



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดย
การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6



ประสพลาภ นุ่มนวล

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดย
การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึก
สายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซีปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6"

ของ ประสบลาภ นุ่มนวล

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศีกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	ประสพลาภ นุ่มนวล
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564
คำสำคัญ	ซิปปาโมเดล, เกม, รามเกียรติ์ ตอนศีกสายเลือด

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จำนวน 1 ห้อง จำนวน 12 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบทางการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ เป็นชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัย พบว่า

1. แผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.19)

2. ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้แผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 สูงวก่อก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.67)



Title THE DEVELOPMENT OF THAI LITERATURE LEARNING
ACHIEVEMENT ON RAMMAKIAN “SUK SAI LUED” USING
BY CIPPA MODEL WITH GAME FOR GRADE 6 STUDENT

Author PRASOPLAP NUMNUAL

Advisor Assistant Professor Songphop Khunmathurot, Ph.D.

Academic Paper M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan
University, 2021

Keywords CIPPA MODEL, Game, Rammakian “Suk Sai Lued”

ABSTRACT

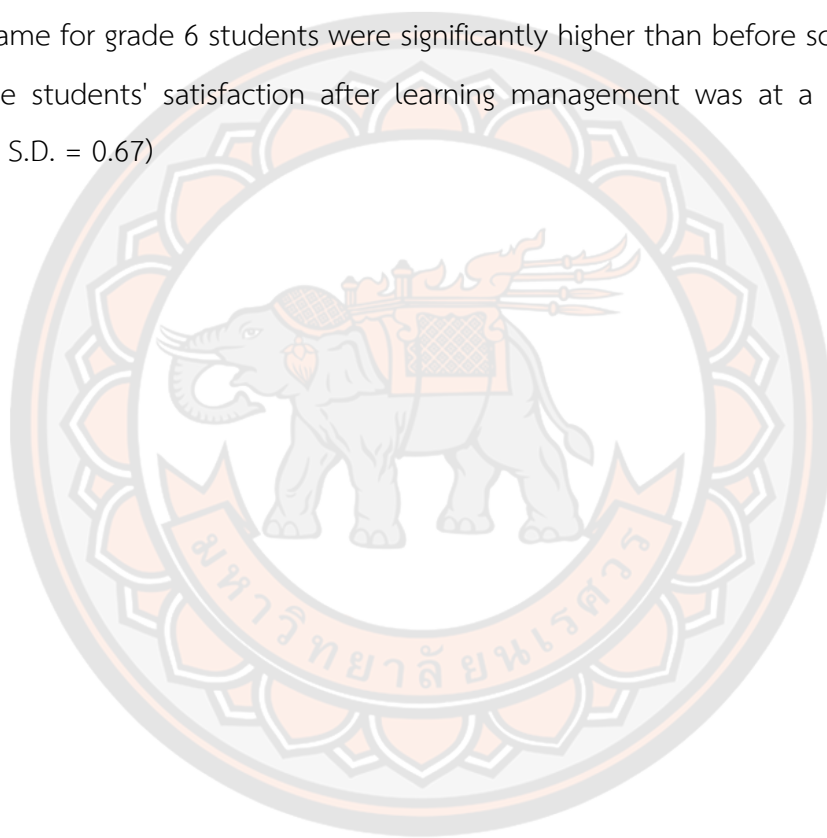
The objectives of this study were 1) To create a lesson plan for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students 2) To compare learning achievement before and after studying Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students and 3) To study students satisfaction toward learning management for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students. The samples of this research consisted of 12 students of grade 6/1 for 1 classroom at Khlongnamkhan school, Wang Pong, Phetchabun by using simple random sampling. The research instruments were 1) 5 lesson plans for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game 2) The multiple choices test for 20 questions with 4 choices on Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” and 3) Students’ satisfaction questionnaire toward learning management. The data were analyzed by mean, percentage, standard deviation, and T-test dependent.

The results showed that

1. The lesson plan for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students was at the highest level. ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.19)

2. The results of the learning achievement after using the lesson plan for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students were significantly higher than before school at 0.5. and

3) The students' satisfaction after learning management was at a high level. ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.67)



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความเมตตา และความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำในการวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดียิ่ง จนการค้นคว้าอิสระสำเร็จเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤตยาการณัญญ์ โตพิทักษ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.สนม ครุฑเมือง กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการค้นคว้าอิสระ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย ช่วยชี้แนะแนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ นางวันทนา เรืองล้อม นางกานต์ชนก หม่องอิน นางสาวฉัตรสุตา ทองห่วย และนางจิรฉัตรนิน คงจัน ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จนทำให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร บุคลากร และนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น อำเภอวังโป่ง จังหวัดเพชรบูรณ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณนายพรหมมินทร์ จันทรโก (ครูเอ๋ม) ที่เป็นจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจที่ทำให้ผู้วิจัยได้มาศึกษาในระดับปริญญาโทเพื่อพัฒนาตนเอง เหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสมคิด นุ่มนวล คุณแม่ดวงดาว ป้องซาลี คุณดาทองอยู่ และคุณยายลำตวน เมืองคุ่ม ผู้ซึ่งให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน อย่างดีที่ สุดเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ประสพลาภ นุ่มนวล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
สมมุติฐานของการวิจัย.....	8
กรอบแนวคิดงานวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวรรณคดีและการเรียนการสอนวรรณคดี.....	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้.....	20
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL).....	30

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	41
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	57
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	57
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	57
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ.....	57
การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	63
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	67
ตอนที่ 1 ผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการ เรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6.....	67
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดเรียนรู้แบบซิปปา โมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึก สายเลือด ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	74
ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	75
บทที่ 5 บทสรุป.....	78
สรุปผลการวิจัย.....	78

อภิปรายผลการวิจัย.....79

ข้อเสนอแนะ83

บรรณานุกรม.....84

ภาคผนวก.....90

ประวัติผู้วิจัย 193



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดสาระมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม	12
ตาราง 2 การวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม	61
ตาราง 3 แบบแผนการวิจัย	64
ตาราง 4 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 วรรณคดีไทย เรื่อง กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน	68
ตาราง 5 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 วรรณคดีไทย เรื่อง ศึกสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน	69
ตาราง 6 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 วรรณคดีไทย เรื่อง ถ้านันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน	70
ตาราง 7 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 วรรณคดีไทย เรื่อง วรรณทองที่คล่องใจ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน	71

<p>ตาราง 8 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 วรรณคดีไทย เรื่อง คุณค่าแห่งวรรณคดีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน.....</p>	<p>73</p>
<p>ตาราง 9 ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้การ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการ จัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....</p>	<p>74</p>
<p>ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดเรียนรู้แบบซิปปา โมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....</p>	<p>75</p>
<p>ตาราง 11 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6</p>	<p>76</p>

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 9



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วรรณคดีเป็นมรดกและวัฒนธรรมของชาติที่สามารถสะท้อนภาพชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคลสมัยนั้น ๆ ในเนื้อเรื่องกวีสมัยก่อนมักสอดแทรกแนวคิด คติสอนใจและปรัชญาชีวิต ตลอดจนแนวทางการดำเนินชีวิตไว้ ทำให้ผู้อ่านเกิดองค์ความรู้ความประทับใจ ตลอดจนมีความรู้สึกร่วมไปกับกวี ดังนั้น วรรณคดีจึงมีคุณค่าทั้งในด้านประวัติศาสตร์ สังคม อารมณ์และคติสอนใจ รวมทั้งมีคุณค่าในด้านวรรณศิลป์ด้วย วรรณคดีถือเป็นเครื่องเชิดชูอารยธรรมของชาติและยังมีคุณค่าเป็นหลักฐานทางโบราณคดีทำให้คนในชาติสามารถรับรู้เรื่องราวในอดีต ดังที่ พงษ์จันทร์ สุขยั้ง และคณะ (2555, หน้า 12) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดีเป็นผลงานการประพันธ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นอย่างมีศิลปะและสืบทอดกันมาเป็นเวลานาน ซึ่งศิลปะในวรรณคดีเกิดจากการเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนโวหารที่ไพเราะน่าฟังอ่านแล้วเกิดอารมณ์สุนทรีย์ให้แง่คิดจรรโลงใจ นอกจากนี้ วรรณกรรมไทยยังเป็นสื่อในการสะท้อนสภาพสังคมวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ติงามของคนไทย รวมทั้งยังสามารถสะท้อนเรื่องราวชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชาติได้เป็นอย่างดี ดังนั้น วรรณคดีจึงมิได้เป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นเพื่อความบันเทิงหรือมุ่งสร้างความสนุกสนานแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญเท่านั้น หากยังมุ่งสอดแทรกความรู้อันเป็นรากเหง้าและอัตลักษณ์ความเป็นชาติไทย ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าที่คนไทยควรศึกษาและสืบทอดให้คงอยู่ต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558, หน้า 38)

จากที่กล่าวมานั้น วรรณคดีจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีคุณค่าที่ประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษา ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีนอกจากจะเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องแล้ว ผู้เรียนจำเป็นต้องศึกษาวรรณคดีในทุก ๆ แง่มุมไม่ว่าจะเป็นด้านสภาพสังคมวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่และพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง อีกทั้งความงามทางด้านการใช้ภาษาและถ้อยคำที่กวีสรรสร้างขึ้นอย่างประณีต ตลอดจนเรียนรู้แนวคิดและคติธรรมที่สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างแก่การดำเนินชีวิต กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี และมีการบรรจุให้วรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีแก่ผู้เรียนในทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยกำหนดให้วรรณคดีอยู่ในสาระที่ 5 ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทย มีจำนวน 1 มาตรฐาน คือ ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ซึ่งตัวชี้วัดในแต่ละระดับชั้นก็จะมี ความแตกต่างกันไป สิ่ง ที่นักเรียนจะต้องเรียนเกี่ยวกับวรรณคดีนั้น หลักสูตรได้กำหนดไว้ คือ วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่า ของงานประพันธ์และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจ บทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกรักใคร่ ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงดงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง และภูมิใจ ในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551, หน้า 2)

แม้ว่าสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะตระหนักถึงความสำคัญของการเรียน วรรณคดี ว่าเป็นเรื่องจำเป็นที่จะต้องสอนแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์ เรื่องราวในแง่มุมต่าง ๆ ได้ จนกระทั่งเกิดความซาบซึ้งใจในวรรณคดี แต่ปรากฏว่าในการจัดการเรียน การสอนวรรณคดีนั้นยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคัน (2562) ปรากฏผลคะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2562 นักเรียนทำคะแนนเฉลี่ยได้ร้อยละ 42.08 และ ปีการศึกษา 2563 นักเรียนทำคะแนนเฉลี่ยได้ร้อยละ 44.32 พบว่า คะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำได้ไม่ถึง ร้อยละ 50 ซึ่งถือว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยต่ำกว่าระดับประเทศซึ่งถือเป็นเรื่อง ที่ควร แก่ใจอย่างเร่งด่วน

ปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าวอาจเกิดจากการที่ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจเรียน วรรณคดีไทย เมื่อขาดความสนใจเรียนจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ดังคำกล่าว ของชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, หน้า 19) กล่าวว่า ผู้เรียนไม่ชอบวรรณคดีเพราะรู้สึกว่วรรณคดี ไม่สนุก ไม่เหมาะสมกับวัย เป็นเรื่องที่ล้าสมัย และเนื้อหาไม่เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ในขณะที่ งานวิจัยของอัจจิมา เกิดผล (2545, หน้า 8) ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนวรรณคดียังประสบปัญหา หลายประการ เช่น นักเรียนไม่สนใจเรียน เห็นว่าวรรณคดีไทยเป็นเรื่องเพ้อฝันไร้เหตุผล ครูไม่มีวิธีสอน ที่จูงใจนักเรียนให้เกิดความสนใจ มุ่งสอนเพื่อให้นักเรียนท่องจำเพื่อนำไปใช้ในการสอบ ครูบางคน ยึดติดกับการสอนแบบเดิม ขาดการศึกษาค้นคว้า ไม่พยายามใช้เทคนิคการสอนแบบใหม่ ทำใ้ นักเรียนขาดความสนใจเรียน ส่งผลให้นักเรียนไม่เห็นความสำคัญและเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียน วรรณคดีไทย นอกจากนี้ อาจเกิดจากการที่นักเรียนยังไม่สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมิน ค่าวรรณคดีวรรณกรรมได้ ซึ่งเป็นผลมาจากสภาพบรรยากาศที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และครูผู้สอนเองที่ยังขาดเทคนิควิธีสอนที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งในหลาย ๆ โรงเรียนครูยังคงเน้นรูปแบบ การสอนแบบบรรยาย เน้นเนื้อหาและการท่องจำมากกว่าฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเทคนิคและวิธีการสอนเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการจัดการเรียนการสอน หากครูมีเทคนิคและวิธีสอนที่มีประสิทธิภาพก็จะทำผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยให้มีประสิทธิภาพ สามารถจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับยุคกระแสโลกาภิวัตน์ที่สภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การศึกษาในปัจจุบันต้องมีการปฏิรูปเพื่อให้ทันเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย จากเดิมที่นักเรียนเป็นผู้รับความรู้จากครูด้วยการฟัง และครูก็มักใช้วิธีการสอนแบบบรรยายไม่ค่อยให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงมากนัก จนกระทั่งปัจจุบันได้มีแนวคิดการศึกษายุคใหม่ที่มองเห็นความสำคัญของตัวผู้เรียนมากขึ้น โดยเห็นว่า การเรียนรู้ที่ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและโอกาสออกแบบประยุกต์และนำความรู้ที่ไปทดลองปฏิบัติจริงก่อนที่จะยอมรับ และเชื่อในกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เรียนรู้ในห้องเรียนวิธีนี้จะเอื้อให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบันของแต่ละวิชาจึงมีความแตกต่างกัน (ชัชวาลย์ บัณฑิตาน, 2559, หน้า 6)

ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบหนึ่งที่ส่งเสริมการคิดของนักเรียน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนได้คิด ได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการที่สำคัญคือ ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้เดิม ผู้เรียนได้รับแสวงหา รวบรวม ข้อมูลประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ และสร้างความหมายข้อมูล/ประสบการณ์ด้วยตนเองโดยใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบชิปปาเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนได้ โดยมีกระบวนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อช่วยให้ผู้เรียน และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีหลักการในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) 5 ประการ ได้แก่ 1) แนวคิดสร้างสรรค์องค์ความรู้ (Constructivism) 2) แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่มและการเรียนแบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning) 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) (ทีศนา แฉมมณี, 2555, หน้า 216)

นอกจากนี้ จากการศึกษาผลการวิจัยของสันติวัฒน์ จันทร์โต (2552) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดี มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากเหตุผลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ที่บูรณาการ

กระบวนการเรียนรู้วรรณคดีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และเทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ พบว่า เทคนิควิธีการสอนที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะความคิดรวบยอดนั้น สามารถทำได้อย่างหลากหลายวิธี เช่น การใช้แผนผังความคิดการอภิปราย การเรียนแบบโครงงาน การใช้เกม การใช้เกมเพื่อสร้างประสบการณ์ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Engagement) และการแข่งขันกันในการเล่น เกม มีผลทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ดังเห็นได้จากผลการวิจัยของ JEDI Academy (n.d. อ้างถึงใน จุฑามาศ มีสุข, 2558, หน้า 4) การนำเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้กับกิจกรรมการสอนในระดับปริญญาตรี โดยสร้างโปรแกรมการสอนตามรูปแบบของเกมมิฟิเคชัน โดยร้อยละ 76 ของนักเรียนจากนักเรียนทั้งหมด 51 คน ให้ความเห็นว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนี้ เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างมาก และร้อยละ 71 เกิดแรงจูงใจภายในที่อยากจะทำแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นภารกิจให้สำเร็จ ขณะที่ร้อยละ 33 ถูกจูงใจด้วยตารางคะแนน จึงกล่าวได้ว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับสิริพร ทิพย์คง และคณะ (2547, หน้า 6) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการเรียนการสอนที่สามารถทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เต็มใจ กระตือรือร้นที่จะเรียนเป็นกิจกรรมที่สนใจไม่น้อยวิธีการหนึ่งที่จะทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีคุณสมบัติดังกล่าวทำได้โดยการสร้างกิจกรรมการเล่นและเรียนรู้ไปด้วยในขณะเดียวกันวิธีการเช่นนี้จะช่วยสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย

บันลือ พฤษะวัน (2551, หน้า 219) กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ได้ตลอดปีการศึกษา การนำความรู้ไปสู่การเล่นต้องอาศัยสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว การใช้เกมช่วยสอนทำให้สิ่งที่เรียนเป็นเรื่องง่ายโดยที่สาระสำคัญของเกมต้องสอดคล้องกับเรื่องที่สอน เน้นลักษณะการเล่นแบบง่าย ๆ สนุกสนานเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ที่ชอบการเรียนรู้แบบท้าทาย ที่มีการแข่งขันกันในชั้นเรียน ยิ่งกระตุ้นความกระตือรือร้นการเรียนรู้ได้ดี สอดคล้องกับ Foreman (2013 อ้างถึงใน จุฑามาศมีสุข, 2558, หน้า 4) กล่าวว่า รูปแบบของเกม เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นอย่างลึกซึ้ง เกมให้ประสบการณ์ที่เห็นภาพอย่างละเอียด ซึ่งทำให้การจัดการเรียนรู้ ไม่น่าเบื่อเหมือนรูปแบบการสอนแบบบรรยาย และยังเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ (Learning by doing) ตามทัศนะของบรูซซี ซีริมหาสาคร (2545, หน้า 88)

"การเรียนรู้ของเด็ก จึงยึดเด็กเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (Child Center) โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกซึ่งศักยภาพหรือความสามารถที่มีอยู่ในตนด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by doing) แล้วสรุปความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยที่ครูไม่ต้องบอกความรู้ทั้งหมดให้แก่ นักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดหาเหตุผลเพื่อแก้ปัญหาเองด้วยการสอนให้นักเรียนคิดมากกว่าจำ สอนให้ทำมากกว่าท่อง สอนให้

นักเรียนทำอะไรได้มากกว่าทำอะไรได้ทำให้นักเรียนกลายเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ หรือเป็นผู้นำตนเอง สามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตจริงได้"

การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดจากแรงจูงใจภายในแก่นักเรียนเอง จึงส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ และสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้มากขึ้น ดังที่ พันธุ์ทอง ชุมนุช (2547, หน้า 227) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถที่มีอยู่ได้แสดงออกลักษณะกึ่งเล่นกึ่งเรียน จะก่อให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม สอดคล้องกับสุรางค์ โค้วตระกูล (2544, หน้า 397) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนโดยเกมเป็นการสอนโดยการให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในกิจกรรมสถานการณ์ที่ผู้เล่นยินยอมตกลงกันที่จะปฏิบัติตามเงื่อนไข การเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ และได้ฝึกฝนเทคนิคและทักษะที่ต้องการ รวมทั้งช่วยให้การเรียนมีชีวิตชีวาและผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้นำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน เพราะเกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดความสนุกสนาน และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้หลักความจริง (ดวงจันทร์ แก้วกวางพาน, 2552, หน้า 2) ดังที่ กาญจนา โพธิ์ลักษณ์ (2554) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.26 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการศึกษาครั้งนี้ สรุปได้ว่า เกมมีผลต่อการจดจำและการสร้างความคิดรวบยอดของนักเรียน และณัฐกานต์ จอมขันเงิน (2549) ศึกษาการใช้เกมฝึกสมองเพื่อพัฒนามโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ พบว่า หลังทำกิจกรรมนักเรียนกลุ่มเก่งมีความเข้าใจเชิงมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์อย่างถนัดกว่านักเรียนกลุ่มอ่อน และดวงจันทร์ แก้วกวางพาน (2552) ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมมีความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และมีคะแนนพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ร้อยละ 17.90 จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เกมมีผลต่อการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกิดจากความเข้าใจในเนื้อหา และส่งผลต่อกระบวนการคิดของนักเรียนทำให้สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้

จะเห็นได้ว่า เกมสามารถช่วยพัฒนาความคิดรวบยอดและประสิทธิภาพทางการเรียนของนักเรียนได้ การเลือกเล่นเกมจึงสำคัญต่อการสร้างองค์ความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียนตามบริบทของนักเรียน โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ซึ่งเป็นนักเรียนชาติพันธุ์โดยทั้งสิ้น การใช้เกมที่มี

ความเป็นสากล อาจมีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของนักเรียน การใช้สิ่งใกล้ตัวที่สอดคล้องกับประสบการณ์ของนักเรียน จะสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในความรู้ันั้นได้ดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ได้ทราบผลการผลสัมฤทธิ์การเรียนต่อวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ได้ทราบผลพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4. ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการการวิจัยไว้ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านตัวแปรการวิจัย และขอบเขตด้านระยะเวลา โดยในแต่ละขอบเขตได้กำหนดไว้ ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ปีการศึกษา 2564

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก (Simple Random Sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยมีดังนี้ สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมมาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยวรรณคดีไทย ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด (เนื้อเรื่อง) จำนวน 2 ชั่วโมง

3. ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยใช้ระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 10 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น โดยประยุกต์การรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม มีขั้นตอนการสอน 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ (เกม)

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้วรรณคดีไทย วัดได้จากคะแนนของนักเรียนในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) วัดได้จากแบบความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ระดับดี

กรอบแนวคิดงานวิจัย

ในงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ดังนี้

ตัวแปรต้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยใช้รูปแบบ การเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มี ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ (เกม)

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้



ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยใช้รูปแบบ การเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม

ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6" ผู้วิจัยได้ศึกษาดำรง เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวรรณคดีและจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

ความหมายของวรรณคดี

องค์ประกอบของวรรณคดี

คุณค่าของวรรณคดี

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ความหมายของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์

การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

หลักการจัดการเรียนการสอนซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

ความหมายของเกม

ประเภทของเกม

หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ประโยชน์ของเกม

งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

การสร้างความพึงพอใจในการเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจน สุนทรียภาพเป็นสมบัติล้ำค่า ควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558, หน้า 1)

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจัยวรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง อธิบายความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของคำ ประโยค ข้อความ สำนวนโวหาร จากเรื่องที่อ่าน เข้าใจ คำแนะนำ คำอธิบายในคู่มือต่าง ๆ แยกแยะข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริง รวมทั้งจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและนำความรู้ความคิดจากเรื่องที่อ่านไปตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตได้ มีมารยาท และมีนิสัยรักการอ่าน และเห็นคุณค่าสิ่งที่อ่าน

มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัด เขียนสะกดคำ แต่งประโยค และเขียนข้อความ ตลอดจนเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำชัดเจนเหมาะสม ใช้แผนภาพ โครงเรื่อง

และแผนภาพความคิด เพื่อพัฒนางานเขียน เขียนเรียงความ ย่อความ จดหมายส่วนตัว กรอกแบบ
รายการต่าง ๆ เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น เขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ และมี
มารยาทในการเขียน

ผู้แสดงความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู เล่าเรื่องย่อหรือสรุปจากเรื่องที่ฟัง
และดู ตั้งคำถาม ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังและดู รวมทั้งประเมินความน่าเชื่อถือจากการฟังและดู
โฆษณาอย่างมีเหตุผล พุดตามลำดับขั้นตอนเรื่องต่าง ๆ อย่างชัดเจน พุดรายงานหรือประเด็นค้นคว้า
จากการฟัง การดู การสนทนา และพุดโน้มน้าวได้อย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีมารยาทในการดูและพุด

สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ สำนวน คำพังเพยและสุภาษิต รู้และเข้าใจ ชนิด
และหน้าที่ของคำในประโยค ชนิดของประโยค และคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ใช้คำราชาศัพท์
และคำสุภาพได้อย่างเหมาะสม แต่งประโยค แต่งบทหรือยกทรงประเภทกลอนสี่ กลอนสุภาพ และ
กาพย์ยานี 11

เข้าใจและเห็นคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน เล่านิทานพื้นบ้าน ร้องเพลงพื้นบ้าน
ของท้องถิ่น นำข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรจริง และท่องจำบทอาขยานตามที่
กำหนดได้

ตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 5 วรรณคดี และวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตรจริง

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดสาระมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี หรือวรรณกรรมที่อ่าน	วรรณคดีและวรรณกรรม เช่น - นิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและท้องถิ่นอื่น
	2. เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเอง และนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น	- นิทานคติธรรม - เพลงพื้นบ้าน
	3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และ วรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ ใช้ในชีวิตรจริง	- วรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียน และตามความสนใจ
	4. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และ บทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	- บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

จากความสำคัญของสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ซึ่งมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่เลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ที่สามารถสร้างความเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณวรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวรรณคดีและการเรียนการสอนวรรณคดี

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวรรณคดีและการเรียนการสอนวรรณคดี ผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็น ดังต่อไปนี้

ความหมายของวรรณคดี

คำว่า "วรรณคดี" เป็นคำที่คนไทยรู้จักและใช้เรียกงานประพันธ์มาตั้งแต่สมัยโบราณ นักวิชาการทางวรรณคดีศึกษา ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554, หน้า 1,100) ความหมายของวรรณคดีว่า วรรณคดี วรรณกรรมที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด เช่น พระราชนิพนธ์สิบสองเดือน มัทนะพาราสามก๊ก เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

หม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2554, หน้า 39-40) ได้กล่าวถึง ลักษณะของวรรณคดีไว้ดังนี้

1. วรรณคดีมักมีรูปแบบและเนื้อหาเหมาะสมกัน
2. หนังสือที่ได้รับยกย่องว่าเป็นวรรณคดี มักมีการใช้ถ้อยคำที่ได้เลือกเฟ้นอย่างประณีต หมายถึงว่าผู้ประพันธ์ได้เอาใจใส่กับถ้อยคำสำนวนของตน ทุกคำที่ใช้มีความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งใครไปดัดแปลงก็จะทำให้คุณค่าของหนังสือนั้นลดไปไม่มากก็น้อย เพราะผู้ประพันธ์ย่อมจะได้ไตร่ตรองค้นหาสำนวนโวหารจนเหมาะแก่ใจแล้ว จึงเขียนลงในหนังสือนั้น
3. ด้วยเหตุที่หนังสือนั้นมีความเหมาะสมและมีสำนวนภาษาที่ประณีต ผู้อ่านมักจะติดใจอ่านหลายครั้ง อ่านครั้งที่หนึ่งแล้ว อ่านครั้งที่สองอีกก็ยังไม่รู้สึกเบื่อหน่าย อ่านครั้งที่สามก็ยิ่งเห็นคุณค่าเพิ่มเติมขึ้นจากที่อ่านครั้งที่หนึ่ง
4. หนังสือวรรณคดีมักจะมีคุณค่าหลายด้านหลายทาง ผู้ที่อ่านแล้วติดใจอยากจะเผยแพร่เกียรติคุณของหนังสือ อยากรู้ให้ญาติมิตรได้อ่าน และอยากให้เป็นที่มรดกตกทอดไปถึงลูกหลาน ไม่อยากให้อุณชนลืมหนังสือเหล่านั้นเสีย

พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2555, หน้า 7) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดีคือ งานประพันธ์ที่มีคุณค่าและวรรณศิลป์ที่มีศิลปะทางการประพันธ์อย่างมาก สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของมนุษย์ รวมทั้งบันทึกเรื่องราวชีวิตและสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัยไว้ วรรณคดีให้ประโยชน์ในการจรรโลงใจ ให้ความรู้ ให้คุณค่าทางอารมณ์และปัญญา

เป็นงานประพันธ์ที่ถือเป็นมรดกทางภาษาและภูมิปัญญาที่ได้รับการยกย่องผ่านกาลเวลาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2556, หน้า 1,100) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดี หมายถึง วรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด เช่น พระราชนิพนธ์สิบสองเดือน มัทนะพาธา สามก๊ก เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

กมล รอดคล้าย (2558, หน้า 4) กล่าวว่า วรรณคดีไทยที่ปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรมาถึงปัจจุบันล้วนสะท้อนภาพให้ชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ถึงสภาพสังคมวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี คตินิยมและวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคแต่ละสมัย วรรณคดีจึงมิได้เป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นเพื่อความบันเทิงหรือมุ่งสร้างความสนุกสนานแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญเท่านั้น หากยังมุ่งสอดแทรกความรู้ อันเป็นรากเหง้าและอัตลักษณ์ความเป็นชาติไทย ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าที่คนไทยควรศึกษาและสืบทอดให้คงอยู่ต่อไป

กระทรวงศึกษาธิการ (2558, หน้า 28) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดี หมายถึง วรรณกรรมหรืองานเขียนที่ยกย่องกันว่าเขียนดีและมีคุณค่าทางวรรณศิลป์ สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์สะเทือนใจ มีความคิดเป็นแบบแผน ใช้ภาษาไพเราะ เหมาะแก่การให้ประชาชนได้อ่าน เพราะสามารถกลมกล่อมเกลาจิตใจให้ประณีต รู้ผิดชอบชั่วดี

จากความหมายของวรรณคดีที่ได้กล่าวในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า วรรณคดี หมายถึง เรื่องราวหรืองานเขียนที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี มีการใช้ถ้อยคำสละสลวย ไพเราะ ก็นใจ มีเนื้อหาสนุกสนาน บันเทิง สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ เกิดอารมณ์คล้อยตามและรู้สึกสะเทือนใจ นอกจากนี้ยังมีคุณค่าให้แง่คิดขัดเกลาจิตใจ และบอกเล่าเรื่องราวชีวิตความเป็นมาของคนไทยและสังคมในอดีต

องค์ประกอบของวรรณคดี

วรรณคดีเป็นงานศิลปกรรมอันประกอบสร้างขึ้นจากองค์ประกอบหลายองค์ประกอบรวมกัน นักวิชาการทางวรรณคดีศึกษาแสดงทัศนะเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณคดีไทย ว่ามีหลายประการ ดังนี้

นเรศ ทองอินทร์ (2561, หน้า 9) กล่าวถึง องค์ประกอบของวรรณคดีว่า วรรณคดีประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญ และสัมพันธ์กันสามส่วน จะขาดส่วนหนึ่งส่วนใดไม่ได้ คือ 1) ภาษา 2) เนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย เรื่องราว ข้อคิด หรืออาจจะมีคน หรือ ตัวละคร เวลา สถานที่ ทรรศนะ 3) รูปแบบในการศึกษาองค์ประกอบของวรรณคดี ผู้ศึกษาต้องพิจารณารายละเอียดขององค์ประกอบส่วนต่าง ๆ กล่าวคือ พิจารณาลักษณะและศิลปะการใช้ภาษาของผู้ประพันธ์พิจารณารายละเอียดของเนื้อหา และพิจารณาลักษณะของรูปแบบ

