ ถ่ายทอดในระหว่างคนรุ่นเดียวกัน หรือจากคนรุ่น หนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งก็ได้

ค่านิยมยังคลุมไปถึงความเชื่อถืออาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ครอบครัว สังคม การเมือง การ ศึกษา เศรษฐกิจ ค่านิยมทางด้าน วัฒนธรรม เช่น

ค่านิยมเกี่ยวกับความงามของสตรี

บ้านบ่อน้ำบักแห้ง	ไปเห็น
บ่อนตรคงขังเป็น	เลือดไล่
อำเภอแม่แบบเบญ-	จักษณณ์ เรียมเอย
มาซ้อสสุชลให้	พี่แล้วจักลา
	(นิราศนรินทร์คำโคลง)

ค่านิยมเกี่ยวกับแนวคิดชายเป็นใหญ่

ปากหนึ่งว่าไอ้ขวัญเนตร	บิตุเรศจะสิ้นสังขาร
เจ้าจะรองบาทหลายพระจักรา	อุตสาห์จงรักภักดี
ปากสองว่าแม่จิงเจียมจิต	สำคัญคิดว่าเป็นทาสี
สิงโตซึ่งระคายเป็นราศี	อย่าให้เคืองดูสิบทมาลย์
ปากสามอันความซึ่งสังวาส	สำหรับราชกษัตริย์มหาศาล
ประดับด้วยแสนสมบริวาร	อย่าก่อการหึงหวงไม่ควรนิก

ค่านิยมเกี่ยวกับการเคารพผู้อาวุโส

มีสินอย่าอวดมั่ง	ผู้เฒ่าสั่งจงจำความ
อย่าขัดแย้งผู้ใหญ่	อย่าไผ่ตนให้เกิน
ครูบาสอนอย่าโกรธ	โทษตนผิดพึงรู้
	(สุภาพิตพระร่วง)

ค่านิยมเกี่ยวกับการเทิดทูนและ จงรักภักดีต่อสถาบันกษัตริย์

หึงห้อยอย่าแข่งไฟ	อย่าปองภัยต่อท้าว
เฝ้าท้าวไทอย่าทรนง	ภักดีจงอย่าเกียจ
เจ้าเคียดอย่าเคียดตอบ	นอบนบใจใสสุทธิ์
	(สุภาพิตพระร่วง)

สะท้อนความเชื่อของคนในสังคม

ความเชื่ออยู่กับวิถีชีวิตของคนไทยมาโดยตลอด จะปรากฏในวรรณคดีส่วนใหญ่ของไทยที่เต็มไปด้วยความเชื่อในด้านต่าง ๆ ของคนในสังคม เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ความเชื่อเกี่ยวกับความฝัน ความเชื่อเรื่องกรรม

เช่น

แล้วทำผองอิทธิเจ้าเจิมพัคตร์
เสกกระแจะจวงจันท์น้ำมันทา

คนเห็นคนทักกรักทุกหน้า
เสร็จแล้วก็พาวันทองไป
เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์

ความเชื่อเรื่องบุญบาป เเวรกรรม

สิ่งใดในโลกล้วน อนิจจัง
คงแต่บาปบุญยัง เทียงแท้
คือเงาติดตัวตรึง ตรึงแน่น อยู่นา
ตามแต่บุญบาปแล ก่อเกี่ยวรักษา
(ลิลิตพระลอ)

ความเชื่อเรื่องผี

ถึงเมืองลุ่มจมสมุทรมนุษย์ม้วย ประกอบด้วยยักษ์กินพวกผีดิบ
เห็นมนุษย์สุดอยากปากอียิบ เสียงซุบซิบเสแสร้งจำแลงกาย
เป็นถิ่นฐานบ้านเมืองเรืองอร่าม ทั้งตีกรรมเรือนเรือดูเหลือหลาย
ตลาดน้ำเรือสัญจรเที่ยวคอนพาย บ้างร้องขายข้าวของที่ต้องการ