แสนรัก บัวทอง (2561, หน้า 20) อธิบายว่า วรรณคดีมีองค์ประกอบ 5 อย่าง สรุปได้ ดังนี้ 1) รูปแบบวรรณคดีจะมีรูปแบบเป็นวิธีการสำหรับนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายแตกต่างกันไป 2) เนื้อหา เป็นตัวบ่งชี้ว่าควรเลือกรูปแบบหรือประเภทวรรณคดีชนิดที่ใช้นำเสนอ 3) ภาษาเป็นสื่อ สำหรับการแสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจความนึกคิดที่ขณะต่าง ๆ ของกวีมาสู่ผู้อ่าน 4) กลวิธีการประพันธ์ ผู้ประพันธ์ต้องสรรใช้กลวิธีการประพันธ์เพื่อแสดงออกถึงจินตนาการ และอารมณ์สะท้อนใจของผู้ประพันธ์ออกมา 5) เอกภาพของวรรณคดี วรรณคดีที่ดั่งงามจะต้องเกิดจากการประสานองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างประณีต

กรรณิการ์ ททรัพย์สมบูรณ์ (2560, หน้า 13) กล่าวถึง องค์ประกอบของวรรณคดีว่า วรรณคดีทั้งร้อยแก้วร้อยกรองมีองค์ประกอบหลัก ได้แก่ รูปแบบ เนื้อหา และ ภาษา ดังนี้ 1) รูปแบบ วรรณคดีมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น นิทาน ตำนาน จดหมาย เป็นต้น 2) เนื้อหาของวรรณคดีไทย มีหลายประเภท เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม การสวดดี ขนบประเพณี เป็นต้น การพิจารณา เนื้อหา หมายถึง การพิจารณาตัวละครและฉากด้วย 3 ภาษา ภาษาที่ใช้ในวรรณคดีเป็นภาษา ที่เลือกและขัดเกล่าอย่างประณีต

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของวรรณคดีมีหลายประการ ได้แก่ เนื้อหา รูปแบบ และภาษา ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างแนบแน่น

ความสำคัญและคุณค่าของการเรียนวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นงานประพันธ์ที่ได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่า และเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ที่ตกทอดตั้งแต่อดีตนับเนื่องมาถึงปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้จึงกล่าวได้ว่าวรรณคดีเป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่า ต่อมวลมนุษยชาติหลายประการ ดังทัศนะของนักวิชาการทางวรรณคดี ดังนี้

พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2555, หน้า 12) ได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของ วรรณคดีวรรณกรรมไทยไว้ว่า วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษสร้างไว้ และตกทอด มาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสอดแทรกแนวคิดปรัชญาชีวิต ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์สะท้อนใจและรู้สึก คล้อยตาม อีกทั้ง ยังสอดแทรกเรื่องราวความเป็นมา ความคิดและค่านิยมของสังคม ซึ่งนับเป็น ทรัพย์สินทางปัญญาและเป็นสมบัติของชาติ มีคุณค่าทั้งด้านประวัติศาสตร์ สังคม ตลอดจนจรรยาบรรณ คติสอนใจและวรรณศิลป์ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. คุณค่าทางด้านเนื้อหา เนื้อหาในเรื่องเป็นส่วนที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด สอดแทรกแนวคิดและกลวิธีในการดำเนินเรื่อง ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ทั้งด้าน ขนบธรรมเนียมประเพณี สังคม การเมืองการปกครอง การดำรงชีวิตของคนสมัยนั้น ๆ รวมถึงความรู้ ในเรื่องต่าง ๆ และยังทำให้ผู้อ่านได้รับประสบการณ์ที่กวีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนที่เกิดจากการมอง โลกกว้าง ทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างกวีและผู้อ่าน นอกจากนี้ ยังมีวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ ยังมี

เนื้อหาสาระ เรื่องราวที่สนุกสนาน สามารถกล่อมเกลาจิตใจผู้อ่าน ให้ข้อคิดคติธรรมสอนให้ประพฤติในสิ่งที่ดีงาม

2. คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์ เป็นการใช้กลวิธีในการประพันธ์ที่ดี เลือกใช้ถ้อยคำที่ถูกต้องเหมาะสม ถูกความหมายเหมาะกับเนื้อเรื่องและมีเสียงไพเราะ ซึ่งสามารถทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการตามจนเห็นภาพและเกิดอารมณ์สะท้อนใจไม่ว่าจะเป็นการใช้โวหาร ภาพพจน์ วรรคตอนคดี การเล่นเสียง และการเล่นคำ

3. คุณค่าทางด้านสังคมและสะท้อนวิถีไทย เป็นคุณค่าที่แสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองในอดีต บอกเล่าเรื่องราวด้านชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพสังคมและความรู้สึกนึกคิดของคนในสังคม สะท้อนค่านิยม วัฒนธรรม ความประพฤติ แนวทางการปฏิบัติตนรวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งเป็นลักษณะประจำชาติที่แสดงออกมาทางวรรณคดีวรรณกรรม ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกถึงความเป็นชาติร่วมกัน

กระทรวงศึกษาธิการ (2558, หน้า 38) ได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีวรรณกรรมไทยไว้ สรุปได้ว่า วรรณคดีเป็นงานสร้างสรรค์ล้ำค่าของมนุษย์ มนุษย์สร้างและสื่อสารเรื่องราวของชีวิต วัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนความเป็นไปของมนุษย์ ด้วยกลวิธีการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษาที่มีความเหมือนหรือแตกต่างกันไป เมื่อผู้อ่านได้อ่านวรรณคดีแล้ว จะสามารถเห็นถึงคุณค่าของวรรณคดีในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

1. คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์ เป็นการใช้กลวิธีในการแต่ง การเลือกใช้ถ้อยคำที่ไพเราะ การใช้ภาษาที่สละสลวย การใช้ถ้อยคำสร้างภาพได้ชัดเจน

2. คุณค่าทางปัญญา ผู้อ่านจะได้รับความรู้มากยิ่งขึ้น ทั้งด้านวิชาการความรู้รอบตัวและรู้เท่าทันคน วรรณคดีบางเรื่องทำให้ผู้อ่านเห็นเล่ห์เหลี่ยม นิสัยใจคอและความคิดของคน เช่น เรื่องสามก๊ก ของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) นอกจากนี้ ยังได้เห็นถึงสัจธรรมหรือธรรมที่ผู้อ่านสามารถนำมาใช้ประโยชน์หรือปฏิบัติในชีวิตจริงได้ เช่น โคลงโลกนิติของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาเดชาดิศร

3. คุณค่าทางสังคม เป็นคุณค่าในด้านวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ ประวัติศาสตร์ เกียรติภูมิ บุคคลสำคัญของชาติ สภาพชีวิตความเป็นอยู่ ทำให้เข้าใจการดำเนินชีวิต และความคิดของมนุษย์ส่งเสริมให้ผู้อ่านเห็นอกเห็นใจ เอื้อเฟื้อ เสียสละ พัฒนาสังคม ช่วยอนุรักษ์สิ่งที่มีคุณค่าของชาติและสนับสนุนการกระทำที่ดีงาม

ปิยนุช แหวนเพชร (2560, หน้า 30) กล่าวว่า วรรณคดีและวรรณกรรมไทยเป็นผลงานอันทรงคุณค่าที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วรรณคดีวรรณกรรมไทยให้ความสนุกสนานและความบันเทิงแก่ผู้อ่าน ให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ เนื้อหา และคุณค่าด้านสังคม กล่าวคือ วรรณคดีทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามและสะท้อนใจ สอดแทรกความรู้ แนวคิด คติธรรม และความงดงาม

ทางภาษา นอกจากนี้ วรรณคดียังเป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราว วิถีชีวิตและสภาพทางสังคมของคนไทยในอดีตได้ด้วย

จากทัศนะของนักวรรณคดีศึกษาสามารถสรุปได้ว่า วรรณคดีมีคุณค่าในหลายด้าน ได้แก่ คุณค่าทางด้านจิตใจที่วรรณคดีมีส่วนช่วยให้มนุษย์เรียนรู้และซึมซับความงามทางภาษามีอารมณ์อันละเอียดอ่อน คุณค่าทางด้านปัญญาที่วรรณคดีประสาทความรู้ด้านต่าง ๆ แก่มวลมนุษย์ และคุณค่าทางด้านศีลธรรมที่วรรณคดีเป็นสื่อในการชี้ให้เห็นศีลธรรมและความจริงของชีวิต

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า แนวทางการสืบสานวรรณคดีที่ได้ผลดียิ่งคือ การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีแก่เยาวชนรุ่นหลัง แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีผู้สอนต้องคำนึงถึงในหลายมิติ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของการสอนวรรณคดี สิ่งที่ต้องศึกษาเมื่อเรียนวรรณคดี และวิธีการสอนวรรณคดี ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2558, หน้า 30) ได้กล่าวถึง แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไปในทางเดียวกันสามารถสรุปได้เป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

ด้านผู้เรียน

ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ครูควรคำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียนตลอดจนความสนใจของนักเรียนโดยยึดหลักนักเรียนเป็นสำคัญ โดยจะต้องพยายามให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากที่สุด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรี ซึ่งครูต้องใจกว้างที่จะยอมรับฟังและเคารพความคิดเห็นของนักเรียน ให้นักเรียนได้ใช้ความคิดและเหตุผลในเชิงการวิพากษ์วิจารณ์ให้มากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือและแนะนำเพื่อให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

ด้านเนื้อหา

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยควรจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการให้สัมพันธ์กับหลักภาษาและทักษะการใช้ภาษาต่าง ๆ ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ครูควรเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีอย่างแท้จริง และมีทัศนคติที่ดีต่อวรรณคดีและการสอนวรรณคดีไทย และในการจัดการเรียนการสอนครูควรเน้นการคิดรวบยอดมากกว่าเนื้อหา เพราะการเน้นเนื้อหามากเกินไปนักเรียนจะไม่มีโอกาสซาบซึ้งถึงความงามและความไพเราะของวรรณคดี นอกจากนี้ครูไม่ควรจำกัดอยู่กับวรรณคดีมรดกเท่านั้น สามารถนำเอาวรรณกรรมปัจจุบันมาให้นักเรียนได้ศึกษาด้วย เพราะวรรณกรรมปัจจุบันมีลักษณะเนื้อเรื่องที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ซึ่งจะทำให้ นักเรียนสนใจในงานประพันธ์มากยิ่งขึ้น

ด้านกิจกรรม วิธีสอน เทคนิคการสอนและสื่อการสอน

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น ควรเลือกกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนที่เหมาะสมกับเรื่องที่จะสอนเพื่อดึงดูดและจูงใจนักเรียน ในขั้นตอนการสอนครูควรเลือกใช้วิธีสอนอย่างหลากหลาย ไม่ควรเน้นการถอดความ แต่ควรเน้นวิธีการที่ฝึกให้นักเรียนได้คิด ใช้เหตุผล ศึกษา ค้นคว้าข้อมูลและร่วมกันทำกิจกรรม โดยปลูกฝังให้นักเรียนใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการเรียนวรรณคดีไทย เช่น การแต่งคำประพันธ์ การแข่งขันโต้กลอนสด สักวา ประกวดคำประพันธ์ การจัดแสดงละคร นอกจากนี้สื่อประกอบ การเรียนการสอนวรรณคดีต้องไม่จำเจ ซึ่งการเลือกใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนนั้น ครูควรคำนึงถึงประโยชน์ ความเหมาะสมและผลการใช้ที่คุ้มค่า และขั้นตอนการประเมินผลครูควรมีการประเมินการเรียนการสอนวรรณคดีไทยทุกครั้ง เพราะครูจะได้ทราบผลการสอนและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ซึ่งครูควรตั้งวัตถุประสงค์ในการสอนให้ชัดเจน เพื่อให้สามารถประเมินผลการเรียนการสอนได้ครอบคลุมในขั้นตอนของการสอนเนื้อหาวรรณคดีวรรณกรรม ครูควรฝึกให้นักเรียนจับแนวคิด ประเด็นสำคัญด้วยการใช้คำถาม ใครทำอะไร ที่ไหน กับใคร เมื่อไร ทำไมอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครและเจตนาของผู้เขียนเรื่อง หากวรรณคดีเป็นเรื่องยาว ครูผู้สอนควรเล่าเรื่องย่ออย่างมีชั้นเชิง ยั่วให้ผู้เรียนกระตือรือร้นอยากไปค้นคว้าหาฉบับสมบูรณ์อ่านเองหรือใช้กิจกรรมนำไปสู่ การค้นคว้าเพิ่มเติม หากมีคำศัพท์ยากในเรื่อง ครูผู้สอนไม่ควรกังวลมากเกินไป ควรให้ผู้เรียนได้เพลิดเพลินกับการอ่านออกเสียงไปจนจบย่อหน้าหรือจบตอน เพื่อทำความเข้าใจในระหว่างที่กำลังอ่าน จากนั้นใช้วิธีการอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาหรือคำศัพท์ร่วมกันเมื่อนักเรียนอ่านจบ นอกจากนี้ครูควรเน้นให้นักเรียนพินิจพิเคราะห์ตัวละคร ทั้งคำพูด ความคิด การกระทำ ความเชื่อ ความเป็นอยู่ เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับเหตุการณ์และความเป็นอยู่ในชีวิตปัจจุบัน ตลอดจนทั้งวิเคราะห์เจตนาและข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดี

ด้านสภาพและบรรยากาศในการเรียนรู้

ครูควรคำนึงถึง ความสนุกสนานในการจัดการเรียนรู้ เพลิดเพลิน ความจรรโลงใจและความบันเทิง ซึ่งครูควรจัดกิจกรรมประกอบการสอนหลาย ๆ ชนิด เพื่อช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนน่าสนใจและเสริมสร้างจินตนาการของนักเรียน เช่น การขับเสภา การร้องเพลง การอ่านทำนองเสนาะ การแสดงบทบาทสมมติ การฟ้อนรำ การวาดภาพ วาดการ์ตูน การประดิษฐ์สิ่งของที่เกี่ยวเนื่องกับวรรณคดี การโต้้วาที การทนายปัญหา การแต่งคำประพันธ์ การทำสมุดภาพ เป็นต้น นอกจากนี้ครูควรเน้นให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ห้องสมุด การสัมภาษณ์ การศึกษานอกสถานที่หรืออาจจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อปรับเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยให้การสอนวรรณคดีไทยได้ผลมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดนิทรรศการ การแสดงละคร การจัดสัปดาห์ทางวรรณคดีไทย ชุมนุมวรรณศิลป์ ชุมนุมวรรณกรรม ชุมนุมวรรณคดี เป็นต้น

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542 อ้างใน ปิยนุช แหวนเพชร, 2560, หน้า 33) กล่าวถึง แนวทางและความสำคัญในการสอนวรรณคดีไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ครูควรสอนโดยการท้าทายให้นักเรียนเกิดความคิดและตีความเรื่องราวจากวรรณคดีให้นักเรียนช่วยกัน วิเคราะห์ วิจารณ์ สรุปแนวคิดต่าง ๆ จากการอ่านวรรณคดี ไม่ควรเข้มงวดหรือบังคับให้ผู้เรียนท่องจำเนื้อหาวรรณคดี จะทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย

2. ครูควรจูงใจผู้เรียนด้วยการอ่านคำประพันธ์ที่ไพเราะ ให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในลีลาและความไพเราะของถ้อยคำ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกอ่านทำนองเสนาะเป็นกลุ่ม เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถไม่เท่ากัน อาจทำให้นักเรียนบางคนรู้สึกไม่กล้าแสดงออกจนอาย

3. ครูควรบูรณาการการเรียนรู้เนื้อหาวรรณคดีวรรณกรรมกับเนื้อหาอื่น ๆ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยให้สัมพันธ์กันกับกระบวนการคิด สามารถวิจารณ์บอกแก่นความคิด แนวความคิด หรือข้อคิดจากการฟังและอ่านได้ รวมถึงใช้วรรณคดีเป็นสื่อในการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ เช่น คำศัพท์สำนวน เข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์และสภาพสังคมไทยที่เกี่ยวกับศาสนา ขนบ ความเชื่อ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

4. ครูควรสร้างศรัทธาให้ผู้เรียนรักและนิยมชมชอบ เนื่องจากจะเป็นการง่ายต่อการจูงใจชี้แนะแนวทางในการเรียนแก่ผู้เรียน

5. ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน แปลกใหม่ เช่น การร้องเพลง แสดงละคร เล่นเกม แสดงบทบาทสมมติ จัดนิทรรศการหรือวาดภาพ

6. ครูควรมีความเข้าใจและความคิดรวบยอดในเรื่องที่จะสอนอย่างแม่นยำ ถ่ายทอดผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความคิดรวบยอดนั้น ๆ ได้เอง

จากแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีข้างต้น สรุปได้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี ครูผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูต้องจัดบรรยากาศที่เหมาะสมในการเรียนการสอน หาเทคนิควิธีสอนและวิธีการประเมินผลที่เหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงคำนึงถึงผลการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นแก่ผู้เรียนทั้งในส่วนของเนื้อหา ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรู้ที่คงทน ความเข้าใจ ความซาบซึ้งในวรรณคดี และให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ในชีวิตจริงได้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

ความหมายของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เป็นข้อมูลสารสนเทศที่แสดงให้เห็นถึงระดับความสามารถของผู้เรียน นักการศึกษาได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สมบัติ ท้ายคำ (2551, หน้า 72) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับการวัดระดับความสามารถของผู้เรียนว่ามีความรู้ ความสามารถและ ทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนไปแล้วมากน้อยเพียงใด

บุญชม ศรีสะอาด (2553, หน้า 27) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับการวัดผลการเรียนรู้ในเนื้อหาและจุดประสงค์ในรายวิชาต่าง ๆ ที่เรียน มาในโรงเรียนและสถานศึกษาต่าง ๆ เป็นเครื่องมือหลักของการวัดผล

ทิตินา แคมมณี (2555, หน้า 10) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการเข้าถึงความรู้ ได้มีการพัฒนาทักษะในด้านการเรียนรู้ซึ่งอาจดูได้จากผลการเรียนที่ได้จาก การทดสอบ

อนุวัติ คุณแก้ว (2558, หน้า 62) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวัดทางด้านความรู้ ความสามารถและทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ ตลอดจนที่ได้รับการสอนการฝึกฝนมาแล้ว ว่าผู้เรียนมีความรอบรู้มากเพียงใด

จากความหมายที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้สำหรับการวัดความรู้ความเข้าใจและการแสดงพฤติกรรมหรือคุณลักษณะต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นและคาดหวังตลอดจนสามารถวัดได้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ทั้งด้านความคิดด้านจิตใจ ซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบระหว่างหรือหลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยการทดสอบ หรือวิธีการต่าง ๆ นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะบอกคุณภาพของผู้เรียนแล้ว นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของหลักสูตร ตลอดจนคุณภาพการจักกิจกรรมการเรียนการสอน

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงการจำแนก ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยนักการศึกษาได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

พิชิต ฤทธิจรรุญ (2553, หน้า 96) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1. แบบทดสอบที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งเน้นวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเฉพาะกลุ่มที่ผู้สอน เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอบสร้างขึ้นใช้โดยทั่วกันในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน (Paper and Pencil Test) ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด

1.1 แบบทดสอบแบบอัตนัย (Subjective or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่มีการกำหนดปัญหาหรือคำถามแลนำไปให้ผู้เรียนเขียนคำตอบโดยแสดงองค์ความรู้ ความคิด เจตคติได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัยหรือแบบตอบสั้น ๆ (Objective Test Or Short Answer) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งเน้นและกำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบแบบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัด (Restricted Response Type) โดยผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงองค์ความรู้ ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูกผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่เน้นการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้ที่เชี่ยวชาญ มีการนำมาวิเคราะห์ เปลี่ยนแปลงและปรับปรุงจนมีประสิทธิภาพที่มีคุณภาพ มีมาตรฐานกล่าวคือ มาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีให้คะแนนและการแปลความหมายคะแนน

บุญชม ศรีสะอาด (2553, หน้า 53-54) ได้กล่าวถึง ประเภทของแบบทดสอบ คือ แบบทดสอบสามารถแบ่งออกเป็นประเภทได้หลายแบบ แล้วแต่ที่ขณะตลอดจนเกณฑ์ที่ใช้แบ่ง ในที่นี้จะกล่าวถึงการแบ่งตามสมรรถภาพที่จะวัด ซึ่งแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test) หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหาที่สอบนั้นโดยทั่วไปจะวัดผลสัมฤทธิ์ในวิชาต่าง ๆ ที่เรียนในโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ อาจจำแนกออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่

1.2 แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งสร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตรความสามารถในการจำแนกผู้สอบตามความเก่งอ่อนได้ดี เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมาย แสดงถึงสถานภาพความสามารถของบุคคลนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลนั้น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

2. แบบทดสอบวัดเชาว์ปัญญาและความถนัด (Intelligence and Aptitude Test) หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดสมรรถภาพในการเรียนรู้ของบุคคล และความพร้อมที่จะพัฒนาไปอย่างดีในด้านหนึ่ง อาจแบ่งออกได้เป็น

2.1 แบบทดสอบความถนัดทั่วไปไปรายบุคคล (Individually Administered Test of General Aptitude) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทำนายผลสำเร็จทางการเรียน และใช้ในทางคลินิกของนักจิตวิทยา ได้แก่แบบทดสอบวัดเชาว์ปัญญาเด็กของเวคสเลอร์ (Wechsler Intelligence Scale for Children) แบบทดสอบสแตนฟอร์ด-บิน (Stanford-Binet Scale) เป็นต้น

2.2 แบบทดสอบความถนัดทั่วไปกลุ่ม (Group Test of General Aptitude) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทำนายผลสำเร็จทางการเรียน โรงเรียนและสถาบันการศึกษาในสหรัฐอเมริกา ใช้แบบทดสอบประเภทนี้กว้างขวางกว่าแบบทดสอบทั่วไปรายบุคคล

2.3 แบบทดสอบความถนัดพหุคุณ (Multiple Aptitude Battery) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดสมรรถภาพทางสมองหลายชนิด แต่ละชนิดมีคะแนนแยกเฉพาะของตนสามารถจัดทำเกณฑ์ปกติของแต่ละฉบับ และหาความเที่ยงตรงของแต่ละฉบับกับผลการเรียนแต่ละด้าน และกับอาชีพต่าง ๆ

2.4 แบบทดสอบความถนัดพิเศษ (Special Aptitude Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ในการพิจารณาตัดสินเกี่ยวกับการคัดเลือกทางอาชีพและทางการศึกษา

3. แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพและสังคม (Personal - Social Test) หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดคุณลักษณะในตัวบุคคล การปรับตัวให้เข้ากับสังคม เช่น แบบทดสอบวัดความซื่อสัตย์ วัดความวิตกกังวล วัดเจตคติ เป็นต้น นอกจากนี้ สามารถจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัย ออกเป็น 6 ประเภท (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 54) ได้แก่

- 3.1 ความรู้ (Knowledge)
- 3.2 ความเข้าใจ (Comprehension)
- 3.3 การนำไปใช้ (Application)
- 3.4 การวิเคราะห์ (Analysis)
- 3.5 การสังเคราะห์ (Synthesis)
- 3.6 การประเมินค่า (Evaluation)

อนุวัติ คุณแก้ว (2558, หน้า 62) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) เป็นแบบทดสอบที่สร้างโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ในเนื้อหา และมีทักษะการสร้างแบบทดสอบ มีการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ มีคำชี้แจงเกี่ยวกับการดำเนินการสอบ การให้คะแนนและการแปลผล มีความเป็นปรนัย (Objective) มีความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) แบบทดสอบมาตรฐาน

2. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher made tests) เป็นแบบทดสอบที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบนักเรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 แบบทดสอบปรนัย (Objective Tests) ได้แก่

2.2.1 แบบถูก - ผิด

2.2.2 แบบจับคู่

2.2.3 แบบเติมคำให้สมบูรณ์หรือแบบคำตอบสั้น

2.2.4 แบบเลือกตอบ

2.2 แบบอัตนัย (Essay Tests) ได้แก่

2.2.1 แบบจำกัดคำตอบ

2.2.2 แบบไม่จำกัดคำตอบ หรือ ตอบอย่างเสรี

จากประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองใช้โดยทั่วกันในสถานศึกษามีลักษณะเป็นข้อเขียน และแบบทดสอบมาตรฐาน ซึ่งแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองแบ่งออกเป็นสองชนิด ได้แก่ แบบทดสอบแบบอัตนัย แบบทดสอบปรนัยหรือแบบตอบสั้น ๆ

การสร้างเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักการศึกษาได้กำหนดวิธีการการสร้างเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ ดังนี้

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2553, หน้า 97-98) กล่าวถึง ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรการสร้างแบบทดสอบ ควรเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด โดยระบุจำนวนข้อสอบในแต่ละเรื่องและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดไว้

2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมที่เป็นผลการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งหวังจะเกิดขึ้นกับผู้เรียนซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3. กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยการศึกษาดูตารางวิเคราะห์หลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้ชนิดของข้อสอบที่จะใช้วัดว่า จะเป็นแบบใด โดยต้องเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนแล้วศึกษาวิธีเขียนข้อสอบชนิดนั้นให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักและวิธีการเขียนข้อสอบ

4. เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตรและให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. ตรวจสอบข้อสอบเพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้แล้ว มีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความสมบูรณ์ ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาทบทวน ตรวจสอบข้อสอบอีกครั้งก่อนที่จะจัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อไป

6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง เมื่อตรวจสอบข้อสอบเสร็จแล้วให้พิมพ์ข้อสอบทั้งหมด จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลองโดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ (Direction) และ จัดวางรูปแบบการพิมพ์

7. ทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ การทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบเป็นวิธีการ ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองสอบกับกลุ่มที่มี ลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มที่ต้องการสอบจริงและนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบ ให้มีคุณภาพ

8. จัดทำแบบทดสอบฉบับจริงจากผลการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบว่า ข้อสอบข้อใด ไม่มีคุณภาพหรือมีคุณภาพไม่ดี อาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้น แล้วจึง จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

อนุวัติ คุณแก้ว (2559, หน้า 123-124) ได้เสนอขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ไว้ดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับชนิด วิธีการสร้างและข้อดีข้อจำกัดของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. กำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบ เพื่อจะได้เขียนข้อสอบให้เหมาะสมและ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายนั้น

3. กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัดในตารางวิเคราะห์หลักสูตร

4. กำหนดลักษณะของข้อสอบจะเป็นปรนัยหรืออัตนัยก็ได้ หรือลักษณะข้อสอบจะเป็น ทั้งปรนัยและอัตนัยรวมกันก็ได้

5. สร้างข้อสอบตามรายละเอียดในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ตามลักษณะของข้อสอบ คำนึงถึงความยากของข้อสอบ ระยะเวลาที่ใช้สอบ คะแนนและการตรวจให้คะแนน

6. ตรวจสอบข้อสอบ ผู้วิจัยต้องทบทวน ตรวจสอบข้อสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่สร้างขึ้น มานั้น มีความถูกต้องครบถ้วน ตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ตารางวิเคราะห์หลักสูตรแล้วจัดพิมพ์ เป็นฉบับทดลองเพื่อนำไปใช้ต่อไป

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้ วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร กำหนดจุดประสงค์ การเรียนรู้ กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีการสร้าง เขียนข้อสอบ ตรวจสอบข้อสอบ จัดพิมพ์ แบบทดสอบฉบับทดลอง ทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ จัดทำแบบทดสอบฉบับจริง

การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักการศึกษาได้กำหนดวิธีการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2552, หน้า 135-139) ได้กล่าวว่า การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มี ดังนี้

1. ความเที่ยงตรงหรือความตรง (Validity) เป็นเครื่องมือที่มีความสามารถวัดได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) หมายถึงคุณสมบัติของข้อคำถามที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด เมื่อรวมข้อคำถามทุกข้อเครื่องมือฉบับนั้นจะต้องวัดได้ครอบคลุมเนื้อหาและพฤติกรรมทั้งหมดที่ต้องการจะวัดด้วย

1.2 ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงตามทฤษฎีหรือแนวคิดของโครงสร้างที่ต้องการจะวัด คำว่าโครงสร้างมีความหมายในเชิงนามธรรม ที่ใช้อธิบายตัวที่ศึกษาและเขียนไว้ในรูปข้อสันนิษฐานหรือสมมุติฐานสามารถอธิบายและค้นหาข้อเท็จจริงมาสนับสนุนได้

1.3 ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง (Criteria relative validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้สอดคล้องกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่าง ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.3.1 ความเที่ยงตรงเชิงสภาพ (Concurrent validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

1.3.2 ความตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในอนาคต กล่าวคือ แบบทดสอบใดมีความตรงเชิงพยากรณ์แบบทดสอบนั้นจะสามารถทำนายผลการเรียนในอนาคต

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือในการทดสอบที่แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบ ให้ผลการวัดที่คงที่ไม่ว่าจะใช้วัดและทดสอบกี่ครั้งก็ตามกับกลุ่มเดิม

3. ความยาก (Difficulty) เป็นคุณสมบัติของข้อสอบที่สามารถบอให้ทราบได้ว่าข้อสอบนั้นมีคนตอบถูกมากน้อยเพียงใด ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นง่าย ถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นยาก ถ้ามีคนตอบถูกบ้างผิดบ้างหรือมีคนตอบถูกปานกลางข้อสอบข้อนั้นมีความยากปานกลางตามลำดับ

4. อำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นคุณสมบัติของข้อสอบที่สามารถจำแนกผู้เรียนได้ตามความแตกต่างของผู้เรียนว่าใครอยู่กลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน ข้อสอบที่ดีจะต้องแยกคนเก่งกับคนไม่เก่งออกจากกันได้

5. ความเป็นปรนัย (Objectivity) หมายถึง ความชัดเจน ความถูกต้องตามหลักวิชาและความเข้าใจตรงกัน ความเป็นปรนัยเห็นลักษณะเครื่องมือวัดผลที่แสดงลักษณะ 3 ประการ ดังนี้

5.1 ความชัดเจนของคำถาม ข้อคำถามต้องชัดเจนรัดกุมไม่กำกวม ไม่กำกวม ทุกคนอ่านคำถามแล้วเข้าใจตรงกันว่าคำถามนั้น ถามถึงอะไร และภาษาที่ใช้ต้องเหมาะสมกับวัยของผู้ตอบ

5.2 ความชัดเจนในการให้คะแนน หมายถึง การตรวจให้คะแนนได้ตรง ไม่ว่าจะครูผู้ออกข้อสอบเป็นคนตรวจหรือใครเป็นคนตรวจก็สามารถตรวจให้คะแนนได้ตรงกันหรือเฉลี่ยได้ตรงกัน ความชัดเจนในการแปลความหมายของคะแนน หมายถึง การแปลความหมายของคะแนนได้ชัดเจน ไม่ว่าจะใครจะเป็นผู้แปลความหมายคะแนนก็ให้ผลเป็นอย่างเดียวกัน

เยาเวตี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี (2553, หน้า 158) ได้กล่าวถึง การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

1. การวิเคราะห์คุณภาพตามแนวคิดการวัดแบบอิงกลุ่ม เป็นการตรวจหาระดับคุณภาพของข้อสอบแต่ละข้อที่สร้างขึ้น โดยพิจารณาระดับความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบแต่ละข้อ

2. ระดับความยากง่าย (P) สัดส่วนของจำนวนผู้ที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อนั้น ๆ ถูกต่อจำนวนผู้ตอบข้อสอบนั้น ๆ ทั้งหมด

3. ค่าอำนาจจำแนกของข้อ (R) เป็นความสามารถของข้อสอบแต่ละข้อที่จะจำแนกผู้สอบออกจากกันได้ตามระดับความสามารถ

4. วิธีการทางสถิติที่ใช้ในการหาค่าอำนาจจำแนกได้แก่ การหาค่าสหสัมพันธ์แบบต่าง ๆ เช่น ใช้สูตรของไบซีเรียล และพ้อยท์ไบซีเรียล หรือใช้เทคนิคแบ่งกลุ่มสูง - กลุ่มต่ำ

5. การวิเคราะห์คุณภาพตามแนวคิดแบบอิงเกณฑ์ โดยการตรวจสอบค่าดัชนีความไวของผลการเรียนการสอน จะช่วยชี้ให้เห็นถึงความสามารถก่อนเรียนกับผลการเรียนรู้หลังการเรียนการสอนแล้ว

ไพศาล วรคำ (2554, หน้า 284 - 292) หมายถึง วิธีการหาความเชื่อมั่นด้วยการวัดความสอดคล้องภายใน อาศัยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของกลุ่มข้อคำถามที่มีการแยกส่วนแบบต่าง ๆ ซึ่งมีอยู่หลายวิธี ดังนี้

1. วิธีแบ่งครึ่งแบบทดสอบ (Split-half Reliability) เป็นการนำเครื่องมือที่ต้องการหาความเชื่อมั่นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และนำมาตรวจให้คะแนน แล้วจึงแบ่งคะแนนรวมออกเป็น 2 ส่วน จากนั้นนำคะแนนที่แบ่งเป็นสองส่วนไปคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ซึ่งจะได้ค่าความเชื่อมั่นเพียงครึ่งฉบับ ดังนั้นจึงทำการปรับขยายให้ได้ความเชื่อมั่นทั้งฉบับ

2. วิธีของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson method) เป็นวิธีที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาของการประมาณค่าความเชื่อมั่นแบบแบ่งครึ่งข้อสอบซึ่งมักจะทำให้ค่าความเชื่อมั่นแตกต่างกันตามวิธีที่ใช้ในการแบ่งครึ่งข้อสอบ โดยการขยายแนวคิดการแบ่งครึ่งแบบสอบไปใช้แทนที่จะแบ่งแบบสอบออกเป็นสองส่วน ก็แบ่งออกเป็น k ส่วนเท่ากับจำนวนข้อสอบ คูเดอร์ - ริชาร์ดสันได้พัฒนาสูตรในการประมาณค่าความเชื่อมั่นขึ้นมาหลายสูตร แต่สูตรที่เป็นที่รู้จักกันดี คือ KR 20 และ KR 21 ซึ่งสามารถใช้ได้เฉพาะกับข้อสอบที่ตรวจให้คะแนน 0, 1 (ตอบผิดได้ 0 ตอบถูกได้ 1)

3. วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach' Alpha Coefficient method) ครอนบาค ได้เสนอสูตรสำหรับประมาณค่าความเชื่อมั่นตามแนวคิดแบ่งแบบสอบออกเป็น ส่วน ๆ สำหรับใช้ในการกรณีที่มีการตรวจให้คะแนนแบบทั่วไป สามารถใช้ได้ทั้งแบบสอบที่ให้คะแนนแบบ 0, 1 ให้คะแนนแบบถ่วงน้ำหนัก หรือกำหนดคะแนนแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) หรือแม้แต่ข้อสอบอัตนัย ซึ่งเป็นที่รู้จักดีในชื่อสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach' Coefficient)

4. วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนของฮอยท์ (Hoyt's analysis of variance) เป็นการประยุกต์หลักการวิเคราะห์ความแปรปรวนมาใช้ประมาณค่าความเชื่อมั่นแบบสอบคลังภายใน โดยฮอยท์ได้จำแนกแหล่งความแปรปรวนออกเป็น ความแปรปรวนจากตัวผู้สอบ (Examinees หรือ Perso) ความแปรปรวนจากข้อสอบ (Items) และความแปรปรวนคลาดเคลื่อน (Residual) แล้วประมาณค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นจากสูตร

5. วิธีวิเคราะห์ความเชื่อมั่นแบบอิงเกณฑ์ของลิวิงสตัน เป็นการหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอิงเกณฑ์ที่อาศัยแนวคิดการวัดความสอดคล้องภายในของแบบสอบ คือ อาศัยคะแนนจากการสอบเพียงครั้งเดียวแล้วนำมาประมาณค่าความเชื่อมั่น โดยลิวิงสตัน ได้เสนอสูตรขยายค่าประมาณความเชื่อมั่นแบบอิงกลุ่มของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน สูตรที่ 21 (KR 21) มาใช้กับแบบสอบแบบอิงเกณฑ์ ซึ่งมีสูตรการคำนวณหาความสัมพันธ์ความเชื่อมั่น

6. วิธีวิเคราะห์ความเชื่อมั่นแบบอิงเกณฑ์ของโลเวลท์ (Lovelt's method) เป็นการหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ที่อาศัยแนวคิดการวัดความสอดคล้องภายในของแบบสอบ คือ อาศัยคะแนนจากการสอบเพียงครั้งเดียวเหมือนกับวิธีของลิวิงสตัน

นวลศรี ชำนาญกิจ (2555, หน้า 77) ได้กล่าวถึง การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบ ผลสัมฤทธิ์ การวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบรายข้อ หมายถึง กระบวนการตรวจสอบคำตอบของผู้สอบในแต่ละข้อเพื่อพิจารณาว่าข้อสอบมีความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกเพียงใดรวมทั้งพิจารณาถึงประสิทธิภาพของตัวลงในตัวเลือกของข้อสอบข้อนั้นด้วย

1. วิธีวิเคราะห์ข้อสอบแบบอิงกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อแบบอิงกลุ่ม วิธีที่นิยมมากที่สุดวิธีหนึ่งคือ การให้คะแนนจากมากไปน้อย มีวิธีการวิเคราะห์หลายวิธีขึ้นอยู่กับจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

1.1 การวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาความยากง่ายของข้อสอบ หาได้จากสัดส่วนของผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้น ๆ ค่าความยากง่ายที่เหมาะสม คือ ยาก ง่าย ปานกลาง คือ มีค่าใกล้ .50 ถ้าค่ามากกว่า .50 เท่าไหร่ก็ยิ่งง่ายเท่านั้น แต่ถ้าค่าใกล้มาทาง 0 หมายความว่า ข้อสอบข้อนั้นยาก อาจแบ่งค่าช่วงค่าความหมาย

1.2 การวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาอำนาจจำแนก (Discrimination) อำนาจจำแนกข้อสอบ หมายถึง การที่ข้อสอบนั้นสามารถแยกกลุ่มที่ได้คะแนนสูงกับกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำออกจากกันได้ นั่นคือ คนเก่งจะตอบข้อนั้นถูก คนอ่อนจะตอบข้อนั้นผิด วิธีหาคือนำคะแนนมาเรียงลำดับใช้เทคนิค เล็กหรือยล 50 ของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

1.3 การตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) เครื่องมือที่ใช้วัดกลุ่มตัวอย่างเดิมกี่ครั้งก็ตาม ผลที่ได้ออกมาเหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน เรียกว่า เครื่องมือนั้นมีความเที่ยงในการวัด ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ คงที่ (Stability or Consistency) และความเท่าเทียมกัน (Equivalence) วิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยใช้สูตร KR-20 ในกรณีที่ข้อสอบมีความยากง่ายไม่เท่ากัน เป็นวิธีที่นิยมใช้กันมาก เนื่องจากทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเพียงครั้งเดียว โดยมีข้อตกลงว่าแบบทดสอบฉบับนั้นจะต้องวัดลักษณะเดียวหรือองค์ประกอบร่วมกัน หรือความยากเท่ากัน และมีระบบการให้คะแนนเป็น 2 ทาง คือ ตอบถูกให้ 1 ตอบผิดให้ 0

2. วิธีวิเคราะห์แบบอิงเกณฑ์

การวิเคราะห์ข้อสอบแบบอิงเกณฑ์นั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการดูว่านักเรียนมีความรู้ความสามารถอะไรบ้าง หรือสามารถที่จะปฏิบัติอะไรได้บ้างมากกว่าที่จะเปรียบเทียบว่าใครเก่งกว่าใคร หรือใครมีความรู้มากกว่าใคร การวิเคราะห์ข้อสอบจึงแตกต่างไปจากการวิเคราะห์แบบอิงกลุ่ม การวิเคราะห์ข้อสอบแบบอิงเกณฑ์มี 2 วิธี ดังนี้

2.1 วิธีการหาความแตกต่างของการสอบก่อนและหลังสอบ ซึ่งเรียกว่า ดัชนีความไว (Sensitivity index)

2.2 วิธีแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่สอบผ่านเกณฑ์ และกลุ่มที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ วิธีนี้คำนวณจากผลการทดสอบเพียงครั้งเดียว โดยเอาแบบทดสอบไปสอบผู้เรียนหลังจากผู้เรียนเรียนรู้แล้ว แล้วนำข้อมูลมาคำนวณจากสัดส่วนของผู้เรียนที่ทำข้อสอบถูกของกลุ่มที่สอบผ่านเกณฑ์ กับกลุ่มที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งจะต้องรู้คะแนนเกณฑ์หรือคะแนนจุดตัดของแบบทดสอบก่อน โดยใช้สูตรของ Brennan (1974) ซึ่งเรียกว่า ดัชนีอำนาจจำแนกบี (Discrimination index B)

จากการศึกษาสรุปได้ว่า การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีการหาคุณภาพ 2 วิธี คือ การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ จะตรวจสอบเรื่องต่าง ๆ เช่น ความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่นำมาออกแบบทดสอบกับจุดประสงค์ของการสอน น้ำหนักความสำคัญของเนื้อหาที่จะนำมาออกข้อสอบ ความเหมาะสมกับรูปแบบคำถามที่ใช้ วิธีเขียน

ข้อคำถาม สามารถทำได้ขั้นตอน ดังนี้ เริ่มจากการนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องในเนื้อหาและจุดประสงค์รายข้อ (IOC) เมื่อรับผลการตรวจสอบคืนมา นำข้อสอบมาแก้ไขปรับปรุง และคัดข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป มาทำการทดสอบขั้นต่อไปโดยการให้กลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กทำแบบทดสอบ ความเหมาะสมด้านเวลา จากนั้นนำมาปรับปรุง ขั้นสุดท้ายนำแบบทดสอบที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาค่าความยากง่าย หาค่าอำนาจจำแนก และหาค่าความเที่ยง และการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยวิธีการทางสถิติทำได้

เมื่อนำแบบทดสอบไปใช้แล้ว จึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติต่าง ๆ ซึ่งจำแนกวิธีการตรวจสอบออกเป็น 2 ประเภท คือ การตรวจสอบคุณภาพแบบอิงกลุ่ม และการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบอิงเกณฑ์

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวิธีการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

1. สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม
2. เขียนข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เป็นรายข้อ
4. นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วนำไปทดลอง (Try-out) กับนักเรียนไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง
5. นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B)
6. นำแบบทดสอบจากการคัดเลือกแล้วนำผลมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นแบบอิงเกณฑ์ของโลเวทท์
7. นำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้ทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

สรุปได้ว่า การวัดผลและการประเมินผลการเรียนวรรณคดีไทยนั้น ควรใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เพื่อใช้วัดความรู้ความเข้าใจในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหา

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

การเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มีคุณภาพโดยยึดหลักการและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางร่างกาย สติปัญญาอารมณ์และสังคมที่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงหลักการจัดการเรียน การสอนโมเดลชิปปา ไว้หลากหลาย และจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา เป็นรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางของการเรียนรู้แบบหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจและมีนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้คำจำกัดความ ของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแบบชิปปา

ทิสนา แชมมณี (2548 อ้างถึงใน ชัชวาลย์ บัรริคาน, หน้า 2559) ได้ให้ความหมายของโมเดล ชิปปา มีรายละเอียดของรูปแบบ ดังนี้

C หมายถึง Construct คือ การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเองโดยกระบวนการ แสวงหาข้อมูลทำความเข้าใจคิดวิเคราะห์ตีความแปลความสร้างความหมายสังเคราะห์ข้อมูล และสรุป ข้อความ

I หมายถึง Interaction คือ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเรียนรู้จากกัน แลกเปลี่ยน ข้อมูลความคิดและประสบการณ์แก่กันและกัน

P หมายถึง Participation คือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มากที่สุด

P หมายถึง Process and Product คือ การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับ ผลงานข้อความรู้ที่สรุปได้

A หมายถึง Application คือ การให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางแบบประสาน 5 แนวคิดหลัก คือ

แนวคิดการสร้างสรรค้ความรู้ (Constructivism)

แนวคิดการสร้างสรรค้ความรู้เป็นปรัชญาการศึกษาที่ตั้งอยู่บนฐานความเชื่อที่ว่าผู้เรียน สามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้นี้จะฝังติดอยู่กับคนสร้าง ดังนั้นความรู้ของแต่ละคน เป็นความรู้เฉพาะตัวเป็นสิ่งที่ตนสร้างขึ้นเองเท่านั้น โดยนักเรียนจะเป็นผู้กำหนดหรือมีส่วนร่วม ในการกำหนดสิ่งที่จะเรียนและวิธีการเรียนของตนเอง และเป็นผู้ตัดสินใจว่าตนเองจะได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไร และพัฒนาการเรียนรู้อของตนเองอย่างไร สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในบริบทอื่นได้

อย่างเหมาะสม เรียนรู้จากการปฏิบัติมีอิสระในการคิดและทำสิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง และเรียนรู้บรรยากาศการเรียนที่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ภายใต้การอำนวยความสะดวกของครู

Fosnot อธิบายว่าความรู้นั้นเป็นเพียงสิ่งชั่วคราวมี การเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอ ตลอดจน มีการพัฒนาอาศัยสื่อกลางทางด้านสังคมและด้านวัฒนธรรม ส่วนการเรียนรู้เป็นกระบวนการ ที่สามารถควบคุมได้ด้วยตนเองโดยต้องต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมกับ องค์ความรู้ใหม่ที่แตกต่างกับองค์ความรู้เดิม ซึ่งเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ โดยมีหัวใจสำคัญ 4 ข้อ คือ (George, W., Gagnon, Jr., & Michelle Collay, 2009)

1. ความรู้ คือ รูปธรรมที่สร้างโดยผู้เรียน ผู้เอาใจใส่กระตือรือร้นในการเรียนรู้
2. ความรู้ คือ สัญลักษณ์ที่สร้างโดยผู้เรียน ผู้สร้างบทบาทการแสดงออกด้วยตนเอง
3. ความรู้ คือ สังคมที่ถูกสร้างโดยผู้เรียน ผู้คอยส่งความหมายที่สร้างขึ้นสู่ผู้อื่น
4. ความรู้ คือ เหตุผลที่ถูกสร้างโดยผู้เรียน ผู้มีพยายามอธิบายสิ่งที่ยังไม่เข้าใจทั้งหมด

Piaget เชื่อว่าคนเราทุกคนตั้งแต่เกิดมามีความพร้อมที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และ โดยธรรมชาติมนุษย์เป็นผู้พร้อมที่จะมีกิจกรรม หรือเริ่มกระทำก่อน นอกจากนี้ Piaget ถือว่ามนุษย์ เรานั้น มีแนวโน้มพื้นฐานติดตัวมา 2 ชนิด คือ ประการแรกการจัดและรวบรวมกระบวนการต่าง ๆ ภายในเข้าเป็นระบบอย่างต่อเนื่อง และปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ตามที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ส่วนประการที่สอง การปรับตัวเป็นการปรับให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมจนอยู่ในภาวะสมดุลโดยการชิมชั้บ หรือ ดูดชิมประสบการณ์ใหม่ หรือการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของเขาว์ปัญญาที่มีอยู่แล้ว ให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์ใหม่ หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงความคิดเดิมให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ซึ่ง Piaget เห็นว่าการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดการพัฒนาทงเขาว์ปัญญา (Dimitruos Thansoulas. Greece, 1998)

ทิศนา แชนมณี (2559, หน้า 90) กล่าวว่า แนวคิด Constructivism เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ ของความรู้ของมนุษย์ มีความหมายทั้งในเชิงจิตวิทยาและเชิงสังคมวิทยา ทฤษฎีด้านจิตวิทยา เริ่มต้น จาก Jean Piaget ซึ่งเสนอว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นกระบวนการส่วนบุคคล มีความเป็นอัตนัย Vygotsky ได้ขยายขอบเขตการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลว่า เกิดจากการสื่อสารทางภาษากับบุคคลอื่น สำหรับด้านสังคมวิทยา Emile Durkheim et al. เชื่อว่าสภาพแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเสริมสร้าง ความรู้ใหม่ ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivism จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มปัญญานิยม (Cognitive Psychology) มีรากฐานมาจากผลงานของ Ausubel, & Piaget ประเด็นสำคัญประการแรก ของทฤษฎีการเรียนรู้ตาม Constructivism คือ ผู้เรียนเป็นผู้สร้าง (Construct) ความรู้จากความสัมพันธ์ ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม โดยใช้กระบวนการทางปัญญา (Cognitive Apparatus) ของตน

ประเด็นสำคัญประการที่สองของทฤษฎี คือ การเรียนรู้ตามแนว Constructivism เป็นโครงสร้างทางปัญญา เป็นผลของความพยายามทางความคิด ผู้เรียนสร้างเสริมความรู้ผ่านกระบวนการทางจิตวิทยาด้วยตนเอง ผู้สอนไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาได้โดยจัดสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น

แนวคิดกระบวนการกลุ่มและการเรียนแบบร่วมมือ (Group Process and Co-operative Learning)

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, หน้า 121) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือแบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถต่างกัน ได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจ และเต็มใจรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน ทำให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่เป้าหมายของงานได้

ทิสนา แคมมณี (2553, หน้า 98-106) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม นักการศึกษาคนสำคัญที่เผยแพร่แนวคิดของการเรียนรู้แบบนี้ คือ สลาบิน (Slavin) เดวิด จอห์นสัน (David Johnson) และรอเจอร์ จอห์นสัน (Roger Johnson) เขากล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไป เรามักจะไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนหรือระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนเป็นมิติที่มักจะถูกกละเลยหรือมองข้ามไป ทั้ง ๆ ที่มีผลการวิจัยชี้ชัดเจนว่า ความรู้สึกของผู้เรียนต่อตนเองต่อโรงเรียน ครูและเพื่อนร่วมชั้น มีผลต่อการเรียนรู้มาก จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson, & Johnson, 1994, pp. 31-32) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนมี 3 ลักษณะ คือ

1. ลักษณะแข่งขันกัน ในการศึกษาเรียนรู้ ผู้เรียนแต่ละคนจะพยายามเรียนให้ได้ดี กว่าคนอื่น เพื่อให้ได้คะแนนดี ได้รับการยกย่อง หรือได้รับการตอบแทนในลักษณะต่าง ๆ
2. ลักษณะต่างคนต่างเรียน คือ แต่ละคนต่างก็รับผิดชอบดูแลตนเองให้เกิดการเรียนรู้ไม่ยุ่งเกี่ยวกับผู้อื่น
3. ลักษณะร่วมมือกันหรือช่วยกันในการเรียนรู้ คือ แต่ละคนต่างก็รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตน และในขณะเดียวกันก็ต้องช่วยให้สมาชิกคนอื่นเรียนรู้ด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness)

ธอร์นไคค์ มีแนวคิดและได้ให้กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) มีใจความสรุปว่า สภาพความพร้อมหรือวุฒิภาวะของผู้เรียนทั้งทางร่างกาย อวัยวะต่าง ๆ ในการเรียนรู้และจิตใจ รวมทั้งพื้นฐานและประสบการณ์เดิม สภาพความพร้อมของหู ตา ประสาทสมองกล้ามเนื้อประสบการณ์เดิมที่จะเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่หรือสิ่งใหม่ ตลอดจนความสนใจ ความเข้าใจต่อสิ่งที่เห็นถ้าผู้เรียนมีความพร้อมตามองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

กฎแห่งความพร้อม (Law of Lea dines) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนพร้อมที่จะเรียน หลักการที่สำคัญของทฤษฎีนี้ ถือว่า รางวัลเป็นสิ่งที่สำคัญทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้วิธีการให้รางวัลสมควรให้ผู้เรียนให้ทันทีที่ได้กระทำพฤติกรรมนั้น

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning)

กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละตัวบุคคลความแตกต่างระหว่างตัวบุคคลส่งผลให้ผู้เรียนมีวิธีการของตนเอง ที่มีเหตุเกิดจากสภาวะแวดล้อม บุคลิกภาพ อารมณ์และสังคมของแต่ละบุคคล สิ่งที่ผู้เรียนได้รับการถ่ายทอดกันอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง ทั้งในห้องเรียนและในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการในการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งได้ตามกลุ่มของผู้เรียนที่มีลักษณะและวิธีการที่เหมือนกันออกได้เป็นหลากหลายแบบ แนวคิดในเรื่องระดับของกระบวนการในการเรียนรู้ที่ Craik, & Lockhart, 1972, pp. 671-684) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีหลายระดับ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจำสิ่งต่าง ๆ ที่มีความหมายกับตัวเราได้ เพราะมีการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เป็นกระบวนการมากกว่า การกระตุ้นให้เรียนรู้ของผู้เรียน ความลึกของกระบวนการเรียนรู้เป็นความละเอียดของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน แบบลึกซึ้ง จะทำให้เข้าใจได้ละเอียดและระลึกถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้มาก แต่ไม่ได้หมายความว่าทุกอย่างที่เรียนรู้จำเป็นต้องมีการเรียนรู้แบบลึกตลอดไป เพราะในการเรียนรู้ของผู้เรียน บางเรื่องก็มีความต้องการเพียงแค่ความรู้ ความจำความเข้าใจและการนำไปใช้ ในขณะที่ขั้นการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ที่อยู่ในขั้นการเรียนรู้แบบลึกซึ้ง ก็อาจไม่มีความจำเป็น (Cox, & Clark, 1998) ระดับของกระบวนการ (Level of Process) ในการเรียนรู้ ได้มีการแบ่งระดับของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดย วัตกินส์ (Watkins, 1983, pp. 49-58) ได้แยกไว้อย่างชัดเจน คือ กระบวนการเรียนรู้แบบลึกซึ้ง (Deeper Processing) และกระบวนการเรียนรู้แบบตื้น (Surface Processing) โดยกำหนดขอบเขตของงานที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ แยกผู้เรียนออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้เรียนที่มีกระบวนการเรียนรู้แบบลึกซึ้ง คือ ผู้เรียนที่ตั้งใจที่จะเข้าใจและพยายามค้นหาถึงความหมายของสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ ส่วนผู้เรียนที่มีกระบวนการเรียนรู้แบบตื้น คือ ผู้เรียนที่ตั้งใจจะใช้เพียงการจำข้อมูลเพียงเท่านั้น

บิกส์ และเทลเฟอร์ (Biggs, & Telfer, 1987, pp. 87-89) ได้อธิบายความหมายของกระบวนการเรียนรู้แบบลึก กับกระบวนการเรียนรู้แบบตื้นเอาไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบลึก เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยแรงจูงใจภายใน (Intensive Motivation) ในการทำงานที่ต้องใช้วิธีการที่เป็นเหตุเป็นผล โดยมีความพึงพอใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นการค้นหาอย่างมีความหมายโดยการอ่านอย่างมากและจนกว่าจะเข้าใจ มีความสัมพันธ์กับความรู้ที่เคยได้รับมาก่อน

ส่วนกระบวนการเรียนรู้แบบตื่น เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยแรงจูงใจภายนอก (Extensive Motivation) โดยที่ผู้เรียนจะมีการเรียนรู้ตามที่กำหนดให้หรือตามเป้าหมาย เป็นวิธีการเรียนที่จำกัดเป้าหมายที่เห็นว่าจำเป็น และใช้การจำสิ่งที่เรียนในชั้นตามปกติ การระลึกแต่เหตุผลที่ถูกต้องที่ได้จากการบรรยาย ผู้เรียนมีความเข้าใจเฉพาะที่ต้องการ ตามวัตถุประสงค์เฉพาะด้านที่จัดให้

แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning)

ธอร์นไดค์ (Edward, L. Thorndike, 1997, pp. 1814-1949) กล่าวว่า การถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อการเรียนรู้หรือกิจกรรมในสถานการณ์หนึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้หรือกิจกรรมในอีกสถานการณ์หนึ่ง การส่งผลนั้นอาจจะอยู่ในรูปของการสนับสนุนหรือส่งเสริมให้สามารถเรียนได้ดีขึ้น (การถ่ายโอนทางบวก) หรืออาจเป็นการขัดขวางทำให้เรียนรู้หรือประกอบกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งได้ยากหรือช้าลง (การถ่ายโอนทางลบ) ก็ได้ การถ่ายโอนการเรียนรู้ นับว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนการสอน

เกสตัลท์ (Gestalt, 1921, pp. 13-16) กล่าวว่า การถ่ายโอนการเรียนรู้จะเกิดขึ้น เมื่อผู้เรียนได้มองเห็นรูปร่างทั้งหมดของปัญหา และรับรู้และรับรู้ความสัมพันธ์นั้นเข้าไป กล่าวคือ สถานการณ์ใหม่จะต้องสัมพันธ์กับสถานการณ์เดิม

หลักการและแนวคิดที่สำคัญของการถ่ายโอนการเรียนรู้ คือ

1. การถ่ายโอน ควรจะต้องปลูกฝังความรู้ ความคิด เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เป็นพื้นฐานที่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน
2. ผู้สอนควรใช้วิธีการแก้ปัญหา หรือวิธีการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดและเกิดทักษะอย่างกว้างขวางซึ่งจะเป็น วิธีการที่ช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ของความรู้
3. การถ่ายโอนจะเกี่ยวข้องกับ ความแตกต่างระหว่างบุคคล กิจกรรมการเรียนการสอน จึงต้องคำนึงหลักการนี้ด้วย
4. การถ่ายโอนที่อาศัยสถานการณ์ที่สัมพันธ์กันระหว่างสถานการณ์เดิมและสถานการณ์ใหม่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้สะดวกขึ้น

การใช้แนวคิดหลักทั้ง 5 ดังกล่าวข้างต้น ใช้บนพื้นฐานทฤษฎีที่สำคัญ 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีพัฒนาการมนุษย์ (Human Development) และทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะสอดคล้องกับหลักการหรือรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) 5 ประการดังกล่าวข้างต้น สามารถเขียนขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในการออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน

แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็น 7 ขั้นตอน แต่ละขั้นตอนสนองต่อหลักการและจุดมุ่งหมายของการสอน โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ทศนา แคมมณี และคณะ (2548 อ้างถึงใน ชัชวาลย์ บวรวิคาน, หน้า 2559)

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม ผู้สอนดึงความรู้เดิมเพื่อใช้ในการเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ และ/หรือสำรวจความรู้เดิมและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ใหม่

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ผู้เรียนแสวงหาแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ และรวบรวมข้อมูลความรู้ใหม่จากแหล่งความรู้ใหม่

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ผู้เรียนทำความเข้าใจกับข้อมูลความรู้ใหม่ที่หามาได้สร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ โดยอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม และการใช้กระบวนการต่าง ๆ เช่น กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ผู้เรียนสรุปจัดระเบียบความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่และจัดสิ่งทีเรียนให้เป็นระบบระเบียบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่ายและวิเคราะห์การเรียนรู้

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน ผู้เรียนแสดงผลงาน การสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจของตนไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ

ขั้นตอนที่ 1-7 ของรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการจัดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) โดยขั้นตอนที่ 1-6 เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันของกระบวนการสร้างองค์ความรู้ (Construction of Knowledge) ซึ่งในแต่ละขั้นตอนมีการส่งเสริมด้านการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันเพื่อการเรียนรู้ (Interaction) ตลอดจนฝึกฝนทักษะกระบวนการต่าง ๆ (Process Skills) โดยขั้นตอนที่ 5 มีการเน้นเป็นให้มีความสำคัญในเรื่องของการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ (Process Learning) ในขณะที่ขั้นตอนที่ 7 ให้ความสำคัญกับการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) โดยตรงสำหรับหลักการ

ให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวนั้น (Physical Participation) จะมีการสะท้อนให้เห็นถึงภาพในกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะหลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวและตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา

นอกจากนี้ หลังจากขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ อาจมีการนำเสนอผลงานจากการประยุกต์ใช้ความรู้อีกครั้งก็ได้หรืออาจไม่มีการนำเสนอผลงานในขั้นที่ 6 แต่นำมารวมแสดงในตอนท้ายหลังขั้นการประยุกต์ใช้ก็ได้เช่นกัน กล่าวได้ว่า ขั้นตอนทั้ง 7 ขั้น มีคุณสมบัติตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) โดยขั้นตอนที่ 7 เป็นขั้นตอนที่เน้นการนำความรู้ไปใช้ (Application) ขั้นตอนทั้ง 7 ไม่จำเป็นต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จ ภายในคาบเรียนใดคาบเรียนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน อันที่จริงแล้วแต่ละขั้นใช้เวลาแตกต่างกันตามความมากน้อยของเนื้อหา การดำเนินการครบทั้ง 7 ขั้น อาจต้องใช้เวลาสอนหลายคาบต่อเนื่องกันไป รูปแบบการจัดการเรียนการสอนนี้จึงมีความเหมาะสมเป็นอย่างมากกับ การเรียนการสอนที่เป็นหน่วยใหญ่ ๆ กล่าวโดยสรุป การจัดการกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) สามารถทำได้ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่หนึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการหรือโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ซึ่งมี 5 ประการ กล่าวได้ว่า ผู้สอนยึดหลัก 5 ประการ ลักษณะที่สอง เป็นการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนทั้ง 7 ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ซึ่งได้ออกแบบไว้ให้มีความสอดคล้องกับหลักชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) อย่างครบถ้วน

หลักการจัดการเรียนการสอนชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนการสอนโมเดล ชิปปา ไว้ดังนี้

ทิศนา แคมมณี (2542 อ้างถึงใน ชยาภรณ์ เค้านา, 2561, หน้า 58) ได้กล่าวถึง หลักการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ไว้ดังนี้

เน้นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทั้งทางด้านร่างกายสติปัญญาอารมณ์และสังคม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างทั่วถึงและมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้กระทำจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพร้อม ตลอดจนการมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งกิจกรรมที่จะจัดจึงควรเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นระยะเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน
2. มีประเด็นท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดเป็นประเด็นที่ไม่ยากหรือง่ายเกินไปเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหรือลงมือทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
3. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากบุคคลหรือสิ่งแวดลอมรอบตัว
4. ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวข้องกับชีวิตประสบการณ์และความเป็นจริงของผู้เรียน

5. ยึดกลุ่มเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญโดยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่ม ได้พูดคุยปรึกษาหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกันข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นและจะปรับตัวให้สามารถ อยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้

6. ยึดการค้นพบด้วยตนเองเป็นวิธีการสำคัญโดยครูผู้สอนพยายามจัดการเรียนการสอน ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ทั้งนี้ เพราะการค้นพบความจริงใด ๆ ด้วยตนเองนั้น ผู้เรียนมักจะจำจได้ดีและมีความหมายโดยตรงต่อผู้เรียนรวมทั้งเกิดความคงทนในการเรียนรู้

7. เน้นกระบวนการ (Process) ควบคู่ไปกับผลงาน (Product) โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียน คิดวิเคราะห์ถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดผลงานที่ มิใช่การมุ่งจะพิจารณาถึงด้านผลงานแต่เพียง อย่างเดียวเท่านั้น เพราะประสิทธิภาพของผลงานแต่ละผลงานขึ้นอยู่กับประสิทธิผลของกระบวนการ

8. เน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้หรือใช้ในชีวิตประจำวันโดยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสค้นหา แนวทางที่จะนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในชีวิตประจำวัน พยายามส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติจริงและ พยายามติดตามผลการปฏิบัติของผู้เรียน

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา ไว้ดังนี้

ทศนา แคมมณี (2545 อ้างถึงใน กัลยรัตน์ มั่นสัจย์, หน้า 2562) ได้กล่าวถึงประโยชน์หรือ คุณสมบัติของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Construct)
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด (Participation)
3. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิดข้อความรู้ ตลอดจนจนถึง การเรียนรู้จากกันและกัน (Interaction)
4. ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่กันไปกับผลงาน (Process & Product)
5. ผู้เรียนได้นำความรู้ไปใช้ได้ (Application)
6. กิจกรรมการเรียนรู้อยู่

ทศนา แคมมณี (2552, หน้า 282) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง (Construction of Knowledge) ซึ่งนอกจาก ผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนต้องพึ่งการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับบุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย

3. ครูช่วยกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการ (Process Skills) ต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้น การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการเรียนรู้และการรับรู้ มีประสาทสัมผัสที่รับรู้ที่ตื่นตัว ไม่นิ่งเฉย ซึ่งสิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ คือ การให้มีการเคลื่อนไหวทางด้านร่างกาย (Physical Participation) อย่างเหมาะสม ซึ่งกิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเองและความรู้ ความเข้าใจที่เกิดขึ้น จะมีความลึกซึ้งตลอดจนมีความสามารถอยู่ได้คงทน

4. ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

ทอรพี โสดาจันทร์ (2555) ทำการศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ ชิปปา (CIPPA) MODEL ผ่านกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผลการศึกษา พบว่า 1) จากกิจกรรมการจัดการเรียนตามรูปแบบ (CIPPA MODEL) ในการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ (E_1, E_2) เท่ากับ 81.47/82.78 ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนตามรูปแบบ CIPPA สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA ในการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจมีดัชนีประสิทธิผล (E) เท่ากับ .60 หมายความว่า การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิด เป็นร้อยละ 60 4) นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามรูปแบบ CIPPA อยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านสื่อการเรียนรู้ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านที่คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำสุดคือ ด้านเนื้อหา

สมบูรณ์ ดวงพล (2556) ทำการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปา ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบชิปปา วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสามารถที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียน เพื่อพัฒนาผลการเรียนและช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพึงพอใจ

วัฒนาพร รังคะราช และคณะ (2558) ทำการศึกษาการพัฒนาแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ที่ใช้สื่อประสม (Multimedia) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์ เรื่อง ความคล้าย วิชาคณิตศาสตร์ 5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษา พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปา โมเดล (CIPPA MODEL) ที่ใช้สื่อประสม (Multimedia) มี 4 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการ/ขั้นตอน 4) การประเมินผล/ผลลัพธ์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด และคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปา ที่ใช้สื่อประสม (Multimedia) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์ เรื่องความคล้ายวิชาคณิตศาสตร์ 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชัชวาลย์ บัวริคาน (2559) ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปา เรื่อง การเรียงสับเปลี่ยนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษา ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปา เรื่องการเรียงสับเปลี่ยน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปา เรื่อง การเรียงสับเปลี่ยน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พาฝัน ปลั่งปัญญา (2559) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง เรียนรู้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนจารุศรบำรุง โดยใช้การจัดการจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล ผลการวิจัย พบว่า ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง เรียนรู้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่ระดับปานกลางขึ้นไปร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง เรียนรู้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนจารุศรบำรุง โดยใช้การจัดการจัดการเรียนรู้อารมณ์รูปแบบชิปปาโมเดล หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วาสนา โพธิ์ไทร และคณะ (2560) ทำการศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระท้องถิ่น เรื่อง เกษตรพอเพียง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา ผลการศึกษา พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ สาระท้องถิ่น เรื่อง เกษตรพอเพียง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.75/80.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.57 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

ชยาภรณ์ เค้านา (2561) ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม มีจำนวนมากกว่า ร้อยละ 80 ของจำนวนนักเรียน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาสุขศึกษา หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา อยู่ในระดับมากที่สุดและนักเรียนมีเจตคติต่อวิชาสุขศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปฐมรัตน์ มาระโกชน (2561) ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA Model) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ผลการศึกษา พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเรียงความตามรูปแบบการสอนแบบชิปปามีประสิทธิภาพ 85/83 ผลการเรียนรู้การเขียนเรียงความตามรูปแบบการสอนแบบชิปปาระหว่างคะแนนก่อนกับหลังการใช้แผนการจัด การเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบชิปปา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้การเขียนเรียงความตามรูปแบบการสอนแบบชิปปา อยู่ในระดับมากที่สุด

ปองกานต์ พักศรี (2561) ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปสี่เหลี่ยม โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเด่นใหญ่ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเด่นใหญ่ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปสี่เหลี่ยม โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน เรื่องรูปสี่เหลี่ยมโดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา อยู่ในระดับมาก

กัลยรัตน์ มั่นสัจย์ (2562) ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา วิชาคอมพิวเตอร์มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.97 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.54 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนร้อยละ 91.17 ของคะแนนเต็ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) สรุปได้ว่า งานวิจัยทั้งหมดเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีการทดลองในหลากหลายกลุ่มสาระ ได้แก่ภาษาต่างประเทศ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์) คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนและรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ส่วนกลุ่มควบคุมทั้งหมดได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ตัวแปรตามในการวิจัยแต่ละเรื่องมี 2 ตัว ตัวแปรตามตัวแรกเหมือนกันในทุกงานวิจัย คือ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ส่วนตัวแปรตามตัวที่ 2 แตกต่างกันไป เช่น เจตคติต่อการเรียน ทักษะการวิเคราะห์ เจตคติต่อความรักชาติ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยทั้งหมดพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนกลุ่มตัวแปรตามกลุ่มที่ 2 ได้แก่ เจตคติต่อการเรียน ทักษะการวิเคราะห์ เจตคติต่อความรักชาติ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เรียนรู้ กลุ่มทดลองมีผลรวมคะแนนจากแบบวัดสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

เกมสามารถใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย โดยจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

ความหมายของเกม

เกมสามารถใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้และมีนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้คำจำกัดความของเกมไว้ดังนี้

ทศนา แชมมณี (2550, หน้า 365) ได้กล่าวถึง วิธีการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของ ผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

วรารภรณ์ ธีรสิริ และคณะ (2551, หน้า 20) ได้ให้ความหมายว่า เกม หมายถึง การเล่นตามกฎ กติกาที่มีการแข่งขัน และมีการแพ้-ชนะในเวลาจำกัด

ดวงจันทร์ แก๊งงพาน (2552, หน้า 20) กล่าวว่า เกม คือ กิจกรรมหรือการเล่นที่ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย พัฒนาทักษะด้านร่างกายและการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งต้องกำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่น กระบวนการเล่นการเล่นอาจเล่นด้วยตัวคนเดียวหรือมากกว่าโดยแบ่งเป็นกลุ่ม จะมีอุปสรรคในการประกอบการเล่นด้วยหรือไม่ก็ได้ ประภากร โล่ทองคำ (2552, หน้า 57) ได้ให้ความหมาย ของเกม หรือการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็จะนำแง่คิดหรือความเห็นจากการเล่นไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา, และละออ ชูติกร (2555, หน้า 169) ได้กล่าวว่า เกม คือ การเล่นของเด็กแต่เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบข้อบังคับมากมาย มาเป็นการเล่นที่มีกติกามีกฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน แพ้ชนะ เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในระยะที่พัฒนาการทางสังคมของเด็กเริ่มมากขึ้น เด็กสนใจในการเล่นกับผู้อื่นเพิ่มขึ้น ในระยะแรก ก็เป็นการเล่นกลุ่มน้อยก่อนกลุ่มละ 2 - 3 คน การเล่นก็มีกติกาเล็กน้อย โดยมุ่งหวังให้เด็กได้รับความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่ต่อมาเมื่อเด็กพัฒนาทางสังคมมากขึ้นสามารถเล่นรวมกลุ่มใหญ่ได้ดีการเล่นของเด็กจะมีระเบียบกฎเกณฑ์ข้อบังคับเพิ่มขึ้น มีการวางกติกาการเล่นและมีการแข่งขันกับแพ้ชนะกัน

จากความหมายของเกมทีกล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ปฏิบัติตามกฎ กติกา และเนื้อหาของเกม เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ และพฤติกรรมที่พึงประสงค์

ประเภทของเกม

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักการศึกษาได้แบ่งชนิดของเกมออกเป็นประเภทต่างๆ ไว้ ดังนี้

โคลัมบัส (Kolumbus, 2015 อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2552, หน้า 47 - 56) ได้จำแนกประเภทของเกมต่าง ๆ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่าง ๆ (Manipulative Game) เกมชนิดนี้ เป็นการที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์และกติกา ตลอดจนมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กกระหว่างการใช้มือ และสายตา เช่น เกมร้อยลูกปัด ติดตั้งตุ้ม กรอกน้ำใส่ขวด

2. เกมการศึกษา (Didactic Game or Cognitive Game) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก นอกจากการเล่นเกมของเด็ก ครูสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดของเรื่องนั้น ๆ อย่างไร เช่น เกมจับคู่สิ่งของ เกมโดมิโน เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game) เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือเกมพลศึกษาที่มีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่าย ๆ แต่นำมาให้ฝึกทักษะอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ฝึกการรับฟัง ฝึกทำตามทิศทาง ฝึกการมีส่วนร่วมสำหรับเด็กเล็ก ๆ กติกาที่กำหนดไว้ควรง่ายไม่ยุ่งยากและซับซ้อน เช่น เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา (Language Game) เกมฝึกทักษะทางภาษาเป็นเกมที่อาศัยจินตนาการตลอดจนการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุใด ๆ เกมฝึกทักษะทางภาษาบางเกมจะส่งเสริมทักษะเกี่ยวกับความจำ ฝึกทักษะการฟัง หรือเกมการเดา เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลึกลับ ตีอกตัก

5. เกมทายบัตร (Card Game) เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความต่าง ฝึกความจำเสริมทักษะอื่น ๆ ซึ่งครูจะต้องพิจารณาว่าจะเลือกเกมอะไรให้เหมาะสมกับความ ต้องการ หรือจุดมุ่งหมายของเด็ก

6. เกมพิเศษ (Special Game) เกมนี้จะเล่นในโอกาสพิเศษ ครูอาจจะจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมล่าลายแทงชุมชนทรัพย์ เกมโจรสลัด เกมตามรอยเท้า ซึ่งเกมดังกล่าวจะต้องอาศัยความร่วมมือของเด็กเป็นอย่างมาก

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, หน้า 78) ได้เสนอเกมสำหรับฝึกทักษะไว้ 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกทักษะการฟังและระยยะความสนใจ เกมนี้เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเตรียมให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดี และมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานขึ้น

2. เกมฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง เกมนี้ คล้ายกับเกมฝึกทักษะการฟัง คือ เด็กจะต้องฟังเสียก่อน แล้วจึงปฏิบัติ เช่น สั่งให้เด็กไปวิ่งแตะเก้าอี้ โต๊ะ แล้วกลับมาที่นั่งเดิม แล้วเพิ่มจำนวนสิ่งที่จะต้องแตะขึ้นตามลำดับ จนเด็กสามารถแตะตามคำสั่งได้ถูกต้อง ตั้งแต่ 6 - 8 อย่าง เป็นต้น

3. เกมสอนมนต์เกี่ยวกับจำนวน เป็นการท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวน แต่ไม่ค่อยมีความหมาย

4. เกมฝึกการฟังเสียง เด็กเล็กชอบฟังเสียงและชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่า รูปจะต้องมีชื่อ เช่น เมื่อครูเรียก (ก) เด็กที่ขึ้นต้นด้วย (ก) จะต้องลุกขึ้น

5. เกมฝึกการรู้จักอักษร เกมนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ว่าชื่อใดใช้อักษรใด เช่น ครูเรียกชื่อเด็ก “ปรีชา” ให้เด็กออกเสียงนำหน้า ต่อจากนั้นหาว่าสิ่งของในท้องมืออะไรที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนี้

6. เกมฝึกสมองและร่างกาย เกมประเภทนี้ มีขอบเขตกว้างมากเกมที่ได้กล่าวมาแล้ว ก็ต้องใช้สมองและร่างกายร่วมด้วยทั้งสิ้น เกมนี้ ฝึกจินตนาการ และสมองโดยตรง แล้วอาจใช้ร่างกายเข้าร่วมด้วย

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา, และละออ ชูติกร (2525, หน้า 226 - 236) ได้กล่าวถึง เกมสำหรับเด็ก สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1. เกม เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น เหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่นวิธีการเล่น กติกาการเล่น และสื่อประกอบการเล่น เหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว

3. เกมเสริมทักษะทางการเรียน เป็นเกมอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสื่อประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมทักษะบทเรียน ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขัน หรือเสริมการเรียนรู้มากกว่า การออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท

โคลัมบัส (Kolumbus, 1797 อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2542, หน้า 51 - 56) ได้แบ่ง เกมการศึกษาออกเป็น

1. เกมการแยกประเภท (Classification) เกมฝึกแยกประเภท หมายถึง การแยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับกลุ่ม จับคู่ ซึ่งสามารถฝึกทักษะเด็กได้หลายอย่าง โดยแยกเป็นของที่เหมือนกันและต่างกัน ของที่มีลักษณะกลม สีเหลี่ยม หรือแยกตามสี รูปทรง ขนาด ซึ่งแบ่งออกเป็น

1.1 เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นอย่างง่าย โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็ก ๆ อยู่ชุดหนึ่ง ซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกันวางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่

1.2 เกมโดมิโน (Domino) เป็นเกมที่ในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลขจุด ให้เด็ก เลือกภาพที่มีสี รูป หรือขนาดต่อในแต่ละด้านไปเรื่อย ๆ

1.3 เกมตารางสัมพันธ์ (Matrix) เกมนี้ จะประกอบด้วยตารางซึ่งแบ่งเป็นช่องมีขนาด เท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่องโดยการเล่นอาจจะจับคู่ภาพที่อยู่ ข้างบนกับภาพที่ใต้วางลงให้ตรงกันหรืออาจจะจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับ ภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้ เช่น ครูอาจจะวางบัตรภาพวงกลมไว้ด้านข้าง วางบัตรสีแดงไว้ข้างบนแล้วให้เด็กหา บัตรภาพที่มีสีแดงและเป็นวงกลมมาวางให้ตรงกัน

2. เกมฝึกทำตามแบบ (Patterning) ในเกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้าง หรือวาด หรือลากตาม แบบตามลำดับ ซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัด หรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่าง ๆ กับบัตร หรือแม้แต่แปร่งสีพังก์ ก็ได้มาวางไว้ตามลำดับ ตัวอย่างเช่น ถ้าตัวอย่างมี 3 สี เช่น ดำ ขาว แดงเด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับ เรื่อยไป ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อนหลัง เพื่อทำตามแบบ

3. เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม (Sequence, Serration) ในเกมนี้ จะฝึกความจำของเด็ก โดยครูจะเล่าเหตุการณ์หรือลำดับเรื่องราว หรือนิทาน แล้วให้เด็กวางสิ่งต่าง ๆ หรือภาพตามลำดับ ในเรื่อง จันทวรรณ เทวรักษ์ (2556, หน้า 36) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็นชนิดต่าง ๆ ดังนี้

3.1 เกมจับคู่ภาพเหมือน เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกัน นำภาพที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กัน

3.2 โดมิโน เป็นเกมที่มีขนาดเล็กเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบ่งครึ่งออกเป็น ส่วนในแต่ละด้าน จะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือก ที่มีสี รูป หรือขนาดต่อกันในแต่ละด้านไปเรื่อย ๆ

3.3 ภาพตัดต่อ เป็นการแยกชิ้นส่วนของภาพออกเป็นชิ้น ๆ แล้วให้เด็กนำต่อกัน ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ ภาพตัดต่อ ควรมีจำนวนชิ้นที่จะให้เด็กต่อให้เหมาะสมกับวัย เด็กเล็กควรมีจำนวนชิ้นที่ไม่เกินประมาณ 5 - 6 ชิ้น เมื่อเด็กโตขึ้นก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

3.4 ภาพสัมพันธ์ เป็นการนำภาพที่เป็นประเภทเดียวกันหรือมีความสัมพันธ์กัน มาจับคู่กัน จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล และจัดประเภทได้ถูกต้อง

3.5 ลอตโต เป็นเกมที่มี 2 ส่วน ให้เด็กศึกษารายละเอียดของภาพ ภาพใหญ่จะต้องเป็นสิ่งที่ให้เด็กรู้จักรายละเอียดต่าง ๆ ส่วนภาพเล็กเป็นภาพปลิกย่อยของภาพใหญ่ที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้ โดยให้เด็กศึกษาภาพใหญ่ว่าเป็นเรื่องอะไร มีคุณสมบัติอย่างไร ให้เด็กหีบภาพเล็กที่เตรียมมาวางให้สมบูรณ์

3.6 ภาพต่อเนื่องหรือการเรียงลำดับ เป็นการเรียงลำดับภาพตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จากเหตุการณ์แรกไปจนถึงเหตุการณ์สุดท้าย

3.7 พื้นฐานการบวก เป็นเกมที่ผู้เล่นได้มีโอกาสฝึกการบวก โดยยึดแผ่นหลักเป็นเกณฑ์ ผู้เล่นต้องหาชิ้นส่วนเล็ก 2 ชิ้น เมื่อรวมกันแล้วได้ผลลัพธ์เท่ากับจำนวนภาพ ในแผ่นหลัก

3.8 ตารางสัมพันธ์ ประกอบด้วย ช่องขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับช่องตาราง เพื่อเล่นเข้าชุดกันโดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนแต่ละช่อง โดยการเล่น อาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2551, หน้า 145 - 153) ได้จำแนกประเภทของเกมเป็นชนิดต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ เกมชนิดนี้เป็นการฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล เกมจับคู่ เป็นการจับของเป็นคู่ ๆ ชุดละตั้งแต่ 5 คู่ ขึ้นไป อาจเป็นการจับคู่ภาพหรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ก็ได้ เกมประเภทนี้สามารถจัดได้หลายชนิด ได้แก่

1.1 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกัน

1.1.1 จับคู่ภาพหรือสิ่งของที่เหมือนกันทุกประการ

1.1.2 จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งเดียวกัน

- 1.1.3 จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน
 - 1.1.4 จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพหลัก
 - 1.2 การจับคู่สิ่งที่เป็นประเภทเดียวกัน เช่น ไม้ขีด - ไฟแช็ค เทียน - ไฟฟ้า
 - 1.3 การจับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น สิ่งที่ใช้คู่กัน แม่ - ลูก สัตว์กับอาหาร
 - 1.4 การจับคู่สิ่งที่มีความสำคัญแบบตรงกันข้าม คนอ้วน - คนผอม
 - 1.5 การจับคู่ภาพเต็มกับภาพส่วนย่อย
 - 1.6 การจับคู่ภาพเต็มกับภาพชิ้นส่วนที่หายไป
 - 1.7 การจับคู่ภาพที่ซ้อนกัน
 - 1.8 การจับคู่ภาพที่เป็นส่วนตัดกับภาพใหญ่
 - 1.9 การจับคู่สิ่งที่มีเหมือนกันแต่สีต่างกัน
 - 1.10 การจับคู่ภาพที่มีเสียงสระเหมือนกัน เช่น กา - นา งู - ปู
 - 1.11 การจับคู่ภาพที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน เช่น นก - หนู กุ้ง - ไก่
 - 1.12 การจับคู่แบบอุปมาอุปไมย
 - 1.13 การจับคู่แบบอนุกรม
2. เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ รอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกัน หรือต่างกัน ในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย เกมประเภทนี้ มีจำนวนชิ้นของภาพตัดต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป ซึ่งขึ้นอยู่กับความยากง่ายของภาพชุดนั้น เช่น หากสีของภาพไม่มีความแตกต่างกัน จะทำให้ยากแก่เด็กยิ่งขึ้น
3. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เพื่อฝึกการสังเกต การคิดคำนวณ การคิดเป็นเหตุเป็นผล เกมประเภทนี้มีหลายชนิด ประกอบด้วย ชิ้นส่วนเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือรูปสามเหลี่ยมตั้งแต่ 9 ชิ้นขึ้นไป ในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุดให้เด็กเลือกต่อกันในรูปที่เหมือนกันแต่ละด้านไปเรื่อย ๆ
4. เกมเรียงลำดับ เป็นเกมฝึกทักษะการจำแนก การคาดคะเน เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ ตั้งแต่ 3 ภาพขึ้นไป แบ่งเป็น
- 4.1 การเรียงลำดับภาพและเหตุการณ์ต่อเนื่อง
 - 4.2 การเรียงลำดับ ขนาด ความยาว ปริมาณ ปริมาตร จำนวน เช่น ใหญ่ - เล็ก, สั้น - ยาว, หนัก - เบา, มาก - น้อย
5. เกมจัดหมวดหมู่ เพื่อฝึกทักษะการสังเกต การจัดแยกประเภท เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นแผ่นภาพ หรือของจริง ประเภทสิ่งของต่าง ๆ เป็นเกมที่ให้เด็กนำมาจัดเป็นพวก ๆ ตามความคิดของเด็ก

6. เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เกมนี้จะช่วยเด็กก่อนที่จะเริ่มอ่านหนังสือ เด็กจะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์เป็นภาพที่มีภาพกับคำ หรือตัวเลขแสดงจำนวนกำหนดให้ตั้งแต่ 3 คู่ขึ้นไป

7. เกมหาภาพที่มีความสัมพันธ์ลำดับที่กำหนด ฝึกการสังเกตลำดับที่ ถ้าเก็บต้นแบบจะฝึกเรื่องความจำ เกมประเภทนี้ ภาพต่าง ๆ 5 ภาพ เป็นแบบให้เด็กสังเกตลำดับของภาพส่วนที่เป็นคำถามจะมีภาพกำหนดให้ 2 ภาพ ให้เด็กหาภาพที่สามที่เป็นคำตอบ ที่จะทำให้ภาพ ทั้งสามเรียงลำดับถูกต้องตามแบบ

8. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลวดโต) ฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพเกมจะประกอบด้วย ภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อย สำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักอีกจำนวนหนึ่งตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป ให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวกับภาพหลัก

9. เกมหาความสัมพันธ์แบบอุปมาอุปไมย เกมนี้ประกอบด้วย ชิ้นส่วนแผ่นยาว จำนวน 2 ชิ้น ต่อกันด้วยผ้าหรือวัสดุอื่น ชิ้นส่วนตอนแรก มีภาพ 2 ภาพที่มีความสัมพันธ์ หรือเกี่ยวข้องกัน อย่างไม่อย่างหนึ่ง ชิ้นส่วนที่สองมีภาพ 1 ภาพ เป็นภาพที่สามที่มีขนาด $\frac{1}{2}$ ของชิ้นส่วนให้เด็กหาภาพที่เหลือ ซึ่งเมื่อจับคู่กับภาพที่เหมาะสมแล้ว จะมีความสัมพันธ์ทำนองเดียวกับภาพคู่แรกตัวเลือกเป็นแผนภาพขนาดเท่ากับภาพที่สามสาระของเกม อาจเป็นในเรื่องของรูปร่าง จำนวน

10. เกมพื้นฐานการบวก เป็นการฝึกให้มีความรวบยอดเกี่ยวกับการรวมกัน หรือการบวก โดยเกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ ที่แสดงจำนวนต่าง ๆ และจะมีภาพชิ้นส่วน ตั้งแต่ 2 ภาพขึ้นไป ภาพชิ้นส่วนมีขนาด $\frac{1}{2}$ ของภาพหลัก ให้เด็กหาภาพชิ้นส่วน 2 ภาพที่รวมกันแล้ว มีจำนวนเท่ากับภาพหลักแล้ว นำมาวางเทียบเคียงกับภาพหลัก

11. เกมจับคู่ตารางสัญลักษณ์ เป็นการฝึกคิดการสังเกต และฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ประกอบด้วย ช่องขนาดเท่ากัน และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับช่องตาราง เพื่อเล่นเข้าชุดกัน โดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนของแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีหลายประเภท และในแต่ละประเภท จะมีจุดมุ่งหมาย และรายละเอียดที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ในการนำไปใช้ เกมทุกชนิดล้วนแต่เป็นเกมที่มีคุณค่าต่อเด็กทั้งสิ้น ครูจึงนำเกมเหล่านี้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถเลือกใช้ได้ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เกมการศึกษาจะมีหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทส่วนใหญ่มุ่งส่งเสริมการฝึกทางด้านสติปัญญา ทั้งนี้เป็นเกมที่ช่วยพัฒนาเด็กตลอดจนสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก

หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักการศึกษาได้กำหนดหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้

ราศี ทองสวัสดิ์ (2553, หน้า 79) ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ว่า

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ในการฝึกกำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปสรรคแต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้น การจัดควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกม หรืออุปกรณ์ที่จะใช้ ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอหากจำเจ เด็กก็อาจจะเบื่อ ไม่อยากเล่น

อารี เกษมรติ (2553, หน้า 71 - 72) กล่าวว่า การนำเกมการศึกษามาใช้ควรลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำมากขึ้น จึงจะให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อย ๆ หรือส่วนละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้น จึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกต จดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่ให้เด็กเล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือ 2 คนต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกา ก็ให้เล่นเกมชุดอื่นต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้างโดยผลัดกันเล่นครั้งละ 6 - 8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้สักระยะหนึ่ง อาจจะประมาณหนึ่งเดือน จากนั้น ให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบแต่ละเกมจะวางกติกาไว้ว่า แต่ละกลุ่มต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกันเล่นด้วยความเร็วและถูกต้อง รู้จักรักษาของไม่ทำสกปรก หรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้ว ต้องเก็บให้เรียบร้อย กลุ่มใดทำถูกต้องตามกติกาถือว่าชนะ แล้วจึงสลับกันเล่น เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้น ครูต้องเพิ่มเกมให้เด็กเล่น โดยจัดเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้เด็กรู้จักคิด สังเกต และจดจำอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ในการนำเกมการศึกษาไปใช้ตัวครูสำคัญมากจะต้องมีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมการศึกษาเป็นอย่างดีเพื่อที่จะเป็นผู้แนะนำและช่วยเหลือเด็กให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษาได้อย่างถูกต้องถูกวิธี

ประโยชน์ของเกม

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักการศึกษาได้กำหนดประโยชน์ของเกมไว้ ดังนี้
 วิณา วโรตมะวิชญ์ (2535, หน้า 217) ได้กล่าวว่า ประโยชน์ของเกมประกอบการสอน มีดังนี้

1. ทำให้บทเรียนน่าสนใจ ผู้เรียนมีความสนุกสนานช่วยให้บรรยากาศเป็นธรรมชาติ
2. ช่วยให้ผู้เรียนมีชีวิตชีวาผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย
3. ช่วยเสริมทักษะด้านต่าง ๆ

4. ช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

5. ทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง

ประสาน สร้อยธูหฺร่า (2548, หน้า 86) ได้กล่าวว่า การนำของเล่นหรือเกมมาช่วยในการเรียนการสอนจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความสุข อยากรเรียนและช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่เข้าใจยากได้ดีขึ้น ดังนั้น การให้เด็กได้เล่นเกมจึงเป็นยุทธวิธีสอนที่ได้ผลดีมาก ซึ่งนอกจากจะใช้เกมเป็นกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้แล้ว ครูยังสามารถใช้ทบทวนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ได้ดี ทิศนา ขมมณฺี (2550, หน้า 368) ได้กล่าวถึงข้อดีของการสอนโดยใช้เกม ไว้ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ (2551, หน้า 97) ได้กล่าวถึง ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ไว้ดังนี้

1. ให้ออกาสผู้เรียน โดยฝึกทักษะ เทคนิคกระบวนการต่าง ๆ เช่น เทคนิคการตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร

2. ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน

3. ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยในขณะจัดการเรียนรู้

จากที่อธิบายเกี่ยวกับข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สรุปได้ว่า เกมเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้ง ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง เกม เป็นเทคนิคที่มีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหา มากขึ้น สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เองโดยครูเป็นผู้ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ผู้เรียน ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยเกมยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างตื่นตัวทั้งกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพราะเป็นเทคนิคการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความสนุกสนานมีปฏิสัมพันธ์สามัคคีระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม และปฏิสัมพันธ์กับครูเพิ่มมากขึ้น และส่งเสริมการคิด การแก้ไขปัญหา และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการสรุปองค์ความรู้จากการสังเกต และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยเกมเป็นเสมือนสื่อที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างความสนใจให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียนได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ และทำให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ มีความรับผิดชอบและส่งเสริมความสามัคคี จากการศึกษาข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนี้ ผู้วิจัยจึงใช้เกมเป็นสื่อกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม

ดวงจันทร์ แก้วกพาน (2552) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมมีความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากได้รับ การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และมีคะแนนพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ร้อยละ 17.90

พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554) ศึกษาการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็ก ปฐมวัยโรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษา พบว่า หลังการใช้เกมการศึกษา แต่ละเกม นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและรายบุคคล และหลังการใช้เกม การศึกษาทั้งหมด นักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

พิมพ์รดา ส่งชื่น (2554) ศึกษาการใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปรินสร้อยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาการใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดต่าง ๆ เฉลี่ย ร้อยละ 82.71

สินชัย คำมาตา (2554) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษา พบว่า การจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน มีผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากของนักเรียนหลังเรียน คะแนน เฉลี่ยร้อยละ 88.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 60

จากการศึกษา พบว่า การใช้เกมสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี โดยการ เรียนรู้นี้ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจต้องการอยากที่จะเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียน อย่างมีความสุข ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น ยังช่วยเสริมสร้างพัฒนาการ ทางร่างกาย สังคม และอารมณ์ให้แก่ นักเรียน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นกระบวนการทางจิตใจที่เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม นักวิชาการให้ความหมายของความพึงพอใจไว้แตกต่างกัน ดังนี้

ความหมายของความพึงพอใจ

ระพีพันธ์ โปธิศรี (2549, หน้า 38) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของบุคคลแต่ละคนที่มีต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เป็นความรู้สึกที่อาจดำรงอยู่ได้นานพอสมควรและอาจมากหรือน้อยก็ได้

กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ (2550, หน้า 30) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นผลของการแสดงออกของทัศนคติของบุคคลอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีประสบการณ์ที่มนุษย์เราได้รับอาจจะมากหรือน้อยก็ได้ และเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ แต่เมื่อได้สิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการ หรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้ก็จะเกิดความรู้สึกบวก เป็นความรู้สึกที่พึงพอใจแต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าสิ่งนั้นสร้างความรู้สึกผิดหวังก็จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบเป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจ

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2551, หน้า 9) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นการให้ค่าความรู้สึกของเรา และมีความสัมพันธ์กับโลกทัศน์ที่เกี่ยวกับความหมายของสภาพแวดล้อม ค่าความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสภาพแวดล้อมจะแตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกเลว-ดีพอใจ-ไม่พอใจ สนใจ-ไม่สนใจ เป็นต้น

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกที่เกิดจากทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก ตลอดจนความต้องการที่เป็นไปตามความคาดหวัง ถ้าความต้องการได้รับการตอบสนองก็เกิดความพึงพอใจขึ้น และถ้าไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการตามความคาดหวังไว้ความพึงพอใจก็จะหายไปทันที

การวัดความพึงพอใจ

ประวิทย์ ต้นสมบูรณ์ (2550, หน้า 14) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจเป็นเรื่องที่เปรียบเทียบได้กับความเข้าใจทั่ว ๆ ไป ซึ่งปกติจะวัดได้โดยการสอบถามจากบุคคลที่ต้องการจะถาม มีเครื่องมือที่ต้องการจะใช้ในการวิจัยหลาย ๆ อย่าง อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าจะมีการวัดอยู่หลายแนวทางแต่การศึกษาความพึงพอใจ อาจแยกตามแนวทางวัดได้สองแนวคิด คือ วัดจากสภาพทั้งหมดของแต่ละบุคคลและวัดได้โดยแยกออกเป็นองค์ประกอบ

ภนิตา ชัยปัญญา (2551, หน้า 11) ได้กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจนั้นสามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถามต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพอใจในด้านต่าง ๆ ได้

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดี จะได้ข้อมูลที่แท้จริง

3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือปฏิบัติกิจกรรมทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีมีความสุข ซึ่งการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้สามารถวัดได้หลายวิธี เช่น การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ ความคิดเห็น การใช้แบบสำรวจความรู้สึก

ประโยชน์ความพึงพอใจ

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักการศึกษาได้กำหนดประโยชน์ความพึงพอใจไว้ดังนี้

กาญจนา วัฒนา (2548, หน้า 157-161) ได้กล่าวถึง การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นการรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามความคิดเห็น ลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ค่าคะแนนของระดับความพึงพอใจ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจมากที่สุด	ให้ค่าคะแนน 5
ระดับความพึงพอใจมาก	ให้ค่าคะแนน 4
ระดับความพึงพอใจปานกลาง	ให้ค่าคะแนน 3
ระดับความพึงพอใจน้อย	ให้ค่าคะแนน 2
ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ค่าคะแนน 1
ระดับความพึงพอใจเฉลี่ยของผู้ตอบใช้เกณฑ์ ดังนี้	
ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึง พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายถึง พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49	หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

สรุปได้ว่า การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งความพึงพอใจของผู้เรียนขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ได้รับประสบการณ์ และแสดงออกหรือมีพฤติกรรมตอบสนองในลักษณะแตกต่างกันไป ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ดังนี้

ทฤษฎีของแอลเดอร์เฟอร์ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2540, หน้า 139-144) กล่าวว่า ความต้องการของมนุษย์ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. ความต้องการเพื่อดำรงชีวิต เป็นความต้องการทางร่างกาย และปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต
2. ความต้องการด้านความสัมพันธ์เป็นความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น สมาชิกในครอบครัว เพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงาน และคนที่ต้องการจะมีความสัมพันธ์ด้วย
3. ความต้องการความเจริญก้าวหน้า เป็นความต้องการที่จะพัฒนาตนเองตามศักยภาพสูงสุด

ทฤษฎีของสกินเนอร์ (Skinner) มีความเห็นว่า การปรับพฤติกรรมของคนไม่สามารถทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายภาพและชีวภาพ แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีพฤติกรรม ซึ่งหมายถึง เสรีภาพและความภาคภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา คือ การทำให้คนมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพและความภาคภูมิใจเป็นครรลองของการไปสู่ความเป็นคนดังกล่าว เสรีภาพในความหมายของสกินเนอร์ หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุมการวิเคราะห์ปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงรูปแบบใหม่ให้แก่สิ่งแวดล้อมนั้น โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลงจนบุคคลเกิดความรู้สึกว่าตนเองมิได้ถูกควบคุมหรือต้องแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่เนื่องมาจากความกดดันภายนอกบางอย่าง บุคคลควรได้รับการยกย่องยอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ แต่การกระทำที่ควรได้รับการยกย่องยอมรับมากเท่าไร จะต้องเป็นการกระทำที่ปลอดจากการบังคับหรือสิ่งควบคุมใด ๆ มากเท่านั้น นั่นคือ สัดส่วนปริมาณของการยกย่องยอมรับที่ให้แก่การกระทำจะเป็นส่วนกับความเด่นหรือความสำคัญของสาเหตุที่จูงใจให้กระทำ นอกจากนี้ สกินเนอร์ได้อ้างคำกล่าวของ จอง จาก รูสโซ (Jean-Jacques Rousseau) ที่แสดงความคิดเห็นแนวเดียวกันไว้ในหนังสือ “เอมิล” (Emile) โดยให้ข้อคิดแก่ครูว่า จงทำให้เด็กเกิดความเชื่อว่าเขาอยู่ในความควบคุมของตัวเอง แม้ว่าผู้ควบคุมที่แท้จริง คือ ครูไม่มีวิธีการใดดีไปกว่าการให้เขาได้แสดงด้วยความรู้สึกว่าเขามีอิสระเสรีภาพ ด้วยวิธีนี้คนจะมีกำลังใจด้วยตนเอง ครูควรปล่อยให้เด็กได้ทำเฉพาะสิ่งที่เขาอยากทำ แต่เขาควรจะทำเฉพาะสิ่งที่ครูต้องการให้เขาทำเท่านั้น (Skinner, 1972, pp. 1-59)

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ส่งผลให้เกิดความสำเร็จตามมา ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายบรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น ครูผู้สอนควรจัดบรรยากาศ สถานการณ์ สื่อการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เพื่อตอบสนองความพึงพอใจผู้เรียน

การสร้างความพึงพอใจในการเรียน

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักการศึกษาได้กำหนดการสร้างความพึงพอใจในการเรียนไว้ ดังนี้

สมยศ นาวิการ (2544, หน้า 12) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนพร้อมที่จะปฏิบัติตาม ครูผู้สอนซึ่งในปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก หรือให้คำแนะนำปรึกษา การทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจในการปฏิบัติงาน ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงแนวคิดพื้นฐานที่มีความแตกต่างกันใน 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติ การตอบสนองความต้องการผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ ซึ่งจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนอง
2. ความพึงพอใจนำไปสู่การกระตุ้นการเสริมแรง เป็นแรงบัลดาลใจ เพื่อให้ผู้ได้รับการกระตุ้นด้วยวิธีการหรือเทคนิคต่าง ๆ ได้รับความพึงพอใจอย่างต่อเนื่องและอยากปฏิบัติเพื่อตอบสนองการเสริมแรงในเชิงบวกก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการปฏิบัติงานใด ๆ ได้ ดังนั้น ครูผู้สอนที่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบรรลุจุดประสงค์ต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศ สถานการณ์ สื่อการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจทำกิจกรรมจนบรรลุจุดประสงค์

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจ ถ้าผู้เรียนเกิดความพึงพอใจก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ความพึงพอใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายและพร้อมที่จะปฏิบัติตาม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

พนมพร ปิยธรรมาภรณ์ (2547) ผลการวิจัย พบว่า 1) ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด ในด้านการจัดการเรียนรู้ของครู และการวัดผลประเมินผลการเรียนอยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการจัดการสนับสนุนของโรงเรียนอยู่ในระดับปานกลาง 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของ ผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีความแตกต่างกันทั้งภาพรวมและรายด้านทั้ง 3 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และ 3) การศึกษาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พบว่า ในด้าน

การจัดการสนับสนุนของโรงเรียน ผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับค่อนข้างน้อย ในเรื่องการจัดบริการสื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การบริการสื่อวัสดุอุปกรณ์ การบริการหนังสือหลากหลายเพื่อการค้นคว้า และเสนอแนะให้โรงเรียนจัดให้ผู้เรียนเลือกเรียนวิชาเลือก (เพิ่มเติม) อย่างหลากหลายตามความถนัด จัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียนให้ร่มรื่นสวยงาม จัดสภาพห้องเรียนให้น่าอยู่น่าเรียน เพิ่มกิจกรรมด้านดนตรี กีฬา ศิลปะ และนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสืบค้นข้อมูลให้มากขึ้น ในด้านการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับค่อนข้างน้อย ในเรื่องการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ การใช้แหล่งเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและเสนอแนะให้ผู้สอนลดการมอบหมายงานของทุกรายวิชาลง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้หลากหลายน่าเรียนและให้ผู้สอนอธิบายความรู้เพิ่มเติมเพื่อจะได้เข้าใจได้ชัดเจนขึ้น ในด้านการวัดผลประเมินผลการเรียน ผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับค่อนข้างน้อย ในเรื่อง การให้ผู้เรียนมีส่วนในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน การมีส่วนในการประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน รวมทั้งการให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการประเมิน และเสนอแนะให้ผู้สอนให้ความสำคัญต่อการประเมิน ระหว่างการเรียนมากกว่าการสอบ ควรแจ้งผลการประเมินให้ผู้เรียนทราบโดยให้โอกาสปรับปรุงแก้ไข ผลงานเพื่อเพิ่มคะแนนได้ และควรดูแลเอาใจใส่ผู้ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน เพื่อให้เข้าใจและแก้ไขตนเองให้ผ่านเกณฑ์การประเมิน

ฉวีวรรณ เหลากลม (2555) การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในศูนย์เครือข่ายที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในศูนย์เครือข่ายที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.42$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย อยู่ในระดับมาก 2 ด้าน เรียงตามลำดับคะแนนเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ($\mu = 3.43$) และด้านคุณภาพของผู้เรียนภาษาไทย ($\mu = 3.41$)

สิตธา ศรีเหรา (2559) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหลังเขา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้าง 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการเรียนการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้าง 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้าง กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหลังเขา จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 1 ห้อง 16 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ

วัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Paired t-test ผลวิจัย พบว่า การพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนทุกคนมีคะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความพึงพอใจ พบว่า ความพึงพอใจสามารถวัดได้หลายวิธี และความพึงพอใจในการเรียน มีความสำคัญต่อครูผู้สอนและนักเรียน เมื่อนักเรียนมีความสุขในการเรียนย่อมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ดังนั้น ครูผู้สอนควรทราบถึงความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียน การสอนให้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ปีการศึกษา 2564
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 คน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยคัดเลือกวรรณคดีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จากหนังสือ วรรณคดีลำน่าน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 เรื่อง คือ วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ทั้งหมด 5 แผน
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยตามตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย โดยสร้างแบบทดสอบ 1 ชุด แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด จำนวน 20 ข้อ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก เพราะสามารถตรวจให้คะแนนได้ง่ายและวัดได้ครอบคลุมเนื้อหารายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดในแบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. แผนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม โดยคัดเลือกวรรณคดีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือ วรรณคดีลำนำระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 เรื่อง คือ วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการจัดการแผนการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.3 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการจัดการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมมาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยวรรณคดีไทยที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 หัวข้อ จำนวน 10 ชั่วโมง ดังนี้

1.3.1 เรื่องกว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3.2 เรื่องศึกสายเลือด จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3.3 เรื่องถ้ำฉันทน์อยู่กลางศึกแห่งสายเลือด จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3.4 เรื่องวรรณทองที่คล้องใจ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3.5 เรื่องคุณค่าแห่งวรรณคดี จำนวน 2 ชั่วโมง

1.4 สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ตรวจสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องที่เรียน ขั้นที่ 2 แสวงหา

ความรู้เพื่อทำความเข้าใจวรรณคดีด้วยเกมขั้นที่ 3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลการศึกษาวรรณคดี ขั้นที่ 4 สรุปลงผลการเรียนรู้วรรณคดี และขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนวรรณคดี

1.5 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้เวลาในการเรียน 10 ชั่วโมง ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องกว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องศึกสายเลือด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องถ้ำอันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องวรรณคดีที่คล้องใจ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องคุณค่าแห่งวรรณคดี จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

ท่านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์

ท่านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย นางวันทนา เริงล้อม

ท่านที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย นางกานต์ชนก หม่องอิน

ท่านที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล นางสาวฉัตรสุดา ทองห้วง

ท่านที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน นางจิรินธนิ นคงเงิน

เพื่อประเมินความถูกต้องของเนื้อหาสาระ ความเหมาะสมระหว่างเนื้อหาสาระ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ หาดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้เกณฑ์ การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert, 1967) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดไว้ ดังนี้
 ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
 ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับมาก
 ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
 โดยผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยที่ยอมรับได้คือ มีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีระดับความเหมาะสม ในภาพรวมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.19)

1.8 ปรับปรุงการเรื่องแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในส่วนที่บกพร่องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย โดยสร้างแบบทดสอบ 1 ชุด แบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด จำนวน 40 ข้อ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก เพราะสามารถตรวจให้คะแนนได้ง่ายและวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดในแบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ต่อวรรณคดีไทย จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบประกอบด้วย สารมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด โดยแบ่งเป็น 4 ตัวชี้วัด คือ แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

ตาราง 2 การวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์
ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม

หน่วย การเรียนรู้	ตัวชี้วัด				จำนวน ข้อสอบ ที่ออก
	1. แสดง ความคิดเห็น จากวรรณคดี หรือวรรณกรรม ที่อ่าน	2. เล่านิทาน พื้นบ้านท้องถิ่น ตนเองและ นิทานพื้นบ้าน ของท้องถิ่นอื่น	3. อธิบาย คุณค่าของ วรรณคดีและ วรรณกรรม ที่อ่านและนำ ไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตจริง	4. ท่องจำบท อาชยานตามที่ กำหนด และ บทร้อยกรอง ที่มีคุณค่าตาม ความสนใจ	
กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด	5	-	-	-	5
ศึกสายเลือด (เนื้อเรื่อง)	5	-	-	-	5
ถ้าฉันอยู่กลางศึก แห่งสายเลือด	-	10	-	-	10
วรรคทองที่คล้องใจ	-	-	-	10	10
คุณค่าแห่งวรรณคดี	-	-	10	-	10
รวม	10	10	10	10	40

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

- ท่านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์
- ท่านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย นางวันทนา เริงล้อม
- ท่านที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย นางกานต์ชนก หม่องอิน
- ท่านที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล นางสาวฉัตรสุดา ทองห้วง
- ท่านที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน นางจิรันธนิณ คงจิ้น

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Item Objective Congruence : IOC) ถ้าข้อคำถามใดมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 ข้อคำถามนั้นจะถูกตัดทิ้งหรือนำมาปรับปรุง โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามตามจุดประสงค์การเรียนรู้
 ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามตามจุดประสงค์การเรียนรู้
 ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตามตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 - 1.00 จำนวน 20 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 40 ข้อ

2.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จำนวน 12 คน เคยศึกษาเกี่ยวกับวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศึกสายเลือดแล้ว เพื่อนำไปวิเคราะห์คุณภาพหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

2.7 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.24-0.79 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.39-0.74 (ภาคผนวก หน้า 128)

2.8 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อมาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งหมดโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) มีค่าเท่ากับ 0.8439

2.9 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 ข้อ ไปใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปา (CIPPA) ร่วมกับเกม ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน

12 ข้อโดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ แต่ละด้านจะมีข้อคำถาม ด้านละ 4 รายการ

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

ท่านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์

ท่านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย นางวันทนา เรืองล้อม

ท่านที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย นางกานต์ชนก หม่องอิน

ท่านที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล นางสาวฉัตรสุดา ทองห่วย

ท่านที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน นางจิรันธนิ์น คงจีน

เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยพิจารณาคะแนนแต่ละข้อ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตามตามจุดประสงค์การเรียนรู้

3.5 นำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจแล้วมาพิจารณาเหลือ 12 ข้อ และคัดเลือกข้อคำถามที่เหมาะสมและปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 คาบ รวมทั้งสิ้น 10 คาบ

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดทำสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยตามตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย โดยสร้างแบบทดสอบ 1 ชุด แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด จำนวน 20 ข้อ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก เพราะสามารถตรวจให้คะแนนได้ง่ายและวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดในแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย

3. ทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น หลังการทดลอง (post-test) จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาในการทดสอบทั้งสิ้น 60 นาที

4. นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลอง โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเดียว (The one-group pretest-posttest design) โดยมีแบบแผนการวิจัย ดังนี้

ตาราง 3 แบบแผนการวิจัย

กลุ่ม	การวัดก่อนทดลอง	ตัวแปรจัดการกระทำ	การวัดหลังทดลอง
E	T1, A1	X	T2, A2

E แทน กลุ่มทดลอง

X แทน การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

A1 แทน ความพึงพอใจก่อนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

A2 แทน ความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

T1 แทน การวัดสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีก่อนการทดลอง

T2 แทน การวัดสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีหลังการทดลอง

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีการใช้สถิติในการหาคุณภาพของการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าร้อยละ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

1.2 ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ตามสมมติฐานข้อ 1 โดยใช้สูตรการหาค่าที กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระแก่กัน (t-test for dependent samples)

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

1.1 สูตรการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence: IOC) มีสูตร ดังนี้ (นพพร ธนะชัยจันทร์, 2557, หน้า 2)

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

เมื่อ $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ของแบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ โดยใช้สูตร ดังนี้ นพพร ธนะชัยจันทร์ (2557, หน้า 2)

$$p = \frac{RU + RL}{2f}$$

เมื่อ p แทน ค่าความยากง่ายของข้อสอบ

RU แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มสูง

RL แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ

f แทน จำนวนผู้ที่เข้าสอบในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

1.3 การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการเขียน สะกตคำ โดยใช้สูตร ดังนี้ (นพพร ณะชัยขันธุ์, 2557, หน้า 2)

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

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

R_U แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มสูง

R_L แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ

f แทน จำนวนผู้ที่เข้าสอบในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

2. สถิติที่ใช้ในการในการทดสอบสมมติฐาน ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียนโดยใช้สถิติค่า t (นพพร ณะชัยขันธุ์, 2557, หน้า 2)

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

เมื่อ $\sum d$ แทน ผลรวมความแตกต่างคะแนน

$\sum d^2$ แทน ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างคะแนน

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3. สถิติที่ใช้ในการหาค่าเฉลี่ยคะแนน (นพพร ณะชัยขันธุ์, 2557, หน้า 48)

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

เมื่อ X แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลบวกของคะแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนนักเรียน

4. สถิติที่ใช้ในการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (นพพร ณะชัยขันธุ์, 2557, หน้า 48)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x_i^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

$(\sum x_i)^2$ แทน กำลังสองของผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนนักเรียน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1 ผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการตรวจสอบผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ดังตาราง 4 - 9

ตาราง 4 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 วรรณคดีไทย เรื่อง กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	4.80	0.44	มากที่สุด
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	4.40	0.89	มากที่สุด
2	จุดประสงค์การเรียนรู้			
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.60	0.54	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.40	0.54	มาก
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4.20	0.44	มาก
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.00	0.70	มาก
3	สาระการเรียนรู้			
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	4.60	0.54	มากที่สุด
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย			
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	4.40	0.54	มาก
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน	4.40	0.54	มาก
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4.60	0.54	มากที่สุด
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	4.60	0.54	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้			
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.40	0.54	มาก
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
6	กระบวนการวัดและประเมินผล			
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.60	0.54	มากที่สุด
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์	4.80	0.44	มากที่สุด
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	4.40	0.54	มาก
	รวม	4.52	0.23	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 วรรณคดีไทย เรื่อง กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D = 0.23)

ตาราง 5 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 วรรณคดีไทย เรื่อง ศึกสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	4.80	0.44	มากที่สุด
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	4.80	0.44	มากที่สุด
2	จุดประสงค์การเรียนรู้			
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.60	0.54	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.40	0.54	มาก
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4.40	0.54	มาก
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.40	0.54	มาก
3	สาระการเรียนรู้			
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	4.60	0.54	มากที่สุด
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย			
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	4.60	0.54	มากที่สุด
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน	4.60	0.54	มากที่สุด
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้			
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.60	0.54	มากที่สุด
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
6	กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1	วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.60	0.54	มากที่สุด
6.2	วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3	มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	4.60	0.54	มากที่สุด
	รวม	4.67	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 5 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 วรรณคดีไทย เรื่อง ศึกสายเลือด เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D = 0.20)

ตาราง 6 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 วรรณคดีไทย เรื่อง ถ้ำฉันทน์อยู่กลางศึกแห่งสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
1.1	กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	4.80	0.44	มากที่สุด
1.2	เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	4.80	0.44	มากที่สุด
2	จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1	สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.60	0.54	มากที่สุด
2.2	สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.60	0.54	มากที่สุด
2.3	มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4	สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4.60	0.54	มากที่สุด
2.5	สามารถวัดและประเมินผลได้	4.60	0.54	มากที่สุด
3	สาระการเรียนรู้			
3.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2	ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	4.80	0.44	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย			
4.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	4.80	0.44	มากที่สุด
4.2	กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
4.3	กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4.80	0.44	มากที่สุด
4.4	จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.60	0.54	มากที่สุด
4.5	กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.60	0.54	มากที่สุด
5.2	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
6	กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1	วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.80	0.44	มากที่สุด
6.2	วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3	มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	4.60	0.54	มากที่สุด
	รวม	4.73	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 วรรณคดีไทย เรื่อง ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.73$, S.D. = 0.19)

ตาราง 7 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 วรรณคดีไทย เรื่อง วรรณทองที่คล้องใจ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
1.1	กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2	เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
2	จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1	สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.60	0.54	มากที่สุด
2.2	สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.80	0.44	มากที่สุด
2.3	มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4	สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4.60	0.54	มากที่สุด
2.5	สามารถวัดและประเมินผลได้	4.80	0.44	มากที่สุด
3	สาระการเรียนรู้			
3.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2	ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	4.80	0.44	มากที่สุด
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย			
4.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	4.80	0.44	มากที่สุด
4.2	กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
4.3	กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4.80	0.44	มากที่สุด
4.4	จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.60	0.54	มากที่สุด
4.5	กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	4.60	0.54	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
5.2	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
6	กระบวนการวัดและประเมินผล			
6.1	วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.80	0.44	มากที่สุด
6.2	วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3	มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	4.80	0.44	มากที่สุด
	รวม	4.77	0.17	มากที่สุด

จากตาราง 7 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 วรรณคดีไทย เรื่อง วรรณทองที่คล้องใจ เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.17)

ตาราง 8 ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 วรรณคดีไทย เรื่อง คุณค่าแห่งวรรณคดีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด
2	จุดประสงค์การเรียนรู้			
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.60	0.54	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.80	0.44	มากที่สุด
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4.80	0.44	มากที่สุด
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.80	0.44	มากที่สุด
3	สาระการเรียนรู้			
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	4.80	0.44	มากที่สุด
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย			
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.80	0.44	มากที่สุด
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	4.60	0.54	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้			
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
6	กระบวนการวัดและประเมินผล			
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.80	0.44	มากที่สุด
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์	4.80	0.44	มากที่สุด
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	4.80	0.44	มากที่สุด
	รวม	4.81	0.17	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 วรรณคดีไทย เรื่อง คุณค่าแห่งวรรณคดี เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.17)

ตาราง 9 ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด	4.52	0.23	มากที่สุด
2. ศึกสายเลือด	4.67	0.21	มากที่สุด
3. ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด	4.73	0.19	มากที่สุด
4. วรรณทองที่คล้องใจ	4.77	0.17	มากที่สุด
5. คุณค่าแห่งวรรณคดี	4.81	0.17	มากที่สุด
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.70	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 9 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.19)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการจัดเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการจัดเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏผลดังตาราง 10

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การทดสอบ	N	\bar{x}	คะแนน เต็ม	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	12	4.16	20	1.58	12.16	2.51	16.147*	0.00001
หลังเรียน	12	16.33	20	1.55				

* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 10 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 และ 16.33 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบไปด้วย 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้วิจัยได้สรุปดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. ด้านบรรยากาศในการเรียน	4.50	0.28	มาก
1.1 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.41	0.51	มาก
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นใฝ่เรียนรู้	4.58	0.51	มากที่สุด
1.3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในวรรณคดีที่สูงขึ้น	4.75	0.45	มากที่สุด
1.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง	4.25	0.45	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน	4.20	0.27	มาก
2.1 ขั้นตอนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนมากยิ่งขึ้นจากบทเรียน	4.00	0.60	มาก
2.2 เกมทำให้นักเรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น	4.50	0.52	มากที่สุด
2.3 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าความรู้และคำตอบด้วยตัวเอง	4.16	0.57	มาก
2.4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยดีขึ้น	4.16	0.57	มาก
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.18	0.30	มาก
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญของการคิดวิเคราะห์ในวรรณคดี ได้ดีขึ้น	4.50	0.67	มากที่สุด
3.2 นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ในวรรณคดีที่สูงขึ้น	4.08	0.66	มาก
3.3 นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตัวเอง	4.00	0.60	มาก
3.4 นักเรียนรู้ขั้นตอนการคิดวิเคราะห์ในวรรณคดีและนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง	4.16	0.57	มาก
รวมเฉลี่ย	4.29	0.17	มาก

จากตาราง 11 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.17) โดยเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.28) รายการที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในวรรณคดีที่สูงขึ้น ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.45) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.24) รายการที่มีความพึงพอใจเฉลี่ยสูงสุดในด้านนี้ คือ เกมทำให้นักเรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.52) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.30) เมื่อพิจารณารายข้อแล้ว พบว่า รายการที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญของการคิดวิเคราะห์ในวรรณคดีได้ดีขึ้น ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.67)



บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปได้ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย จำนวน 3 ข้อ ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 1 เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความเหมาะสมด้านองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) ด้านสาระการเรียนรู้ 4) ด้านการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม 5) ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ และ 6) ด้านกระบวนการวัดและประเมินผล พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมีความคิดเห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

จุดมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 2 เพื่อให้ทราบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษา พบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบก่อนจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 4.16 คะแนน และมีผลการทดสอบหลังจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 16.33 เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนจัดการเรียนรู้และหลังจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลัง การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จุดมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 3 เพื่อให้ทราบถึงความพึงพอใจของของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษา พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการ
วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA
MODEL) ร่วมกับเกม ในระดับมาก โดยมีระดับความพึงพอใจสูงที่สุดในด้านบรรยากาศในการเรียน
รองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์
ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ได้ดังนี้

**1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA
MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

ในกระบวนการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้เริ่มพัฒนาแผนการจัดการเรียนวรรณคดีไทย
เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ด้วยกระบวนการออกแบบ CIPPA MODEL ซึ่งมีกระบวนการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด
5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม 2) การแสวงหาความรู้ใหม่ (เกม)
3) การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม
กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม 4) การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม 5) การสรุปและ
จัดระเบียบความรู้ 6) การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน 7) การประยุกต์ใช้ความรู้
(ชัชวาลย์ บัววิธาน, 2559, หน้า 282-284) จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมา ได้รับ
ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน
ในระดับมากที่สุด ดังนั้นแผนการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการ
จัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่าง
เต็มศักยภาพ สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2542 อ้างถึงในชยาภรณ์ เค้านา, 2561, หน้า 58)
ได้กล่าวถึง หลักการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล
(CIPPA MODEL) ไว้ว่า เป็นการเน้นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา
อารมณ์และสังคมทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างทั่วถึงและ