ความเชื่อเรื่องความฝัน

“สิ้นฝันครั้งตื่นตกประหม่า หวีดผวาออกผิวสยะอื่นให้
เล่าความบอกผิวด้วยกลัวภัย ประหลาดใจน้องฝันพรันอุรา
ได้แต่ยงเสียงหนูก็กุกกก แมงมุมท่อมอกที่ริมฝา
ยิ่งหวาดหวั่นพรันตัวกลัวรณา ดั่งวิญญาณางจะพรากไปจากกาย
ครานั้นขุนแผนแสนสนิท พังความตามนิมิตก็ใจหาย
ครั้งนั้นน่าจะมีอันตราย ฝันร้ายสาหัสตัดตำรา”

แบบประเมินภารกิจทีม

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินกลุ่มอื่นโดยให้คะแนนตามหัวข้อต่อไปนี้

ทีม	การวิเคราะห์ คุณค่าด้าน สังคม (ถูกต้อง ครบถ้วน และอื่น ๆ) (10)	การ นำเสนอ (เข้าใจง่าย เสียงดังฟัง ชัด และอื่น ๆ) (10)	วิธีการ ทำงาน (มี ความ น่าสนใจ และอื่น ๆ) (10)	คะแนนรวม (30)	ข้อเสนอแนะ

ภาคผนวก ก แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย

แบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน วรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. “ร่างฟ้องท่องเทียบให้เรียบร้อย ถ้อยคำถ้อยฉ้วนเป็นหนักหนา
ลงกระดาษพับไว้มิได้ซ้ำ อาบน้ำผลัดผ้าแล้วคลาไคล”
ข้อใดหมายถึงคำที่ขีดเส้นใต้
 - ก. ฎีกา ข. สารสั้น ค. กฤษฏีกา ง. พระราชดำริ
2. เหตุใดนางวันทองจึงไม่ยอมไปกับพลาญงาม
 - ก. ครานั้นวันทองผ่องใสภาพ เห็นลูกยกกัดฟันมันได้
 - ข. ด้วยเป็นข้าลักไปไต่ลักมา เห็นเบื้องหน้าจะอิงแม่จึงห้าม
 - ค. ถ้าเจ้าเห็นเป็นสุขไม่ลูกถาม ก็ตามเถิดมารดาจะคลาไคล
 - ง. ลูกมาหมายว่าจะมารับ เชิญแม่วันทองกลับคืนไปบ้าน
3. บุรุษสรรพนามที่ขีดเส้นใต้ในข้อใด หมายถึง พลาญงามหรือจมีนไวย
 - จ. ไม่ตายคลายคืนฟื้นขึ้นได้ กุขอแม่พอไว้เห็นหน้า
 - ฉ. สองมือปิดขาเหมือนท่าเปเรต ใครมาเทศน์เอาผ้ากุไปไหน
 - ช. แล้วกลับความถามข้างวันทองพลัน เออเมื่อมันฉุดคร่าพามึงไป
 - ซ. ฉุดมันขึ้นข้างอ้างถึงกู ตะคอกขู่อีวันทองให้ตกใจ
4. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับแนวคิดของเรื่องหรือแก่นเรื่อง
 - ก. เจตนาของผู้แต่งที่ต้องการนำเสนอต่อผู้อ่าน
 - ข. กรอบและแนวทางในการสร้างเนื้อเรื่อง ให้เกิดตามลำดับ
 - ค. เป็นหลักที่ผู้แต่งใช้วางโครงเรื่อง สร้างฉาก สร้างตัวละคร
 - ง. ในการวิเคราะห์แนวคิดของเรื่องนี้ ผู้อ่านจะต้องพิจารณาว่าผู้แต่งต้องการสื่ออะไรมาอย่างไร
5. หากจะวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา สามารถทำได้อย่างไร
 - ก. วิเคราะห์จากฉาก ข. วิเคราะห์โครงเรื่อง
 - ค. วิเคราะห์จากแนวคิดของเรื่อง ง. วิเคราะห์จากบทเจรจา
6. ข้อใดตรงกับแนวคิดของเรื่องหรือแก่นเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายเป็นฎีกา มากที่สุด
 - ก. ความมกตัญญูต่อมารดา
 - ข. ตระหนักถึงโทษแห่งความรัก
 - ค. การตกเป็นทาสของอาภรณ์ทำให้เกิดหายนะ
 - ง. การเป็นผู้นำที่ดีควรควบคุมอาภรณ์ และตั้งตนให้เป็นกลาง

7. ใครนำแนวคิดของเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ไปปรับใช้ได้เหมาะสมที่สุด
- ก. กันต์ร้องไห้และพูดประชดประชัน เพราะน้อยใจที่ไม่ยอมชวนไปทานข้าว
 - ข. แก้วเลือกซื้อรองเท้าทั้ง 2 คู่ เพราะเลือกไม่ถูก จนทำให้ไม่มีเงินกินข้าว
 - ค. เกศไม่โกรธเพื่อนที่เพื่อนต่อว่าเพราะเข้าใจว่าเพื่อนน้อยใจที่ไม่ชวนไปทานข้าว
 - ง. กิตเห็นเพื่อนทั้งกันต่อว่าเกศ จึงเข้าไปปลักและต่อว่าเกศ เพราะคิดว่าเกศทำร้ายเกศ

8. “จึงปลอมว่าพलयงามพ่อทรมารัก อย่าฮึกฮักว่าวุ่นทำทวนหัน
จงดรวญใครให้เห็นข้อสำคัญ แม่นี้พรั่นกลัวแต่จะเกิดความ
ด้วยเป็นข้าลักไปไทล็กมา เห็นเบื้องหน้าจะอิงแม่จึงห้าม
ถ้าเจ้าเห็นเป็นสุขไม่ลุกลาม ก็ตามเถิดมารดาจะคลาไคล”

จากบทประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครอย่างไร

- จ. เป็นคนที่มีความคิดรอบคอบ แต่ไม่มีอำนาจในการตัดสินใจ
 - ฉ. เป็นคนที่มีวาทศิลป์ สามารถพูดให้ผู้ฟังคล้อยตามและเปลี่ยนใจได้
 - ช. เป็นคนมีความคิดรอบคอบ มีความเด็ดขาดในการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ
 - ซ. เป็นคนอ่อนน้อมถ่อมตน ไม่กล้าตัดสินใจเมื่อเผชิญปัญหา และมีนิสัยหวาดกลัว
9. ข้อใดมีการพรรณนาถึงฉากในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ชัดเจนที่สุด

- ก. นิ่งนอนอยู่บนเตียงเคียงขุนช้าง มันแนบข้างกอดกลมประสมสอง
เจ็บใจดังหัวใจจะพังพอง ขยับจ้องดาบง่าอยากฆ่าฟัน
 - ข. หอมหวานอวลอบบุปผชาติ เบิกบานก้านกลาดกิ่งไผ
เรณูฟูร้อนขจรใจ อย่างเท่าก้าวไปไม่โครมคราม
 - ค. ข้าไทนอนหลับลงทับกัน สะเดาะกลอนถอนลั่นถึงชั้นสาม
กระจกฉากหลากสลับวับแวมวาม อร่ามแสงโคมแก้วแววจับตา
 - ง. จึงร้ายมนตรามหาสะกด เสื่อมหมดอาภรรพณ์ที่ฝังอยู่
ภูตพรายนายขุนช้างวางวิ้งพรุ คนผู้ในบ้านก็ซานเซอะ
10. “ได้ยินเสียงฆ้องย่าประจ่าวัง ลอยลมล่องดังถึงเคหา
คะเนนบ่อย่ามได้สามครา ดูเวลาปลอดหวังทักทิน”

ข้อใดมีความรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาเช่นเดียวกับบทประพันธ์ข้างต้น

- ก. ดูเหว่าเร้าเสียงสำเนียงก้อง ระฆังฆ้องขานแข่งในวังหลวง
วันทองนั่งนอนสนิทรวง จิตง่วงระงับสู่ภวังค์
- ข. ฟันว่าพลัดไปในไพรเถื่อน เลื่อนเปื้อนไม่รู้ที่จะกลับหลัง
ลดเลี้ยวเที่ยวหลงในดงรัง ยังมีพยัคฆ์ร้ายมาราวี
- ค. พิเคราะห์ดูทั้งยามอัฐกาล ก็บันดาลฤกษ์แรงเป็นหนักหนา
มิรู้ที่จะแกล้งแจ้งกิจจา กอดเมียมินหน้าน้ำตากระเด็น

17. ข้อใดมีการเล่นเสียงสัมผัสต่างจากข้ออื่น
- ก. ทั้งใจคอชั่วโหดโหดไร้
ข. ช่างไปหลงรักใคร่ได้เป็นดี
ค. หน้าตาดำเหมือนมินหม่อมอม
ง. อร่ามแสงโคมแก้วแววจับตา
18. ข้อใดมีคำที่แสดงจินภาพด้านการเคลื่อนไหว
- ก. ครานั้นวันทองผ่องโสภา เห็นลูกยากัดฟันมันไ้
ข. ถือดาบฟ้าพินยีนแกว่งไกว ตกใจกลัวว่าจะฆ่าฟัน
ค. จงครวญใครให้เห็นข้อสำคัญ แม่นี่พรั่นกลัวแต่จะเกิดความ
ง. จึงปลอบว่าพลายงามพอทราวมรัก อย่าฮึกฮักว่าวุ่นทำหุนหัน
19. บทประพันธ์ต่อไปนี้แสดงจินตภาพด้านใดชัดเจนที่สุด
- “จะกล่าวถึงพระองค์ผู้ทรงเดช เสด็จคืนนิเวศน์พอจวนค่ำ
ฝ้ายรายเล่มมาเต็มลำ เรือประจำแหนแห่เชิงแฉ่มา”
- ก. สี ข. แสง ค. เสียง ง. การเคลื่อนไหว
20. ภาพพจน์อุปมา ต่างจาก อุปลักษณ์อย่างไร
- ก. อุปมา ใช้เปรียบสิ่งหนึ่งเหมือนสิ่งหนึ่ง ส่วนอุปลักษณ์ใช้เปรียบสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งหนึ่ง
ข. อุปมา ใช้ใช้นามธรรมแทนสิ่งของ แต่อุปลักษณ์ เปรียบสิ่งหนึ่งแทนสิ่งหนึ่งทั้งหมด
ค. อุปมา ใช้เปรียบสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งหนึ่ง ส่วนอุปลักษณ์ใช้เปรียบสิ่งหนึ่งเหมือนสิ่งหนึ่ง
ง. อุปมา ใช้เปรียบสิ่งหนึ่งแทนสิ่งหนึ่งทั้งหมด แต่อุปลักษณ์ใช้นามธรรมแทนสิ่งของ
21. บทประพันธ์ในข้อใดปรากฏภาพพจน์สัทพจน์
- ก. ครั้งนี้น่าจะมีอันตราย ฝืนร้ายสาหัสตัดตำรา
ข. ได้เตี๋ยเสียงหนูก็กุกกก แมงมุมท่อมอกที่ริมฝา
ค. ครานั้นขุนแผนแสนสนิท ฟังความตามนิมิตก็ใจหาย
ง. ยิ่งหวาดหวั่นพรั่นตัวกลัวมรณา ดั่งวิญญูนางจะพรากไปจากกาย
22. ข้อใดปรากฏภาพพจน์อุปมา
- ก. ทั้งเส้นน้อยเส้นใหญ่แลเส้นตัน ฟันฟางก็หักจากปากตัว
ข. อาลัยเจ้าเท่ากับดวงชีวิตพี่ คิดจะหนีไปตามเอาเจ้ากลับ
ค. สองมือปิดขาเหมือนท่าเปเรต ไครมาเทศน์เอาผ้ากูไปไหน
ง. ลืมตาเหลียวหาเจ้าวันทอง ไม่เห็นน้องห้องสว่างตะวันสาย