มากที่สุดเท่าที่จะทำได้การที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้กระทำจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพร้อม ตลอดจนการมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งกิจกรรมที่จะจัดจึงควรเป็นกิจกรรม 1) ที่มีลักษณะช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นระยะเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน 2) มีประเด็นท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดเป็นประเด็นที่ไม่ยากหรือง่ายเกินไปเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหรือลงมือทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง 3) ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว 4) ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวข้องกับชีวิตประสบการณ์และความเป็นจริงของผู้เรียน 5) ยึดกลุ่มเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญโดยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มได้พูดคุยปรึกษาหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น และจะปรับตัวให้สามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ 6) ยึดการค้นพบด้วยตนเองเป็นวิธีการสำคัญ โดยครูผู้สอนพยายามจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ทั้งนี้เพราะการค้นพบความจริงใด ๆ ด้วยตนเองนั้น ผู้เรียนมักจะจำจดได้ดีและมีความหมายโดยตรงต่อผู้เรียน รวมทั้งเกิดความคงทนในการเรียนรู้ 7) เน้นกระบวนการ (Process) ควบคู่ไปกับผลงาน (Product) โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ถึงกระบวนการต่างๆ ที่ทำให้เกิดผลงานที่มีใช้การมุ่งจะพิจารณาถึงด้านผลงานแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น เพราะประสิทธิภาพของผลงานแต่ละผลงานขึ้นอยู่กับประสิทธิผลของกระบวนการ และ 8) เน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้หรือใช้ในชีวิตประจำวันโดยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสค้นหาแนวทางที่จะนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในชีวิตประจำวัน พยายามส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติจริงและพยายามติดตามผลการปฏิบัติของผู้เรียน อีกทั้ง ทิศนา ขัมมณี (2552, หน้า 282) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนโดยกิจกรรมการเรียนรู้โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองไว้ว่า ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง (construction of knowledge) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเอง ผู้เรียนต้องพึงการปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับบุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย ครูช่วยกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการ (process skills) ต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้น การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดีหากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการเรียนรู้และการรับรู้ มีประสาทสัมผัสที่รับรู้ที่ตื่นตัวไม่เฉื่อยซึ่งสิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพ ดังกล่าวได้ คือ การให้มีการเคลื่อนไหวทางด้านร่างกายอย่างเหมาะสมซึ่งกิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเองและความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจะมีความลึกซึ้งตลอดจนสามารถอยู่ได้คงทน และผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลังจากการจัดการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบก่อนจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 4.16 คะแนน และมีผลการทดสอบหลังจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 16.33 เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนจัดการเรียนรู้และหลังจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม สูงกว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ ประเด็นการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น แบ่งออกเป็น 2 ประการดังนี้

2.1 การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดล ซิปปา เป็นรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ แบบหนึ่ง โดยทิตินา เขมมณี (2548, อ้างถึงใน ชัชวาลย์ บัววิธาน, 2559, หน้า 118) กล่าวว่า โมเดล ซิปปา มีรายละเอียดของรูปแบบที่ C หมายถึง Construct คือ การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยกระบวนการแสวงหาข้อมูลทำความเข้าใจคิดวิเคราะห์ตีความแปลความสร้างความหมายสังเคราะห์ข้อมูล และสรุปข้อความรู้ I หมายถึง Interaction คือ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เรียนรู้จากกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดและประสบการณ์แก่กันและกัน P หมายถึง Participation คือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มากที่สุด P หมายถึง Process and Product คือ การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับผลงานข้อความรู้ที่สรุปได้ และ A หมายถึง Application คือ การให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ ในชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับ วัฒนาพร รังคะราช และคณะ (2558) ทำการศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปา (CIPPA) MODEL ที่ใช้สื่อประสม (Multimedia) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดวิเคราะห์ เรื่อง ความคล้าย วิชาคณิตศาสตร์ 5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษา พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปา (ซิปปา (CIPPA) MODEL) ที่ใช้สื่อประสม (Multimedia) มี 4 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการ/ขั้นตอน 4) การประเมินผล/ผลลัพธ์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เป็นผลมาจากการนำเกมมาใช้ ช่วยเพิ่มสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาของบทเรียนไปยังนักเรียน อีกทั้งเกมเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นอีกทั้ง ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้

ด้วยตนเอง เกมจึงเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและทำให้การจัดการเรียนรู้เต็มไปด้วยบรรยากาศของความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น และสะท้อนให้เกิดการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เอง โดยครูเป็นผู้ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ผู้เรียน ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยเกมยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ทั้งกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพราะเป็นเทคนิคการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความ สนุกสนานมีปฏิสัมพันธ์สามัคคีระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม และปฏิสัมพันธ์กับครูเพิ่มมากขึ้น และส่งเสริมการคิด การแก้ไขปัญหา และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการสรุปองค์ความรู้จากการสังเกต และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยเกมเป็นเสมือนสื่อที่ช่วยในการกระตุ้นและเร้าความสนใจให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียนได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ และทำให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ มีความรับผิดชอบและส่งเสริมความสามัคคี (อารี เกษมรติ, 2553, หน้า 71-72) สอดคล้องกับพิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554) ศึกษาการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษา พบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกมนักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและรายบุคคลและหลังการใช้เกมการศึกษาทั้งหมดนักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม

หลังการจัดการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วน 5 ระดับ ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อารมณ์และการจัดการเรียนรู้อารมณ์แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$) โดยมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในระดับสูงที่สุดในด้านบรรยากาศในการเรียน ($\bar{X} = 4.50$) ที่สอดคล้องกับประสานสร้อยชูห่า (2548, หน้า 86) ได้กล่าวว่า การนำของเล่นหรือเกมมาช่วยในการเรียนการสอน จะทำให้นักเรียนเกิดความสนุก อยากเรียน และช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่เข้าใจยากได้ดีขึ้น รองลงมา คือ ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.20$) ที่สอดคล้องกับทิศนา แคมมณี (2550) ได้กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้อารมณ์จากการเล่น เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อารมณ์โดยเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้นี้มีความหมายและอยู่คงทน

และเป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ สุดท้ายคือ ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.18$) ที่สอดคล้องกับส่วิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ (2551, หน้า 97) ได้กล่าวถึงข้อดีว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมช่วยให้โอกาสผู้เรียน โดยฝึกทักษะเทคนิคกระบวนการต่าง ๆ เช่น เทคนิคการตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้โดย ประจักษ์ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน ซึ่งสอดคล้องกับดวงจันทร์ แก้วกพาน (2552) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมมีความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หลังจากได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรการนำเอารูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักชีปไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในเรื่องอื่น ๆ อีก เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างคงทน และสามารถนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้
2. ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้มีการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุดและทั่วถึงทุกคน โดยให้นักเรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ ในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ เพื่อให้สามารถค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ อันจะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดีขึ้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักชีปไปที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบทเรียนอื่น และระดับชั้นอื่น ๆ
2. ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักชีปไปกับวิชาอื่น ๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดแก้ปัญหา ความคงทนของการเรียนรู้ในวิชา การสื่อความหมาย การสื่อสาร ฯลฯ

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ. (2550). รายงานการวิจัย เรื่อง ความคาดหวังและความพึงพอใจต่อการมาศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต สถาบันวิจัยและพัฒนาศูนย์พิษณุโลก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัลยรัตน์ มั่นสัจย์. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- กาญจนา วัฒนา. (2548). การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา.
- ฉวีวรรณ เหลาภกลม. (2555). ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในศูนย์เครือข่ายที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- ชยาภรณ์ เค้านา. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ชัชวาลย์ บัณฑิตาหน้า. (2559). การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบชิปปา เรื่อง การเรียงลำดับเปลี่ยน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนหน้า วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์, 5(1), 5-20.
- ดวงจันทร์ แก้วกษาหน้า. (2552). ผลเกมเพื่อพัฒนาเซลล์ของนิยายของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้น ป.3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ทิตนา แคมมณี. (2542). *การจัดการเรียนการสอนยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: เดียนสโตร์.
- ทิตนา แคมมณี. (2548). *กระบวนการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบชิปปา (ชิปปา CIPPA MODEL)*.
กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*
(พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2556). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 5).
กรุงเทพฯ: แอคทีฟ พรินท์
- นวลศรี ชำนาญกิจ. (2555). *สถิติเพื่อการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). นครสวรรค์: นครสวรรค์พรินติ้ง.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *วิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- เบญจภรณ์ ยานารมย์. (2553). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบชิปปา เรื่อง การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ วิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปฐมรัตน์ มาระโกษณ์. (2561). *การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปา (ชิปปา (CIPPA) Model) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักศึกษาชั้นปีที่ 1*. กรุงเทพฯ: มหานครมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.
- ประวิทย์ ต้นสมบูรณ์. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการพลเรือนสามัญในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี* (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- ประสาน สร้อยอุร่า. (2548). *เล่นเกมเพื่อทบทวนบทเรียนหน้า นิตยสาร สสวท., 33(1345)*.
- ปองกานต์ พักศรี. (2561). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปสี่เหลี่ยม โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (ชิปปา (CIPPA) MODEL) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเด่นใหญ่* (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พนมพร ปิยธรรมาภรณ์. (2547). *การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในโรงเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มโรงเรียนกรมสามัญศึกษา (การค้นคว้าอิสระ ปริญญา มหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- พัทธพิ โสดาจันทร์. (2555). *การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ชิปปา (CIPPA) MODEL ผ่านกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- พาฝัน ปลั่งปัญญา. (2559). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง เรียนรู้คอมพิวเตอร์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนจารุครบารุง โดยใช้การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
รูปแบบซิปปาโมเดล (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนอร์ท
กรุงเทพ.
- พิชญ์สินี โชติชะวงค์. (2554). การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียน
เทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่:
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2553). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: แฮ้าส์ ออฟ
เคอร์มีส์ท์.
- พิมพ์รดา ส่งชื่น. (2554). การใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย (วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไพศาล วรคำ. (2554). การวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- ภนิดา ชัยปัญญา. (2551). ความพึงพอใจของเกษตรกรต่อกิจกรรมไร่นาสวนผสมโครงการ
ปรับโครงสร้างและระบบการผลิตการเกษตรของจังหวัดเชียงราย (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ยุรฉัตร บุญสนิท. (2544). วรรณพินิจ (พิมพ์ครั้งที่ 2). สงขลา: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒภาคใต้.
- เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี. (2553). การวัดผลและการสร้างแบบสอบสัมฤทธิ์ผล (พิมพ์ครั้งที่ 10).
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2558). การศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอพี. กราฟฟิกส์ ดีไซน์.
- ระพินทร์ โพธิ์ศรี. (2549). การสร้างและวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย.
อุดรดิตถ์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- ราศี ทองสวัสดิ์. (2553). แนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัยศึกษา ในเอกสารการสอนชุดวิชา
ฝึกอบรม ครูและผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยหน่วย 1-5. นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- รีณฤทัย สัจจพันธุ์. (2549). สุนทรียรสแห่งวรรณคดี. กรุงเทพฯ: เพชรสำนักพิมพ์.
- วรภรณ์ รสสิริ และคณะ. (2551). การใช้เกมในการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา.
ปทุมธานี: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- วัฒนาพร รังคะราช และคณะ. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปา (CIPPA
MODEL) ที่ใช้สื่อประสม (Multimedia) (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กาฬสินธุ์:
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์.

- วาสนา โพธิ์ไทร และคณะ. (2560). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ สาระท้องถิ่น เรื่อง เกษตรพอเพียง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA) MODEL. ใน การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5 “การวิจัยเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Research to Make A CHANGE)”, 359-367.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2551). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม: มूलฐานทางพฤติกรรม เพื่อการออกแบบและวางแผน (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วีณา วรรณมณี. (2535). กลวิธีการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศักดิ์ศรี แย้มนาคดา. (2544). วรรณคดีในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและวิถีชีวิตไทย ในวิทยุปัญญา (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ธรรมิก.
- ศิริพัฒน์ กันทะวงศ์. (2551). การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนโดยใช้ซิปปาโมเดลเพื่อปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมใจ ทิพย์เมธา และละออ ชูติกร. (2555). การเล่นเกมสำหรับปฐมวัยในเอกสารประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย เล่ม 1 หน่วยที่ 4. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สมยศ นาวิการ. (2544). การบริหารและพฤติกรรมองค์กร. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2547). คุรุภูมิปัญญาไทยรุ่นที่ 3 ภาคเหนือ. กรุงเทพฯ: สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้.
- สิตรา ศรีเหรา. (2560). การพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวาง (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สินชัย คำมาตา. (2554). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรธัมพรชัย. (2538). วิธีสอนภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2551). 19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

- แสงเดือน ทวีสีหน้า (2545). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยเส็ง.
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2558). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผู้ผลงานทางวิชาการเพื่อการเลื่อนวิทยฐานะ*.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ชิวพันธ์ และคณะ. (2556). *คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่านประกอบการสอนหน้า*
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารี เกษมรัติ. (2533). *ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่มและกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
ปกติที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวด
กวดขันและแบบรักทะนุถนอม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- Biggs, J., & Telfer, R. (1987). *The process of learning*. Australia: Prentice Hall of Australia.
- Brennan, R.L., & Kane, M.T. (1977). An index of dependability for mastery tests.
Journal of Educational Measurement, 14(1977), 277-289.
- Cox, K., & Clark, D. (1998). The use of formative quizzes for deep learning. *Computers
and Education, 30*, 157-167.
- Craik, F.I.M., & Lockhart, R.S. (1972). Levels of processing: A framework for memory
research. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, 11*, 671-684.
- Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1991). *Learning together and alone*. Englewood Cliffs
New Jersey: Prentice-Hall.
- Skinner, B.F. (1972). *Beyond freedom and dignity*. New York: Alfred A. Knopf.
- Watkins, D.A. (1983). Depth of processing and the quality of learning Outcomes.
Instructional Science, 12, 49-58.



ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
2. นางวันทนา เรืองล้อม
ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลวังโป่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1
3. นางกานต์ชนก หม่องอิน
ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านซำเปิบ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1
4. นางสาวฉัตรสุดา ทองห้วง
ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านห้วยตุม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1
5. นางจิรันธนิน คงจิ้น
ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มงานนิเทศก์ ติดตามและประเมินผลการศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก

ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๒๗

วันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์

ด้วย นายประสพลาภ นุ่มนวล รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๑๒๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุนมธูรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๒๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณวันทนา เรืองล้อม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายประสพลภ นุ่มนวล รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๑๒๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสยเสียด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส 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. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายประสพลภ นุ่มนวล

โทร. ๐๙-๕๘๔๔-๙๑๒๙



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๒๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณกานต์ชนก หม่องอิน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายประสพลาก นุ่มนวล รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๑๒๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายประสพลาก นุ่มนวล

โทร. ๐๙-๕๘๔๙-๙๑๒๙



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๒๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ดร. จิรันธนิน คงจีน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายประสพลาก นุ่มนวล รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๑๒๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามย์ นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายประสพลาก นุ่มนวล

โทร. ๐๙-๕๘๔๙-๙๑๒๙



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๒๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณฉัตรสุดา ทองห่วง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายประสพลาภ นุ่มนวล รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๑๒๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสหายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุตม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายประสพลาภ นุ่มนวล

โทร. ๐๙-๕๘๔๙-๙๑๒๙

ภาคผนวก ค แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้
แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ
ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง
รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา
ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้
หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

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

แผนการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์						
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

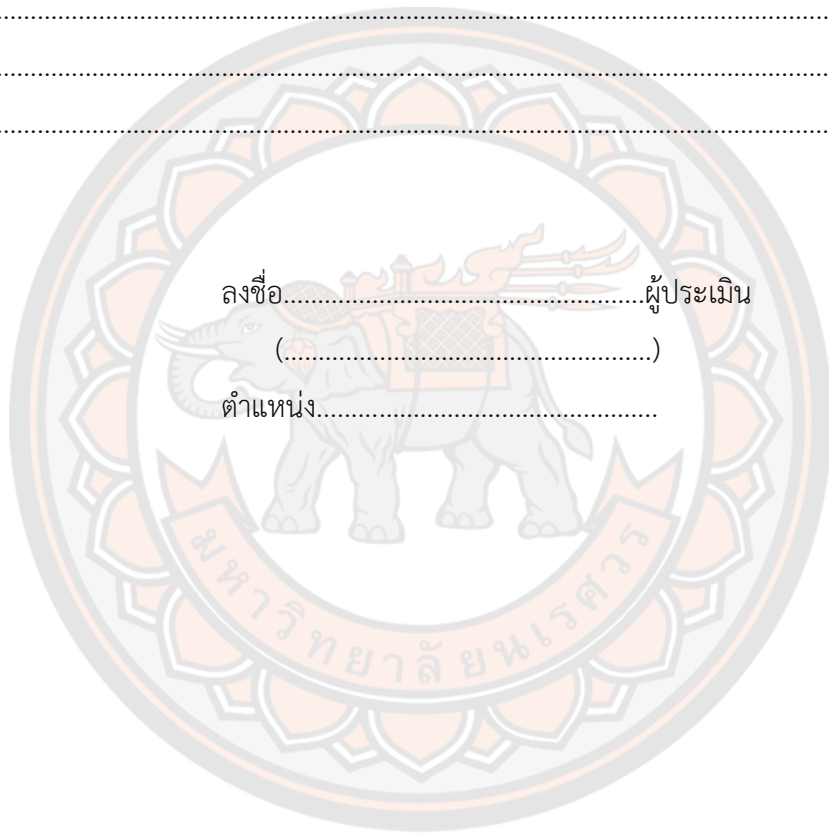
.....

.....

.....

.....

.....



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

ตารางผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1
วรรณคดีไทย เรื่อง กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง
รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	4	5	5	3	4.40	0.89	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	4	5	4.40	0.54	มาก
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4	4	4	5	4	4.20	0.44	มาก
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	3	4	4	5	4	4.00	0.70	มาก
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3	5	4	5	5	4.40	0.89	มาก
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	5	5	4	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ	5	4	4	5	4	4.40	0.54	มาก
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการ คิด วิเคราะห์ ของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	0.54	มาก
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4	4	5	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรม มีความเหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสม กับผู้เรียน	5	5	4	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา ที่เรียน	4	5	5	4	4	4.40	0.54	มาก
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสม กับทักษะการอ่านจับใจความ	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและ มีความเป็นไปได้	4	4	5	5	4	4.40	0.54	มาก
เฉลี่ย						4.52	0.23	มากที่สุด

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง ศึกสายเลือด
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

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

แผนการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์						
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

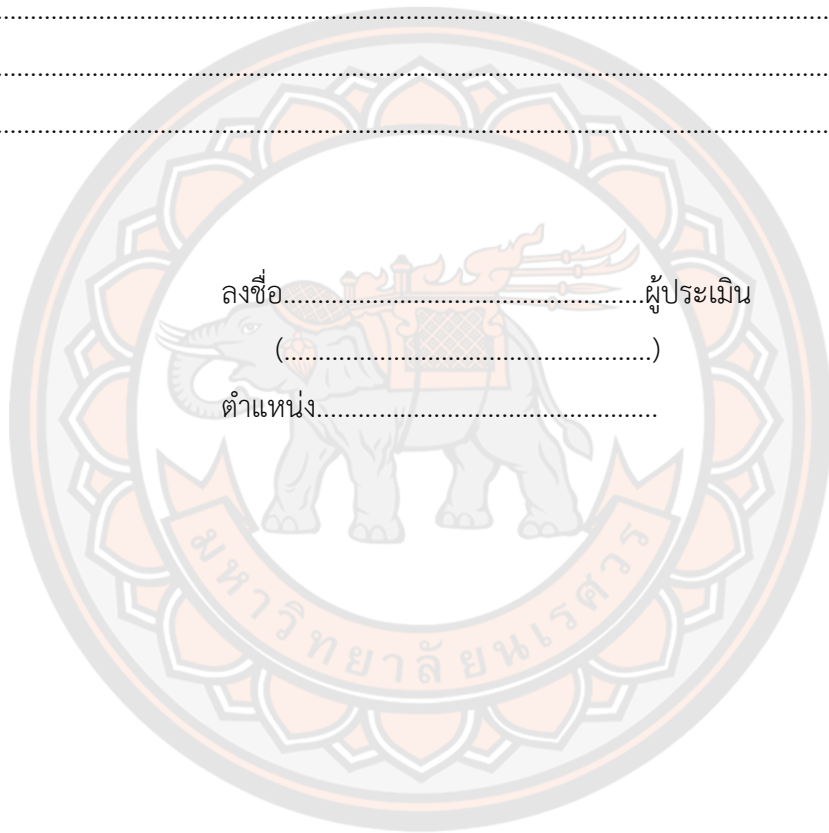
.....

.....

.....

.....

.....



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

ตารางผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2
วรรณคดีไทย เรื่อง ศีกสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์
ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	4	5	4.40	0.54	มาก
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4	4	5	5	4	4.40	0.54	มาก
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	4	4	5	4	4.40	0.54	มาก
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	5	5	4	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ ของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมี ความเหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับ ผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา ที่เรียน	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสม กับทักษะการอ่านจับใจความ	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและ มีความเป็นไปได้	4	4	5	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.67	0.21	มากที่สุด

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง ถ้ำฉันทะอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหาตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

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

แผนการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์						
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

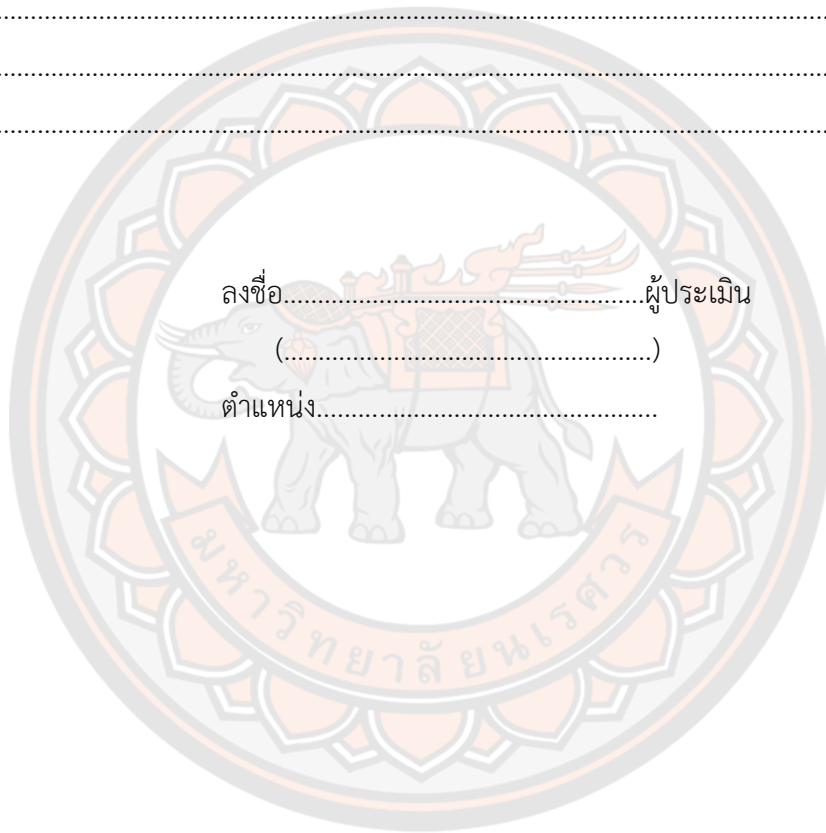
.....

.....

.....

.....

.....



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

ตารางผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3
วรรณคดีไทย เรื่อง ถ้ำฉันทน์อยู่กลางศึกแห่งสายเลือด การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	5	5	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุ วัตถุประสงค์ได้	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ ของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรม มีความเหมาะสม	4	5	4	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสม กับผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา ที่เรียน	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์	5	4	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสม กับทักษะการอ่านจับใจความ	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและ มีความเป็นไปได้	4	4	5	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.73	0.19	มากที่สุด

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง วรรณคดีที่คล้องใจ
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

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

แผนการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์						
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

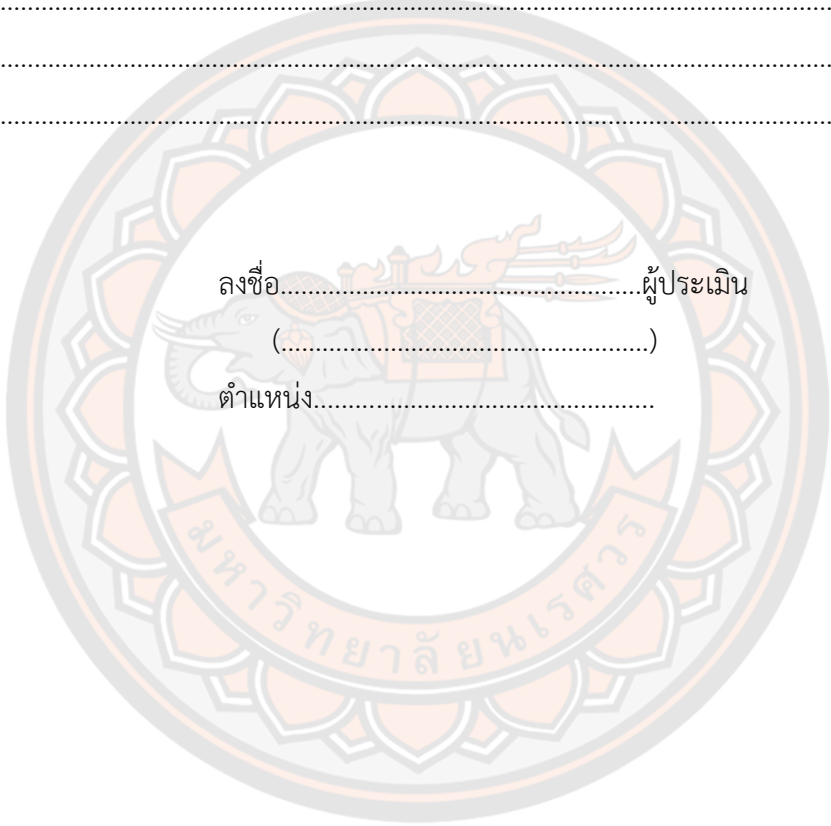
.....

.....

.....

.....

.....



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

ตารางผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4
วรรณคดีไทย เรื่อง วรรณทองที่คล้องใจ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง
รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุ วัตถุประสงค์ได้	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ ของผู้เรียน	4	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรม มีความเหมาะสม	4	5	4	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสม กับผู้เรียน	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา ที่เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์	5	4	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสม กับทักษะการอ่านจับใจความ	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและ มีความเป็นไปได้	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.77	0.17	มากที่สุด

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง คุณค่าแห่งวรรณคดี
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

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

แผนการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์						
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

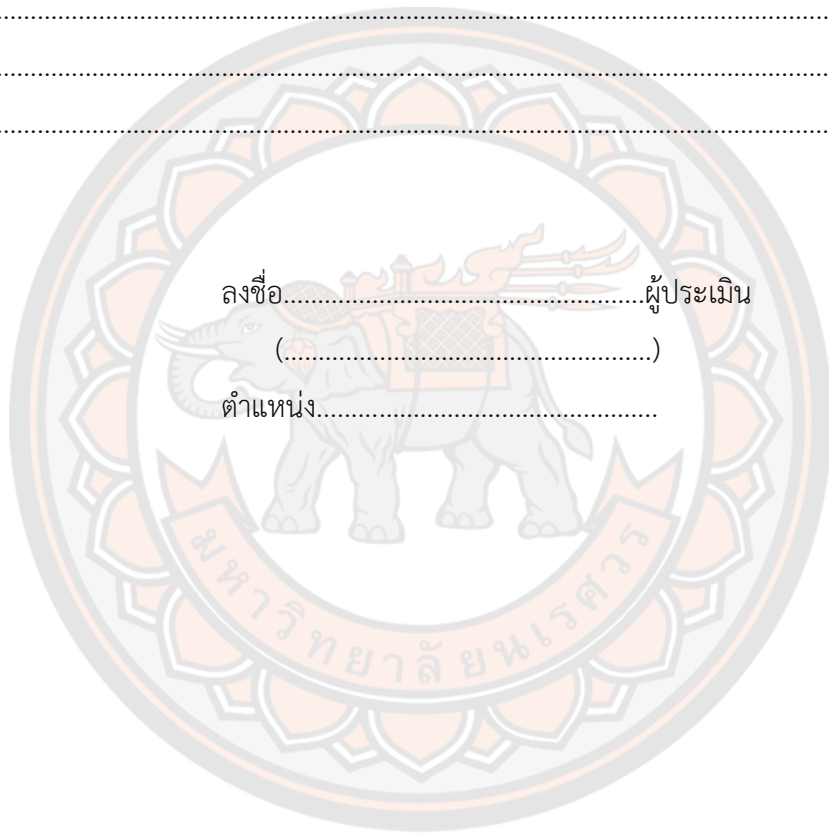
.....

.....

.....

.....

.....