23. “พีศิตพีก็มาลุแกโทษ จะคุมโกรธคุมแค้นไปถึงไหน
ความรักที่ยิ่งรักระงมใจ อย่าตัดไมตรีตรึงให้ตรอมตาย
ว่าพลาทางแอบเข้าแนบอกร ประคองยกของสำคัญมั่นหมาย
เจ้าเนื้อทิพย์หีบขึ้นอารมณ์ชาย ขอสบายสักหน่อยอย่าโกรธา”
บทประพันธ์ข้างต้นเด่นด้านใช้ลีลาวรรณคดีใด
ก. เสาวรจนี ข. นารีปราโมทย์ ค. พิโรธวาที ง. สัลลาปังคพิสัย
24. “บทบาทของสตรีในสังคม” ข้อความนี้กล่าวถึงคุณค่าด้านสังคมตรงตามข้อใด
ก. ค่านิยม ข. ความเชื่อ ค. สภาพชีวิต ง. ขนบธรรมเนียม
25. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าด้านสังคมจากการอ่านบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา
ก. ผู้ที่มีฐานะร่ำรวย จะประดับบ้านเรือนอย่างสวยงาม
ข. ได้รับความรู้เรื่องฉันทลักษณ์ของกลอนเสภา
ค. ความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์
ง. ค่านิยมหญิงมีสามีเดียว
26. . “จึงเช่นเหล่าข้าวปลาให้พรายกิน เสกขมื่นว่านยาเข้าทาตัว
ลงยันต์ราชาเอาปะอกร หยิบยกมงคลขึ้นใส่หัว”
และ
“สีขี้ผึ้งสีปากกินหมากเวทย์ ซึ่งวิเศษสารพัดแก้ขัดสน
น้ำมันพรายน้ำมันจันทร์สรเสกปน เคยคุ้มขังบังตนแต่ไรมา”
บทประพันธ์ทั้งสองบทข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านสังคมในเรื่องใดที่เหมือนกัน
ก. ไสยศาสตร์ ข. ความเชื่อเรื่องโชคลาง
ค. ความเชื่อเรื่องความฝัน ง. ค่านิยมเรื่องการแต่งกาย
27. บทประพันธ์ในข้อใดไม่ได้สะท้อนความเชื่อเรื่องเวรกรรม
ก. ครั้งนี้น่าจะมีอันตราย ฝันร้ายสาหัสตัดตำรา
ข. ต้องจำจนทบทวนที่ติดตาม จะขึ้นความคิดไปก็ใช่ที่
ค. แม้นมีไปให้งามก็ตามใจ จะบาปกรรมอย่างไรก็ตามที่
ง. ฝ่ายพ่อมีบุญเป็นขุนนาง แต่แม่ไปแนบข้างคนจิ้งไร
28. จากเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา สะท้อนให้เห็นการปกครองแบบใด
ก. เผด็จการ ข. ประชาธิปไตย ค. พ่อปกครองลูก ง. สมบูรณาญาสิทธิราชย์

29. บทประพันธ์ข้อใดสะท้อนค่านิยมไทยเรื่องการมีสัมมาคารวะ

- ก. จะใคร่ถีบขุนช้างที่กลางตัว นึกกลัวจะถูกแม่วันทองนั้น
- ข. พลงนั่งลงบนบอภิวันท์ สะอื้นอันนอกคั้นน้ำตาคลอ
- ค. เจ้าเป็นถึง หัวหมื่นมหาดเล็ก มิใช่เด็กดอกจงฟังคำแม่ว่า
- ง. จงเร่งกลับไปคิดกับบิดา ฟ้องหากราบทูลพระทรงธรรม์

30. “อะไรพอสว่างวางเข้ามา เด็กหวาจับถองให้จงได้

ลูกขึ้นถกเขมรร้องเคนไป ทุดอายไพร่ซี้ครอกหลอกผู้ดี”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนเห็นถึงการแต่งกายในยุคนั้นว่าเป็นอย่างไร

- ก. การแต่งกายที่นุ่งผ้าโจงกระเบน
- ข. การแต่งกายที่นุ่งผ้าของเขมร
- ค. การแต่งกายที่นุ่งผ้าขาวม้า
- ง. การแต่งกายที่นุ่งผ้าโสร่ง



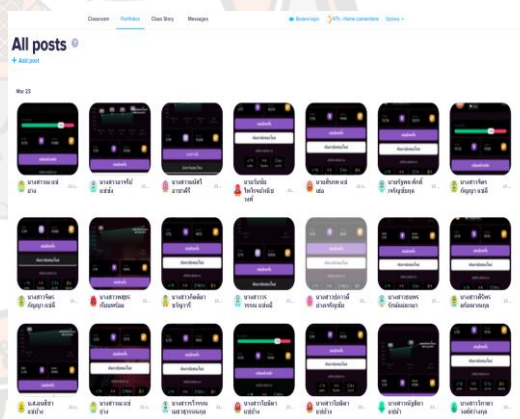
ภาคผนวก ฎ ภาพตัวอย่างกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั้น

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด



ขั้นที่ 2 การกิจเบื้องต้น



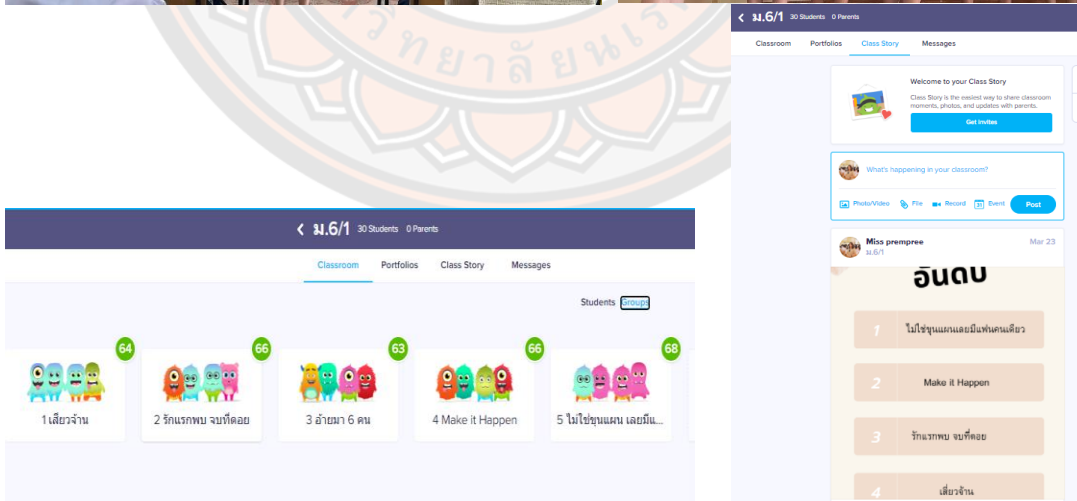
ขั้นที่ 3 ผลลัพธ์



ขั้นที่ 4 วินิจฉัยผลงาน



ขั้นที่ 5 วิจารณ์ สะท้อนผล



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวศิริพร เปรมปรีดิ์
วัน เดือน ปี เกิด	18 ตุลาคม 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	9809 หมู่ 3 ต.เมืองจันท์ อ.ภูเพียง จ.น่าน 5500
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัดตาก
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู คศ.1
ประสบการณ์การทำงาน	พ.ศ. 2560 - ปัจจุบัน โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 อำเภอพบพระ จังหวัดตาก
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2560 คบ.ภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