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

ตารางผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5
 วรรณคดีไทย เรื่อง คุณค่าแห่งวรรณคดี การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง
 รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระจับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุ วัตถุประสงค์ได้	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ ของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรม มีความเหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสม กับผู้เรียน	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา ที่เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์	5	4	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสม กับทักษะการอ่านจับใจความ	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและ มีความเป็นไปได้	4	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.81	0.17	มากที่สุด

ภาคผนวก ง ผลความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล
 (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง

ให้ท่านพิจารณาว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง
 ที่สร้างขึ้น สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่ โดยการพิจารณาให้น้ำหนัก ดังนี้

- +1 คือ แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด
- 0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่
- 1 คือ แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

ข้อคำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ข้อที่ 1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 14	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้

ข้อคำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ข้อที่ 15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 27	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 31	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 32	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 33	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 35	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 36	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 38	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 39	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 40	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก จ แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r)
ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์

ข้อที่	ความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	0.55	0.3522	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 1
2	0.66	0.5312	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 2
3	0.68	0.4554	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 3
4	0.68	0.2716	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
5	0.55	0.3136	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
6	0.68	0.2716	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
7	0.55	0.3136	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
8	0.74	0.3630	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 4
9	0.55	0.3136	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
10	0.39	0.4746	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 5
11	0.61	0.5935	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 6
12	0.58	0.3119	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
13	0.58	0.2131	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
14	0.29	0.0041	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
15	0.63	0.0671	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
16	0.71	0.4970	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 7
17	0.66	0.3680	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 8
18	0.18	0.0435	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
19	0.53	0.3849	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 9
20	0.45	0.4347	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 10
21	0.68	0.2716	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
22	0.55	0.3136	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-

ข้อที่	ความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
23	0.29	0.0041	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
24	0.63	0.0671	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
25	0.55	0.5735	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 11
26	0.29	0.0041	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
27	0.63	0.5213	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 12
28	0.63	0.5213	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 13
29	0.58	0.5648	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 14
30	0.55	0.6042	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 15
31	0.58	0.4814	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 16
32	0.39	0.3910	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 17
33	0.55	0.3136	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
34	0.29	0.0041	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
35	0.74	0.4650	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 18
36	0.53	0.6584	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 19
37	0.71	0.4970	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 20
38	0.39	0.1391	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
39	0.39	0.1391	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
40	0.29	0.0041	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-

ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความพึงพอใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบสอบถามความพึงพอใจ
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้ต้องการทราบความรู้สึกของนักเรียนในการเรียนภาษาไทยที่ใช้วิธีสอนการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม

2. แบบสอบถามความพึงพอใจ มีทั้งหมด 12 ข้อ โดยแบ่งคำถามเป็นประเด็น ดังนี้

2.1 ด้านบรรยากาศในการเรียนภาษาไทย

2.2 ด้านการจัดกิจกรรมการสอนอ่าน

2.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้แบบ ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม

ให้ทำเครื่องหมาย ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนตัวเลขในช่องระดับคะแนนแบ่งความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความความพึงพอใจน้อยที่สุด

แบบสอบถามความพึงพอใจ
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด
โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านบรรยากาศในการเรียน						
1.1 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม						
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นใฝ่เรียนรู้						
1.3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่สูงขึ้น						
1.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง						
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน						
2.1 ขั้นตอนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนมากยิ่งขึ้นจากบทเรียน						
2.2 เกมทำให้นักเรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น						
2.3 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าความรู้และคำตอบด้วยตัวเอง						
2.4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยดีขึ้น						
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญของวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น						
3.2 นักเรียนได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่สูงขึ้น						
3.3 นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตัวเอง						
3.4 นักเรียนรู้ขั้นตอนเรียนวรรณคดีไทยและนำไปใช้ได้ถูกต้อง						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ตารางผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านบรรยากาศในการเรียน							
1.1 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในวรรณคดีที่สูงขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
ด้านการจัดการเรียนการสอน							
2.1 ขั้นตอนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับ ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนมากยิ่งขึ้นจากบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.2 เกมทำให้นักเรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.3 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าความรู้และคำตอบด้วยตัวเอง	+1	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
2.4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยดีขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญของวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.2 นักเรียนได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่สูงขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.3 นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตัวเอง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.4 นักเรียนรู้ขั้นตอนเรียนวรรณคดีไทยและนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้

ภาคผนวก ข ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึก
 สายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางแสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
 เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)
 ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 20 คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	4	16	12
2	4	14	10
3	3	16	13
4	2	17	15
5	6	16	10
6	6	17	9
7	5	19	14
8	6	15	9
9	2	19	17
10	3	15	12
11	6	15	9
12	3	17	14
รวม	50	173	144
เฉลี่ย	4.16	14.41	12.00

ภาคผนวก ฅ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึก
สายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1

- ชี้แจง 1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
2. การทำแบบทดสอบให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมาย
X ลงในกระดาษคำตอบ

1. นักเรียนคิดว่า ใคร คือต้นเหตุของศึกรามเกียรติ์ ก. ทศกัณฐ์ ข. พระราม ค. นางสีดา ง. นางสำนักรา
2. นักเรียนคิดว่าตัวละครใดในเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด เป็นตัวละครที่มีความกตัญญู ต่อผู้มีพระคุณมากที่สุด ก. พระราม ข. นางพิราภ ค. มัจฉานุ ง. ไมพรภาพ
3. นักเรียนคิดว่าตัวละครใดในเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกสายเลือด เป็นตัวละครที่มีความน่าเห็นใจมากที่สุด ก. ทศกัณฐ์ ข. หนุมาน ค. มัจฉานุ ง. พระลักษมณ์
4. นักเรียนคิดว่า หนุมาน จะเข้าใจความรู้สึกของมัจฉานุหรือไม่ เพราะเหตุใด ก. เข้าใจ เพราะ รู้ว่าไมายราภมีบุญคุณกับมัจฉานุ ข. เข้าใจ เพราะ มัจฉานุรักไมายราภมากกว่า ค. ไม่เข้าใจ เพราะมัจฉานุต้องรักหนุมานมากกว่า ง. ไม่เข้าใจ เพราะหนุมานเป็นพ่อแท้ ๆ
5. นักเรียนคิดว่าทำไมมัจฉานุจึงเชื่อว่าหนุมานเป็นบิดาของตน ก. ข่าไม่ตาย ข. มีหน้าตาเหมือนตน ค. สามารถหาวเป็นเดือนและตะวันได้ ง. เก่งกล้าสามารถเหมือนตนเอง

6. ไมยราพทำอะไรจึงลักตัวพระรามไปได้ ก. ใช้อุบายหลอกทหารวานรของพระรามให้เข้าใจผิด ข. ใช้ยาเป่าสะเกดทหารทั้งกองทัพให้หลับ ค. แปลงกายเป็นทหารวานร ง. ข้อ ก และ ข ถูก
7. นางพิรากวนมีลูกชื่ออะไร ก. มัจฉานุ ข. ไวยวิก ค. พาลี ง. สุครีพ
8. ไมยราพถอดกลองดวงใจไว้ในสัตว์ชนิดใด ก. ผี ข. มด ค. แตน ง. ผีเสื้อ
9. เหตุใดหนุมานไม่ตาย ก. ไม่มีจุดอ่อนเลย ข. ถูกสাপไม่ให้ตาย ค. หนุมานไม่ใช่มนุษย์จึงตายยาก ง. เมื่อลมพัดมาก็จะฟื้นเพราะหนุมานเป็นลูกพระพลาย
10. ไมยราพถอดกลองดวงใจไว้ที่ใด ก. ยอดเขาตรีภูกู ข. ยอดเขาหิมพาน ค. ยอดเขาตรีชฎา ง. ยอดเขาพระสุเมรุ
11. นักเรียนสามารถ นำ การกระทำของ “หนุมาน” จากวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ในเรื่องใด ก. ความขยันหมั่นเพียร ข. ความซื่อสัตย์รับผิดชอบต่อหน้าที่ ค. การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ง. การโกหกเป็นสิ่งไม่ดี

<p>12. ถ้านักเรียนเป็นมัจฉานุจะตัดสินใจบอกทางไปหาพระรามให้กับหนุมานหรือไม่ เพราะเหตุใด</p> <p>ก. บอก เพราะ หนุมานเป็นพ่อ</p> <p>ข. บอก เพราะ การกระทำของโมยราฟเป็นสิ่งที่ผิด</p> <p>ค. ไม่บอก เพราะ ทำตามหน้าที่</p> <p>ง. ไม่บอก เพราะ โมยราฟเป็นผู้มีพระคุณ</p>
<p>13. นักเรียนคิดว่าจากเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกโมยราฟ ให้ข้อคิดเรื่องใด ที่นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>ก. ความขยันหมั่นเพียร</p> <p>ข. ความซื่อสัตย์รับผิดชอบต่อหน้าที่</p> <p>ค. การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว</p> <p>ง. การโกหกเป็นสิ่งไม่ดี</p>
<p>14. ถ้านักเรียนมีโอกาสได้ช่วยเหลือคนอื่นอย่างที่หนุมานไปช่วยพระราม นักเรียนจะช่วยหรือไม่ เพราะอะไร</p> <p>ก. ช่วย เพราะ เป็นหน้าที่</p> <p>ข. ช่วย เพราะ เพราะเขาตกทุกข์ได้ยาก</p> <p>ค. ไม่ช่วย เพราะ ไม่ใช่เรื่องของตน</p> <p>ง. ไม่ช่วย เพราะ เป็นเรื่องอันตราย</p>
<p>15. บุคคลใดต่อไปนี้ นำความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ เกี่ยวกับการใช้คำหลากหลายความหมาย (คำไวพจน์) ไปใช้อย่างไม่เหมาะสม</p> <p>ก. เอก เขียนเรียงความใช้คำว่า ผกา แทน ดอกไม้</p> <p>ข. อุณ เขียนคำว่า เมฆา แทนคำว่า เมฆ ในนิทานที่แต่ง</p> <p>ค. ชิง เขียนคำว่า ยัก แทนคำว่า รัก ในแซทกลุ่ม</p> <p>ง. น้ำเพชร เขียนคำว่า เดือนเพ็ญ แทนคำว่า ดวงจันทร์ ในเนื้อเพลง</p>
<p>16. “หาวเป็นดาวเดือนทินกร เสร็จแล้วก็กลับลงมา เขจรสว่างเวหา ยังพื้นพสุธาทันที” จากบทประพันธ์ กล่าวถึงตัวละครใด</p> <p>ก. มัจฉานุ</p> <p>ข. หนุมาน</p> <p>ค. โมยราฟ</p> <p>ง. สุปรรณมัจฉา</p>

<p>17. “ได้ฟังกริ้วโกรธคือไฟกาฬ” จากบทประพันธ์ แสดงถึงอารมณ์ใด</p> <p>ก. อารมณ์โกรธ</p> <p>ข. อารมณ์ชื่นชมยินดี</p> <p>ค. อารมณ์กลัว</p> <p>ง. อารมณ์เสียใจ</p>
<p>18. "รูปนั้นใหญ่เท่าพรหมาน สูงตระหง่านตั้งหนึ่ง<u>สิงขร</u>" คำที่ขีดเส้นใต้มีความหมายว่าอย่างไร</p> <p>ก. ป่าไม้</p> <p>ข. สายน้ำ</p> <p>ค. ภูเขา</p> <p>ง. สายลม</p>
<p>19. "รำพลางพุ่มพวยชลนา ชบพักตร์ศอกาสะอันให้ ตั้งหนึ่งจะสิ้นชีวลัย <u>ไม่เป็นสติสมประดี</u>" จากบทประพันธ์ แสดงถึงอารมณ์ใด</p> <p>ก. อารมณ์โกรธ</p> <p>ข. อารมณ์ชื่นชมยินดี</p> <p>ค. อารมณ์กลัว</p> <p>ง. อารมณ์เสียใจ</p>
<p>20. "ให้ประหวั่นครั้นคร้ามขามฤทธิ์ ร้อนจิตตั้งหนึ่งเพลิงไหม้" จากบทประพันธ์ แสดงถึงอารมณ์ใด</p> <p>ก. อารมณ์โกรธ</p> <p>ข. อารมณ์ชื่นชมยินดี</p> <p>ค. อารมณ์กลัว</p> <p>ง. อารมณ์เสียใจ</p>

ภาคผนวก ญ แผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึก
สายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รหัสวิชา ท16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นายประสบลาก นุ่มนวล โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จังหวัดเพชรบูรณ์

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.6/1 แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน

2. สาระสำคัญ

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีเก่าแก่ที่มีเค้าโครงเรื่องมาจากรามายณะของอินเดีย เนื้อเรื่อง
เป็นการทำสงครามระหว่างฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์ จึงมีความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ โดยมี
แก่นสำคัญของเรื่องคือธรรมะย่อมชนะอธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่านได้
2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้
3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ

3. สรรณะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม ครูได้ทำทบทวนหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ ว่านักเรียนรู้ที่มา ผู้แต่งหรือไม่ พร้อมกับ ทำการทดสอบก่อนเรียน

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ครูนำเสนอ ประวัติความเป็นมา เนื้อเรื่องสังเขปของรามเกียรติ์ และประวัติของผู้แต่งรามเกียรติ์ ผ่าน เกม “โดมิโนศึกสายเลือด” โดยครู จะแบ่ง นักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยครูแจกอุปกรณ์ โดมิโนศึกสายเลือด โดย โดมิโนแต่ละตัว จะมีเรื่องราว ที่มาของเรื่องรามเกียรติ์ ทั้งหมด 6 ตอน คละกันอยู่ ให้แต่ละกลุ่ม เรียง โดมิโนเป็นเรื่องราวให้ถูกต้อง โดยให้เวลา ให้น้อยที่สุด กลุ่มใดทำได้ก่อนถือว่าเป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ครูสรุปผลแพ้ชนะ กล่าวชมเชยนักเรียนทั้งสองกลุ่ม และมอบของรางวัลให้กลุ่มชนะ หลังจากนั้นครูสรุปกิจกรรมให้นักเรียน หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทำความเข้าใจเรื่องรามเกียรติ์จากกิจกรรม เกมโดมิโนศึกสายเลือด และร่วมกัน

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำ โดยนั่งเป็นวงกลม ร่วมกัน หาข้อสรุปจากทั้งสองกลุ่มที่นำเสนอ

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ผู้เรียนสรุปจัดระเบียบความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่ายและวิเคราะห์การเรียนรู้ให้นักเรียนลงมือทำแผนภาพโครงเรื่อง ลงกระดาษ แผ่นใหญ่ ตกแต่งให้สวยงาม และให้แต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอ

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนองานของกลุ่มตนเอง และร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด อาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ครูกล่าวชมเชยทั้งสองกลุ่มผู้เรียน โดยมีการแสดงผลงาน การสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ หลังจากการนำเสนอของของแต่ละกลุ่ม ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมใหญ่ แล้ว และครูมอบหมายให้แต่ละครูกล่าวถึง ความรู้ที่ได้จากเรื่องนี้พร้อมทั้งข้อคิดจากเรื่องที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง คนละไม่เกิน 1 นาที หลังจากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน

6. แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

1. “โดมิโนศึกสายเลือด” จำนวน 2 ชุด

7. การวัดผลและการประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนระบุความรู้และข้อคิด จากเรื่องที่อ่านได้ 2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และ ข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้ 3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ	ใช้คำถาม ตรวจผลงาน สังเกตพฤติกรรม	คำถาม แบบประเมินผลงาน แบบประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน
สรณนะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการสื่อสาร 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน แบบประเมิน

บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

ด้านอื่น ๆ (พฤติกรรมเด่น หรือพฤติกรรมที่มีปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล (ถ้ามี))

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

ลงชื่อ

(นายประสพลาภ นุ่มนวล)

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ

(นายทวีศักดิ์ชัย เนตรแสงสี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล
โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น
 กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความตั้งใจ ในการทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การตรง ต่อเวลา			ความสะอาด เรียบร้อย			ผลสำเร็จ ของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
/...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

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

แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 ยืนตรงเมื่อได้ยินเพลงชาติ ร้องเพลงชาติได้ และบอกความหมายของเพลงชาติ			
	1.2 ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของนักเรียน ให้ความร่วมมือ ร่วมใจในการทำงานกับสมาชิกในห้องเรียน			
	1.3 เข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี ปกป้อง และเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนและชุมชน			
	1.4 เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ปฏิบัติตนตามหลักของศาสนา และเป็นตัวอย่างที่ดีของศาสนิกชน			
	1.5 เข้าร่วมกิจกรรมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ตามที่โรงเรียนและชุมชนจัดขึ้น ชื่นชมในพระราชกรณียกิจ พระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์			
2. ซื่อสัตย์ สุจริต	2.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง			
	2.2 ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ละอาย และเกรงกลัวที่จะทำความผิด ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และครู			
	2.3 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เพื่อน ด้านความซื่อสัตย์			
3. มีวินัย รับผิดชอบ	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวและโรงเรียน มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมีความรับผิดชอบต่อ			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 ตั้งใจเรียน			
	4.2 เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน			
	4.3 เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ			
	4.4 ศึกษาค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	4.5 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบบางสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้			
	4.6 แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน			

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด			
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า			
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน			
6. มุ่งมั่น ในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย			
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย			
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูทำงาน			
	8.2 อาสาทำงาน ช่วยคิด ช่วยทำ และแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น			
	8.3 รู้จักการดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติและสิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน			
	8.4 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน
ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

ชื่อ ชั้น.....เลขที่.....

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
<p>1. ความสามารถในการสื่อสาร</p> <p>ป.1-2 ตั้งใจฟัง ดู อ่าน และพูด เขียนสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพ</p> <p>ป.3-4 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้ ความคิด จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน ได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพและมีเหตุผล</p> <p>ป.5-6 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น วิเคราะห์ จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน อย่างสมเหตุสมผล</p>			
<p>2. ความสามารถในการคิด</p> <p>ป.1 ทักษะการสังเกต ทักษะการจัดกลุ่ม ป.2 ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการจำแนกประเภท</p> <p>ป.3 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง ป.4 ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการให้เหตุผล</p> <p>ป.5 ทักษะการแปลความ ทักษะการตีความ ป.6 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง</p>			
<p>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.1-2 เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ นำมาใช้ในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.3-4 แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้</p> <p>ป.5-6 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ประกอบการตัดสินใจ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น</p>			
<p>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต</p> <p>ป.1-2 รู้จักตนเอง ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี ยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น และรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง</p> <p>ป.3-4 มองตนเองและผู้อื่นในแง่บวก และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น</p> <p>ป.5-6 รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม สามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้ดี</p>			

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ป.1-2 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเอง ในด้านการเรียนรู้ และการสื่อสาร อย่างเหมาะสม ป.3-4 การเลือกใช้เทคโนโลยี เพื่อสืบค้นข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น อย่างเหมาะสม ป.5-6 การเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ ค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน และอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นทางเทคโนโลยีสารสนเทศ			
สรุป ผลการประเมิน แต่ละด้านต้องได้ระดับคะแนน 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่าน			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินการนำเสนอ/อภิปรายหน้าห้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด

.....
สมาชิกกลุ่ม.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง: ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

✓ ประเมินตนเอง

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้					รวม
	5	4	3	2	1	
1. มีการวางแผนการทำงาน						
2. มีความพร้อมในการนำเสนอ						
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ						
4. มีความคิดสร้างสรรค์						
5. ประโยชน์-ความถูกต้องของงานนำเสนอ						

เกณฑ์การประเมิน

5	4	3	2	1
ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รหัสวิชา ท16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ศึกลายเลือด (เนื้อเรื่อง)

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นายประสพลาภ นุ่มนวล โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จังหวัดเพชรบูรณ์

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.6/2 เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น

2. สาระสำคัญ

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีเก่าแก่ที่มีเค้าโครงเรื่องมาจากรามายณะของอินเดีย เนื้อเรื่อง
เป็นการทำสงครามระหว่างฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์ จึงมีความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ โดยมี
แก่นสำคัญของเรื่องคือธรรมะยอมชนชอธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่านได้
2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้
3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ

3. สรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม ครูได้ทำทบทวนหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากชั่วโมงที่แล้ว เกี่ยวกับความเป็นมาของ เรื่อง รามเกียรติ์ พร้อมทั้งกล่าวถึงละครไทยในปัจจุบันว่า เนื้อหาเป็นอย่างไร นำเสนอละครแนวของพ่อลูกสู้กันโดยที่ไม่รู้ว่าเป็นพ่อลูกกัน พร้อมกล่าวนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามชวนคิดว่า “ตัวละครตัวใดในรามเกียรติ์ ที่เหมือนหนุมานมากที่สุด”

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ครูนำเสนอ เนื้อเรื่องสังเขปของรามเกียรติ์โดยการเปิดผ่านการ์ตูน รามเกียรติ์ตอน ศีกสายเลือด หลังจากดูคลิปแล้ว ครูนำเข้า เกม “Lab กริ่ง รามเกียรติ์” โดยครู จะจัดโต๊ะให้นักเรียนทั้งหมด 12 โต๊ะ และแต่ละโต๊ะ จะมีคำถามจากคลิปวิดีโอการ์ตูน รามเกียรติ์ตอน ศีกสายเลือด โดยจะให้นักเรียนนั่งประจำที่ ของตนเอง จะมีเวลาให้เท่ากันหมดทุกข้อ และเมื่อเสียง ‘กริ่งงง’ ดังขึ้น ก็เป็นสัญญาณว่าเราหมดเวลาทำโจทย์ข้อนี้แล้ว จะต้องเปลี่ยนโต๊ะไปเตรียมตัวทำข้อต่อไปทันที ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบ 12 ข้อ

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ครู กล่าวชมเชยนักเรียนทั้งหมด พร้อมกับเฉลย คำถาม จากที่กิจกรรม หลังจากนั้น นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้จากคาบที่แล้วเกี่ยวกับความเป็นมาของเรื่องรามเกียรติ์ และกล่าวว่าเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศีกสายเลือด ก็เป็นอีกหนึ่งตอนที่มีความสนุกและน่าเรียนรู้มาก

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทำความเข้าใจเรื่องรามเกียรติ์จากกิจกรรมเกม “Lab กริ่ง รามเกียรติ์” ร่วมกัน นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำ โดยนั่งเป็นวงกลม รวมกัน หาข้อสรุปจากทั้งสองกลุ่มที่นำเสนอ

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ผู้เรียนสรุปจัดระเบียบความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่ายและวิเคราะห์การเรียนรู้ให้ ครูทำฉลากไว้ 2 ใบ คือ ตอนำไมยราพย์ ลักตัวพระราม กับตอนหนุมานบุกเมืองบาดาล นักเรียนลงมือทำบทละคร สั้น ๆ จาก เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศีกสายเลือด และให้นักเรียนในกลุ่มออกมาแสดง

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงละครตามที่ตนเองได้รับ และร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด อาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ครูกล่าวชมเชยทั้งสองกลุ่มผู้เรียน การสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ หลังจากการแสดงละครของแต่ละกลุ่ม ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมใหญ่ แล้ว และครูมอบหมายให้แต่ละครูก่อถึง ความรู้ที่ได้จากเรื่องนี้พร้อมทั้งข้อคิดจากเรื่องที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง คนละไม่เกิน 1 นาที หลังจากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน

6. แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

1. “โดมิโนศึกสายเลือด” จำนวน 2 ชุด

7. การวัดผลและการประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนระบุความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่ได้ 2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้ 3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ	ใช้คำถาม ตรวจผลงาน สังเกตพฤติกรรม	คำถาม แบบประเมินผลงาน แบบประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน
สรณะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการสื่อสาร 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน แบบประเมิน

บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่น ๆ (พฤติกรรมเด่น หรือพฤติกรรมที่มีปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล (ถ้ามี))

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประสพลาภ นุ่มนวล)

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายทวีศักดิ์ชัย เนตรแสงสี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล
โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น
 กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
 ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความตั้งใจ ในการทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การตรง ต่อเวลา			ความสะอาด เรียบร้อย			ผลสำเร็จ ของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
/...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

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

แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 ยืนตรงเมื่อได้ยินเพลงชาติ ร้องเพลงชาติได้ และบอกความหมาย ของเพลงชาติ			
	1.2 ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของนักเรียน ให้ความร่วมมือ ร่วมใจ ในการทำงานกับสมาชิกในห้องเรียน			
	1.3 เข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี ปกป้อง และเป็นประโยชน์ ต่อโรงเรียนและชุมชน			
	1.4 เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ปฏิบัติตนตามหลักของศาสนา และเป็นตัวอย่างที่ดีของศาสนิกชน			
	1.5 เข้าร่วมกิจกรรมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสถาบัน พระมหากษัตริย์ตามที่โรงเรียนและชุมชนจัดขึ้น ชื่นชมในพระราชกรณียกิจ พระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์			
2. ซื่อสัตย์ สุจริต	2.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง			
	2.2 ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ละอาย และเกรงกลัวที่จะทำความผิด ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และครู			
	2.3 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เพื่อน ด้านความซื่อสัตย์			
3. มีวินัย รับผิดชอบ	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวและโรงเรียน มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมีความรับผิดชอบ			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 ตั้งใจเรียน			
	4.2 เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน			
	4.3 เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ			
	4.4 ศึกษาค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	4.5 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบบางสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้			
	4.6 แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน			

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด			
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า			
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน			
6. มุ่งมั่น ในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย			
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย			
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูทำงาน			
	8.2 อาสาทำงาน ช่วยคิด ช่วยทำ และแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น			
	8.3 รู้จักการดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติและสิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน			
	8.4 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน
ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

ชื่อ ชั้น เลขที่

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
<p>1. ความสามารถในการสื่อสาร</p> <p>ป.1-2 ตั้งใจฟัง ดู อ่าน และพูด เขียนสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพ</p> <p>ป.3-4 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้ ความคิด จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน ได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพและมีเหตุผล</p> <p>ป.5-6 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น วิเคราะห์ จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน อย่างสมเหตุสมผล</p>			
<p>2. ความสามารถในการคิด</p> <p>ป.1 ทักษะการสังเกต ทักษะการจัดกลุ่ม ป.2 ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการจำแนกประเภท</p> <p>ป.3 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง ป.4 ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการให้เหตุผล</p> <p>ป.5 ทักษะการแปลความ ทักษะการตีความ ป.6 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง</p>			
<p>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.1-2 เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ นำมาใช้ ในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.3-4 แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้</p> <p>ป.5-6 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ประกอบการตัดสินใจ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น</p>			
<p>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต</p> <p>ป.1-2 รู้จักตนเอง ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี ยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น และรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง</p> <p>ป.3-4 มองตนเองและผู้อื่นในแง่บวก และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น</p> <p>ป.5-6 รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม สามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้ดี</p>			

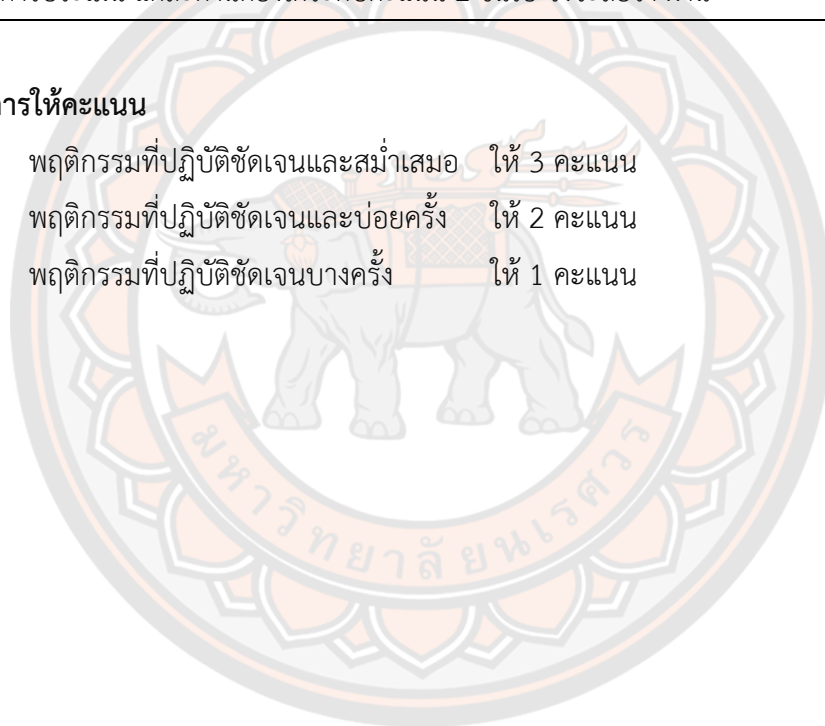
สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ป.1-2 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเอง ในด้านการเรียนรู้ และการสื่อสาร อย่างเหมาะสม ป.3-4 การเลือกใช้เทคโนโลยี เพื่อสืบค้นข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น อย่างเหมาะสม ป.5-6 การเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ ค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน และอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นทางเทคโนโลยีสารสนเทศ			
สรุป ผลการประเมิน แต่ละด้านต้องได้ระดับคะแนน 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่าน			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนบางครั้ง ให้ 1 คะแนน



แบบประเมินการนำเสนอ/อภิปรายหน้าห้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คีตกสายเลือด (เนื้อเรื่อง)

.....
สมาชิกกลุ่ม.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง: ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

✓ ประเมินตนเอง

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้					รวม
	5	4	3	2	1	
1. มีการวางแผนการทำงาน						
2. มีความพร้อมในการนำเสนอ						
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ						
4. มีความคิดสร้างสรรค์						
5. ประโยชน์-ความถูกต้องของงานนำเสนอ						

เกณฑ์การประเมิน

5	4	3	2	1
ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รหัสวิชา ท16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ถ้ำฉันทะอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นายประสพลาภ นุ่มนวล โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จังหวัดเพชรบูรณ์

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.6/3 . อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. สาระสำคัญ

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีเก่าแก่ที่มีเค้าโครงเรื่องมาจากรามายณะของอินเดีย เนื้อเรื่อง
เป็นการทำสงครามระหว่างฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์ จึงมีความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ โดยมี
แก่นสำคัญของเรื่องคือธรรมะย่อมชนะอธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่านได้
2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้
3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ

3. สรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม ครูได้ทำทบทวนหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากชั่วโมงที่แล้ว พร้อมถามคำถาม เกี่ยวกับชั่วโมงที่แล้ว ว่านักเรียน ชอบตัวละครใดมากที่สุด พร้อมทั้งเหตุผล หลังจากนั้น พร้อมกล่าวนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามชวนคิดว่า “ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือดนักเรียนจะทำอย่างไร”

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ครูและนักเรียนรวมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันจากคำถาม “ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือดนักเรียนจะทำอย่างไร” หลังจากนั้น เกม “ฉันเป็นใคร” โดยมีกิจกรรมดังนี้

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน ออกเป็น 3 แถว โดยให้ส่งตัวแทนออกมาจับกล่องปริศนาความรู้ใหม่ใครเอ่ย กลุ่มละ 2 คน โดยให้คนที่ 1 เป็นคนที่แต่งตัวอยู่หลังห้องเรียน แล้วคนที่ 2 เป็นคนใบ้คำอยู่หน้าห้องเรียน

2. ครูให้นักเรียนในแถวทุกคนหันหน้าไปทางคนใบ้หน้าห้องเรียน หลังจากนั้นครูกำชับว่าห้ามนักเรียนในแถวหันหลังกลับมาองเด็ดขาดให้มองตรงไปที่คนใบ้หน้าห้องอย่างเดียว หลังจากนั้นครูให้นักเรียนที่อยู่หลังห้องเปิดในกล่องโดยในกล่องนั้นจะเป็นแผ่นภาพวรรณคดีตัวละครในวรรณคดีที่ได้รับ และมีชุดโดยครูให้นักเรียนแต่งตัวจากเสื้อผ้าที่มีอยู่ให้เหมือนกับตัวละครในวรรณคดีให้มากที่สุด โดยจะให้เวลาในการแต่งกาย 3 นาที (1 บทเพลง)

3. เมื่อเพลงจบลงแล้ว ครูอธิบายนักเรียนว่า ครูจะให้นักเรียนเล่นทีละกลุ่มโดยให้นักเรียนที่ใบ้คำอ่านวรรณคดีในวรรณคดีที่คนแต่งตัวอยู่หลังห้อง ได้ 2 พยางค์ หลังจากนั้นจะไม่มีสิทธิ์บอกรหัสได้แล้ว หลังจากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มที่นั่งในแถวถามคำถามคนใบ้คำมาโดยคนใบ้ตอบได้เพียงว่า ใช่ / ไม่ใช่เท่านั้น ทีมไหนต้องการตอบให้ยกป้ายตอบคำถาม ทีมไหนใช้เวลาในการสอบถามและตอบถูกต้องเร็วที่สุดถือว่าทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

4. เมื่อนักเรียนอ่านเสร็จแล้วครูแต่ละคนเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้กับนักเรียนว่าตัวละครที่นักเรียนได้รับคือตัวละครใด และให้ความรู้เสริมทักษะเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ เข้าไป

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ครู กล่าวชมเชยนักเรียนทั้งหมด พร้อมกับเฉลย คำถาม จากที่กิจกรรม หลังจากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้จากคาบที่แล้วเกี่ยวกับความเป็นมาของเรื่องรามเกียรติ์ และกล่าวว่าเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ก็เป็นอีกหนึ่งตอนที่มีความสนุกและน่าเรียนรู้อีก

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทำความเข้าใจเรื่องรามเกียรติ์จากกิจกรรมเกม “Lab กริ่ง รามเกียรติ์” ร่วมกันนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำ โดยนั่งเป็นวงกลม ร่วมกัน หาข้อสรุปจากทั้งสองกลุ่มที่นำเสนอ

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ครูให้นักเรียนกลับไปนั่งรวมกลุ่มของตนแล้ว ครูแจกกระดาษน้ำตาลให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น และปากกาสี กลุ่มละ 1 กล่อง เมื่อแจกเสร็จแล้ว ครูจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นเทคโนโลยี โดยให้แบ่งครึ่งกระดาษด้านบนให้สืบค้นลักษณะของ ตัวละคร และครึ่งล่างให้สืบค้นคำไวพจน์ โดยให้ทำกิจกรรมในเวลาที่กำหนด เมื่อหมดเวลาครูกดกริ่งเตือน กลุ่มไหนเขียนคำไวพจน์และเขียนอธิบายตัวละครได้มากที่สุดและถูกต้องที่สุด ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ และให้นักเรียนในกลุ่มออกมาแสดง

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมา นำเสนอหน้าชั้นเรียนคุณครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบพร้อมแก้ไขข้อที่ถูกต้องให้และนับความ ถูกต้องอีกครั้ง กลุ่มไหนได้คะแนนมากที่สุดถือว่ากลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ ครูกล่าวชมเชยทั้งสองกลุ่ม ผู้เรียน การสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจ ของตน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติไปว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไร และครูเชื่อมโยงไปว่าตัวละครที่นักเรียนได้ทำนี้มีความสำคัญอย่างมาก ในวรรณคดีตอนนี้และสามารถนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

6. แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

1. กล่องปริศนารู้ใหม่ใครเอ่ย
2. เสื้อผ้าตัวละคร
3. บัตรวรรณคดีของเคลือบ
4. ป้ายตอบคำถาม
5. กระดาษน้ำตาล จำนวน 3 แผ่น
6. ปากกาสี 3 กล่อง
7. PPT กิจกรรมรู้ใหม่ใครเอ่ย
8. กริ่งเตือนสัญญาณ

7. การวัดผลและการประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนระบุความรู้และข้อคิด จากเรื่องที่อ่านได้ 2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และ ข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้ 3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ	ใช้คำถาม ตรวจผลงาน สังเกตพฤติกรรม	คำถาม แบบประเมินผลงาน แบบประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน
สรณะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการสื่อสาร 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน แบบประเมิน

บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่น ๆ (พฤติกรรมเด่น หรือพฤติกรรมที่มีปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล (ถ้ามี))

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประสพลาภ นุ่มนวล)

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายทวีศักดิ์ชัย เนตรแสงสี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล
โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น
 กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความตั้งใจ ในการทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การตรง ต่อเวลา			ความสะอาด เรียบร้อย			ผลสำเร็จ ของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
/...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

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

แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 ยืนตรงเมื่อได้ยินเพลงชาติ ร้องเพลงชาติได้ และบอกความหมาย ของเพลงชาติ			
	1.2 ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของนักเรียน ให้ความร่วมมือ ร่วมใจ ในการทำงานกับสมาชิกในห้องเรียน			
	1.3 เข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี ปกป้อง และเป็นประโยชน์ ต่อโรงเรียนและชุมชน			
	1.4 เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ปฏิบัติตนตามหลักของศาสนา และเป็นตัวอย่างที่ดีของศาสนิกชน			
	1.5 เข้าร่วมกิจกรรมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสถาบัน พระมหากษัตริย์ตามที่โรงเรียนและชุมชนจัดขึ้น ชื่นชมในพระราชกรณียกิจ พระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์			
2. ซื่อสัตย์ สุจริต	2.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง			
	2.2 ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ละอาย และเกรงกลัวที่จะทำความผิด ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และครู			
	2.3 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เพื่อน ด้านความซื่อสัตย์			
3. มีวินัย รับผิดชอบ	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวและโรงเรียน มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมีความรับผิดชอบ			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 ตั้งใจเรียน			
	4.2 เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน			
	4.3 เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ			
	4.4 ศึกษาค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	4.5 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบบางสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้			
	4.6 แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน			

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด			
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า			
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน			
6. มุ่งมั่น ในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย			
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย			
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูทำงาน			
	8.2 อาสาทำงาน ช่วยคิด ช่วยทำ และแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น			
	8.3 รู้จักการดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติและสิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน			
	8.4 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน
ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

ชื่อ ชั้น เลขที่

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
<p>1. ความสามารถในการสื่อสาร</p> <p>ป.1-2 ตั้งใจฟัง ดู อ่าน และพูด เขียนสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพ</p> <p>ป.3-4 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้ ความคิด จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน ได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพและมีเหตุผล</p> <p>ป.5-6 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น วิเคราะห์ จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน อย่างสมเหตุสมผล</p>			
<p>2. ความสามารถในการคิด</p> <p>ป.1 ทักษะการสังเกต ทักษะการจัดกลุ่ม ป.2 ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการจำแนกประเภท</p> <p>ป.3 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง ป.4 ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการให้เหตุผล</p> <p>ป.5 ทักษะการแปลความ ทักษะการตีความ ป.6 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง</p>			
<p>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.1-2 เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ นำมาใช้ในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.3-4 แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้</p> <p>ป.5-6 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ประกอบการตัดสินใจ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น</p>			
<p>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต</p> <p>ป.1-2 รู้จักตนเอง ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี ยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น และรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง</p> <p>ป.3-4 มองตนเองและผู้อื่นในแง่บวก และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น</p> <p>ป.5-6 รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม สามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้ดี</p>			

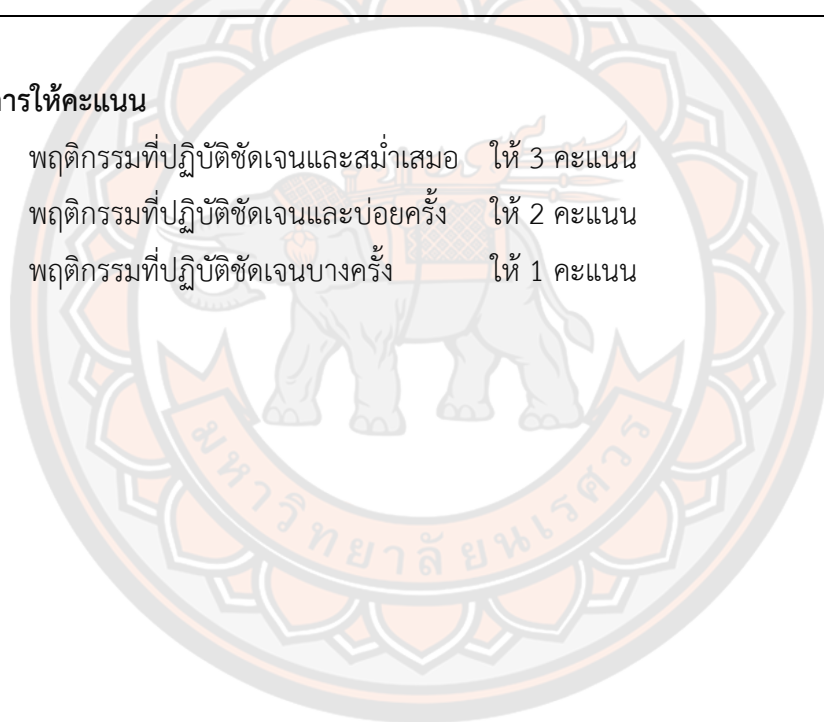
สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ป.1-2 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเอง ในด้านการเรียนรู้ และการสื่อสาร อย่างเหมาะสม ป.3-4 การเลือกใช้เทคโนโลยี เพื่อสืบค้นข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น อย่างเหมาะสม ป.5-6 การเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ ค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน และอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นทางเทคโนโลยีสารสนเทศ			
สรุป ผลการประเมิน แต่ละด้านต้องได้ระดับคะแนน 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่าน			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนบางครั้ง ให้ 1 คะแนน



แบบประเมินการนำเสนอ/อภิปรายหน้าห้อง
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด

.....

สมาชิกกลุ่ม.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง: ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

✓ ประเมินตนเอง

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้					รวม
	5	4	3	2	1	
1. มีการวางแผนการทำงาน						
2. มีความพร้อมในการนำเสนอ						
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ						
4. มีความคิดสร้างสรรค์						
5. ประโยชน์-ความถูกต้องของงานนำเสนอ						

เกณฑ์การประเมิน

5	4	3	2	1
ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รหัสวิชา ท16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 วรรณคดีที่คล้องใจ

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นายประสพลาภ นุ่มนวล โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จังหวัดเพชรบูรณ์

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.6/4 .ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

2. สาระสำคัญ

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีเก่าแก่ที่มีเค้าโครงเรื่องมาจากรามายณะของอินเดีย เนื้อเรื่อง
เป็นการทำสงครามระหว่างฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์ จึงมีความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ โดยมี
แก่นสำคัญของเรื่องคือธรรมะย่อมชนะอธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่านได้
2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้
3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ

3. สรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม ครูได้ทำทบทวนหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากชั่วโมงที่แล้ว พร้อมถามคำถาม เกี่ยวกับชั่วโมงที่แล้ว ว่านักเรียน จำบทอาขยานที่ประทับใจทใดได้บ้าง พร้อมทั้งเหตุผล หลังจากนั้น พร้อมกล่าวนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามชวนคิดว่า “วรรณคดีของคล่องใจใด ในเรื่องนี้ที่นักเรียนประทับใจ”

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ครูและนักเรียนรวมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันจากคำถาม “วรรณคดีของคล่องใจใด ในเรื่องนี้ที่นักเรียนประทับใจ” หลังจากนั้น เกม “วรรณคดีของคล่องใจ” โดยมีกิจกรรมดังนี้

- แบ่งนักเรียน ออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
- ครูอธิบายกติกา ครูจะมีภาพประกอบเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ทั้งหมด 6 ภาพ และมีป้าย “วรรณคดีของคล่องใจ” ที่มีความหมายตรงกับภาพ มาวางตรงกับป้ายภาพได้เร็วที่สุด กลุ่มนั้นชนะ
- ครูเปิดป้ายรูปภาพ จาก เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ทีละภาพ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหา “วรรณคดีของคล่องใจ” ที่มีความหมายตรงกับภาพ มาวางตรงกับป้ายภาพได้เร็วที่สุด และหาผู้ชนะ

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ครู กล่าวชมเชยนักเรียนทั้งหมด คำถาม จากที่กิจกรรม หลังจากนั้นนักเรียนและครู ร่วมกันสรุปความรู้จากคาบที่แล้วเกี่ยวกับความเป็นมาของเรื่องรามเกียรติ์ และกล่าววาทะประพันธ์ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด แต่ละวรรณคดีนั้นมีความงามทางวรรณศิลป์ เป็นอย่างมาก

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทำความเข้าใจเรื่องรามเกียรติ์จากกิจกรรมเกม “วรรณคดีของคล่องใจ” ร่วมกัน นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำ โดยนั่งเป็นวงกลม รวมกัน หาข้อสรุปจากทั้งสองกลุ่มที่นำเสนอ

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ครูให้นักเรียนกลับไปนั่งรวมกลุ่มของตนแล้ว ครูแจกกระดาษสีขาวให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ปากกาสี สีน้ำเงิน กลุ่มละ 1 กล่อง เมื่อแจกเสร็จแล้ว ครูจะให้นักเรียนแต่ละวาดภาพพระบายศรี ภาพประกอบ ให้สอดคล้องกับ “วรรณคดีที่คล่องใจในกลุ่มของนักเรียน” และให้นักเรียนในกลุ่มออกมานำเสนองานของตนเอง

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนคุณครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ครูกล่าวชมเชยทั้งสองกลุ่มผู้เรียน การสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนต่อย้ำหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ . ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติไ้ไปว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไร และครูเชื่อมโยงไปว่า “วรรณคดีของคหฬองใจ” นักเรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร พร้อมนำเสนอที่ละคนจนครบ ครูกล่าวสรุปบทเรียนแล้วเจอกับคาบต่อไป

6. แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

- ภาพประกอบเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ทั้งหมด 6 ภาพ
- “วรรณคดีของคหฬองใจ” ที่มีความหมายตรงกับภาพ ทั้งหมด 6 ภาพ

7. การวัดผลและการประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนระบุความรู้และข้อคิดจากเรื่องทีอ่านได้ 2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมทีอ่านได้ 3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ	ใช้คำถาม ตรวจสอบผลงาน สังเกตพฤติกรรม	คำถาม แบบประเมินผลงาน แบบประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน
สรรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการสื่อสาร 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน แบบประเมิน

บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่น ๆ (พฤติกรรมเด่น หรือพฤติกรรมที่มีปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล (ถ้ามี))

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประสพลาภ นุ่มนวล)

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายทวีศักดิ์ชัย เนตรแสงสี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล
โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น
 กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
 ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความตั้งใจ ในการทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การตรง ต่อเวลา			ความสะอาด เรียบร้อย			ผลสำเร็จ ของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

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

แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 ยืนตรงเมื่อได้ยินเพลงชาติ ร้องเพลงชาติได้ และบอกความหมาย ของเพลงชาติ			
	1.2 ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของนักเรียน ให้ความร่วมมือ ร่วมใจ ในการทำงานกับสมาชิกในห้องเรียน			
	1.3 เข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี ปกป้อง และเป็นประโยชน์ ต่อโรงเรียนและชุมชน			
	1.4 เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ปฏิบัติตนตามหลักของศาสนา และเป็นตัวอย่างที่ดีของศาสนิกชน			
	1.5 เข้าร่วมกิจกรรมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสถาบัน พระมหากษัตริย์ตามที่โรงเรียนและชุมชนจัดขึ้น ขึ้นชมในพระราชกรณียกิจ พระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์			
2. ซื่อสัตย์ สุจริต	2.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง			
	2.2 ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ละอาย และเกรงกลัวที่จะทำความผิด ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และครู			
	2.3 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เพื่อน ด้านความซื่อสัตย์			
3. มีวินัย รับผิดชอบ	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวและโรงเรียน มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมีความรับผิดชอบ			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 ตั้งใจเรียน			
	4.2 เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน			
	4.3 เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ			
	4.4 ศึกษาค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	4.5 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบบางสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้			
	4.6 แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน			

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด			
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า			
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน			
6. มุ่งมั่น ในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย			
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย			
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูทำงาน			
	8.2 อาสาทำงาน ช่วยคิด ช่วยทำ และแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น			
	8.3 รู้จักการดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติและสิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน			
	8.4 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน
ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

ชื่อ ชั้น.....เลขที่.....

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
<p>1. ความสามารถในการสื่อสาร</p> <p>ป.1-2 ตั้งใจฟัง ดู อ่าน และพูด เขียนสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพ</p> <p>ป.3-4 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้ ความคิด จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน ได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพและมีเหตุผล</p> <p>ป.5-6 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น วิเคราะห์ จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน อย่างสมเหตุสมผล</p>			
<p>2. ความสามารถในการคิด</p> <p>ป.1 ทักษะการสังเกต ทักษะการจัดกลุ่ม ป.2 ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการจำแนกประเภท</p> <p>ป.3 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง ป.4 ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการให้เหตุผล</p> <p>ป.5 ทักษะการแปลความ ทักษะการตีความ ป.6 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง</p>			
<p>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.1-2 เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ นำมาใช้ในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.3-4 แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้</p> <p>ป.5-6 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ประกอบการตัดสินใจ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น</p>			
<p>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต</p> <p>ป.1-2 รู้จักตนเอง ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี ยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น และรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง</p> <p>ป.3-4 มองตนเองและผู้อื่นในแง่บวก และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น</p> <p>ป.5-6 รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม สามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้ดี</p>			

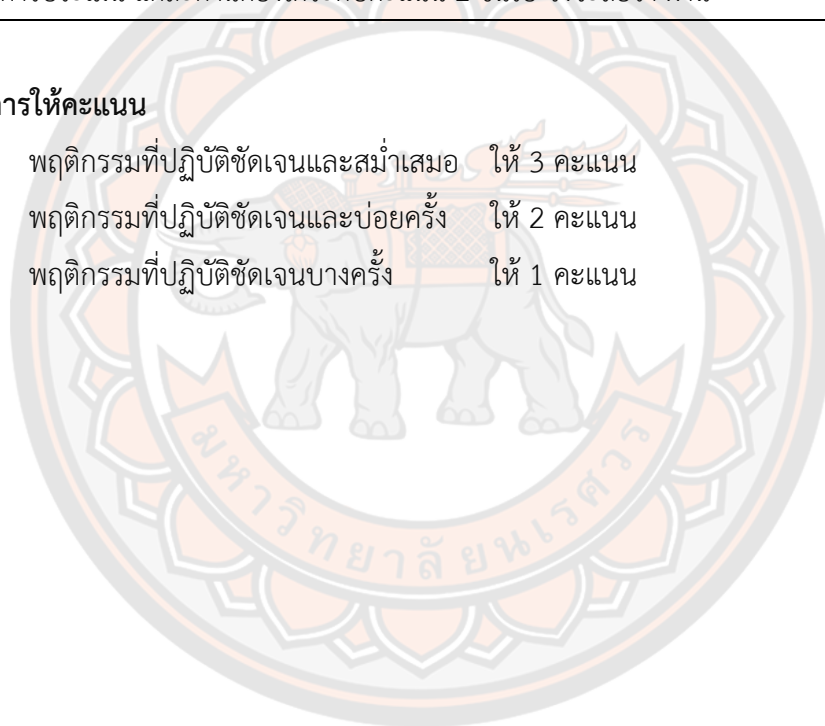
สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ป.1-2 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเอง ในด้านการเรียนรู้ และการสื่อสาร อย่างเหมาะสม ป.3-4 การเลือกใช้เทคโนโลยี เพื่อสืบค้นข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น อย่างเหมาะสม ป.5-6 การเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ ค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน และอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นทางเทคโนโลยีสารสนเทศ			
สรุป ผลการประเมิน แต่ละด้านต้องได้ระดับคะแนน 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่าน			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนบางครั้ง ให้ 1 คะแนน



แบบประเมินการนำเสนอ/อภิปรายหน้าห้อง
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด

.....
 สมาชิกกลุ่ม.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง: ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

✓ ประเมินตนเอง

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้					รวม
	5	4	3	2	1	
1. มีการวางแผนการทำงาน						
2. มีความพร้อมในการนำเสนอ						
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ						
4. มีความคิดสร้างสรรค์						
5. ประโยชน์-ความถูกต้องของงานนำเสนอ						

เกณฑ์การประเมิน

5	4	3	2	1
ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รหัสวิชา ท16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คุณค่าแห่งวรรณคดี

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นายประสพลาภ นุ่มนวล โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จังหวัดเพชรบูรณ์

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.6/3 .อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้
ในชีวิตจริง

2. สาระสำคัญ

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีเก่าแก่ที่มีเค้าโครงเรื่องมาจากรามายณะของอินเดีย เนื้อเรื่อง
เป็นการทำสงครามระหว่างฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์ จึงมีความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ โดยมี
แก่นสำคัญของเรื่องคือธรรมะย่อมชนะอธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่านได้
2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้
3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ

3. สรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม ครูได้ทำทบทวนหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากชั่วโมงที่แล้ว พร้อมถามคำถาม เกี่ยวกับชั่วโมงที่แล้ว หลังจากนั้น พร้อมกล่าวนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามชวนคิดว่า “ใครคือพระเอกตัวจริง”

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ครูและนักเรียนร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันจากคำถาม “ใครคือพระเอกตัวจริง” หลังจากนั้น เกม “ตามหาตัวจริง” โดยมีกิจกรรมดังนี้

- แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยครูจะอ่านบทร้อยกรองจากเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศีกสายเลือด แล้วให้นักเรียน ทั้งสองกลุ่ม ยกมือและยกป้ายตัวละคร ที่ครูแจกให้ตอบว่า จากบทร้อยกรองที่ครูอ่าน หมายถึง ตัวละครใด พร้อมทั้งอธิบายลักษณะเด่นของตัวละครนั้น
- ครูอ่านบทร้อยกรองจากเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศีกสายเลือดไปจนครบ กลุ่มใดตอบได้เร็วที่สุด เป็นผู้ชนะ

ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ครู กล่าวชมเชยนักเรียนทั้งหมด คำถาม จากที่กิจกรรม “ตามหาตัวจริง” หลังจากนั้น นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้จากคาบที่แล้วเกี่ยวกับความความงามและคุณค่าของบทประพันธ์เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศีกสายเลือด แต่ละวรรคนั้นมี ความงามทางวรรณศิลป์ เป็นอย่างไร

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับกลุ่ม ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทำความเข้าใจเรื่องรามเกียรติ์จากกิจกรรมเกม “ตามหาตัวจริง” ร่วมกันนักเรียน แต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำ โดยนั่งเป็นวงกลม ร่วมกัน หาข้อสรุปจากทั้งสองกลุ่มที่นำเสนอให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง การนำความคิดจากศีกไมยราพไปใช้ในชีวิตจริง

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ครูให้นักเรียนกลับไปนั่งรวมกลุ่มของตนแล้วครู แจกกระดาษสีขาวให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ปากกาสี สีนํ้า กลุ่มละ 1 ก่อ่ง เมื่อแจกเสร็จให้นักเรียน จับคู่ เป็น 6 คู่ เขียนอธิบายเกี่ยวกับคุณธรรมที่แทรกในตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศีกสายเลือด พร้อมยกตัวอย่างคำประพันธ์ที่แสดงคุณธรรมนั้น และให้นักเรียนในกลุ่มออกมานำเสนองานของตนเอง

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนคุณครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ครูกล่าวชมเชยทั้งสองกลุ่มผู้เรียน การสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ . ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติไ้ไปว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไร และครูเชื่อมโยงไปว่า“ตามหาตัวจริง” นักเรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร พร้อมนำเสนอทีละคนจนครบ ครูกล่าวสรุปบทเรียนแล้วเจอกับคาบต่อไป

6. แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

- ภาพตัวละคร เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ทั้งหมด 6 ภาพ
- “บทร้อยกรอง” ที่มีความหมายตรงกับภาพ ทั้งหมด 6 บาย

7. การวัดผลและการประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนระบุความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านได้ 2. นักเรียนเขียนอธิบายความรู้และข้อคิดจากวรรณกรรมที่อ่านได้ 3. นักเรียนตั้งใจทำงานที่รับผิดชอบ	ใช้คำถาม ตรวจสอบผลงาน สังเกตพฤติกรรม	คำถาม แบบประเมินผลงาน แบบประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน
สรรณะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการสื่อสาร 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน แบบประเมิน แบบประเมิน

บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่น ๆ (พฤติกรรมเด่น หรือพฤติกรรมที่มีปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล (ถ้ามี))

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประสพลาภ นุ่มนวล)

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายทวีศักดิ์ชัย เนตรแสงสี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล
โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น
 กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความตั้งใจ ในการทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การตรง ต่อเวลา			ความสะอาด เรียบร้อย			ผลสำเร็จ ของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
/...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

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

แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 ยืนตรงเมื่อได้ยินเพลงชาติ ร้องเพลงชาติได้ และบอกความหมาย ของเพลงชาติ			
	1.2 ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของนักเรียน ให้ความร่วมมือ ร่วมใจ ในการทำงานกับสมาชิกในห้องเรียน			
	1.3 เข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี ปกป้อง และเป็นประโยชน์ ต่อโรงเรียนและชุมชน			
	1.4 เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ปฏิบัติตนตามหลักของศาสนา และเป็นตัวอย่างที่ดีของศาสนิกชน			
	1.5 เข้าร่วมกิจกรรมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสถาบัน พระมหากษัตริย์ตามที่โรงเรียนและชุมชนจัดขึ้น ชื่นชมในพระราชกรณียกิจ พระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์			
2. ซื่อสัตย์ สุจริต	2.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง			
	2.2 ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ละอาย และเกรงกลัวที่จะทำความผิด ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และครู			
	2.3 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เพื่อน ด้านความซื่อสัตย์			
3. มีวินัย รับผิดชอบ	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวและโรงเรียน มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมีความรับผิดชอบ			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 ตั้งใจเรียน			
	4.2 เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน			
	4.3 เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ			
	4.4 ศึกษาค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	4.5 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบบางสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้			
	4.6 แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน			

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด			
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า			
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน			
6. มุ่งมั่น ในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย			
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย			
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูทำงาน			
	8.2 อาสาทำงาน ช่วยคิด ช่วยทำ และแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น			
	8.3 รู้จักการดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติและสิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน			
	8.4 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน
ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

ชื่อ ชั้น.....เลขที่.....

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
<p>1. ความสามารถในการสื่อสาร</p> <p>ป.1-2 ตั้งใจฟัง ดู อ่าน และพูด เขียนสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพ</p> <p>ป.3-4 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้ ความคิด จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน ได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์โดยใช้คำสุภาพและมีเหตุผล</p> <p>ป.5-6 ฟัง ดู พูด อ่าน เขียนอย่างมีมารยาท และพูด เขียน แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น วิเคราะห์ จากเรื่องที่ฟัง ดู อ่าน อย่างสมเหตุสมผล</p>			
<p>2. ความสามารถในการคิด</p> <p>ป.1 ทักษะการสังเกต ทักษะการจัดกลุ่ม ป.2 ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการจำแนกประเภท</p> <p>ป.3 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง ป.4 ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการให้เหตุผล</p> <p>ป.5 ทักษะการแปลความ ทักษะการตีความ ป.6 ทักษะการรวบรวมข้อมูล ทักษะการเชื่อมโยง</p>			
<p>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.1-2 เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ นำมาใช้ในการแก้ปัญหา</p> <p>ป.3-4 แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้</p> <p>ป.5-6 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ประกอบการตัดสินใจ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น</p>			
<p>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต</p> <p>ป.1-2 รู้จักตนเอง ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี ยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น และรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง</p> <p>ป.3-4 มองตนเองและผู้อื่นในแง่บวก และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น</p> <p>ป.5-6 รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม สามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้ดี</p>			

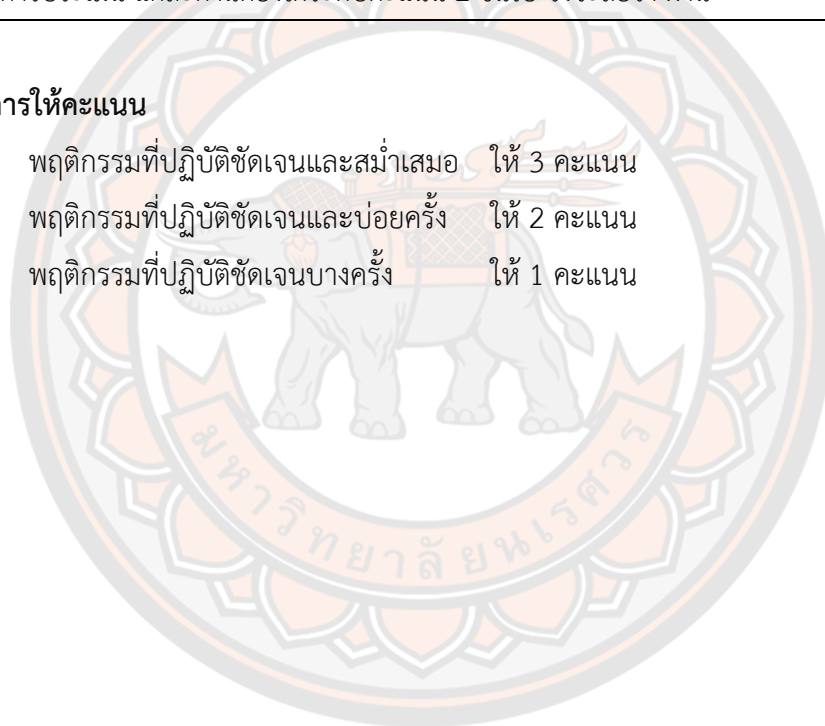
สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ป.1-2 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเอง ในด้านการเรียนรู้ และการสื่อสาร อย่างเหมาะสม ป.3-4 การเลือกใช้เทคโนโลยี เพื่อสืบค้นข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น อย่างเหมาะสม ป.5-6 การเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ ค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน และอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นทางเทคโนโลยีสารสนเทศ			
สรุป ผลการประเมิน แต่ละด้านต้องได้ระดับคะแนน 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่าน			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนบางครั้ง ให้ 1 คะแนน



แบบประเมินการนำเสนอ/อภิปรายหน้าห้อง
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด

.....

สมาชิกกลุ่ม.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง: ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

✓ ประเมินตนเอง

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้					รวม
	5	4	3	2	1	
1. มีการวางแผนการทำงาน						
2. มีความพร้อมในการนำเสนอ						
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ						
4. มีความคิดสร้างสรรค์						
5. ประโยชน์-ความถูกต้องของงานนำเสนอ						

เกณฑ์การประเมิน

5	4	3	2	1
ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

ใบงานเรื่อง การนำความคิดจากศึกไมยราพไปใช้ในชีวิตจริง

บทละคร เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ สอดแทรกคุณธรรมหลายประการที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ให้นักเรียนอธิบายคนละ 1 ประการ ยกตัวอย่างคำประพันธ์ที่แสดงคุณธรรมนั้น พร้อมทั้งแนวทางการนำไปใช้ในชีวิตจริง

1. คุณธรรมที่น่าประทับใจจากบทละครตอนนี้ คือ.....

.....

.....

2. ตัวอย่างคำประพันธ์ที่สะท้อนคุณธรรมนี้.....

.....

.....

3. คุณธรรมนี้สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้.....

.....

.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ



ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/๓๕๒๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายประสพลาภ นุ่มนวล รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๑๒๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชูนมธูรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากหน่วยงานของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นายประสพลาภ นุ่มนวล
โทร. ๐๙-๕๕๔๔-๙๑๒๙



ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	ประสพลาภ นุ่มนวล
วัน เดือน ปี เกิด	8 พฤศจิกายน 2534
ที่อยู่ปัจจุบัน	206/1 หมู่ที่ 4 ตำบลดงขุย อำเภอชนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ 67190
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู คศ.1
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2560 ป.บัณฑิต (วิชาชีพครู) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ พ.ศ. 2557 ศศ.บ. (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยพะเยา

