

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- จรินทร์ ธานีรัตน์. คู่มือเกม. พระนคร: สำนักพิมพ์โอเคียนสโตร์, 2512.
- จุลจักร โนนันท์ และวัฒนา สุทธิปัญญา. "เกมการแข่งขันเพื่อลดเวลาการสอน"  
ลดเวลาการสอน: นวัตกรรมที่น่าสนใจ. โครงการส่งเสริมสมรรถภาพการสอน  
ลพบุรี, 2527.
- จรรยา คุณมี. การสอนวิชาสังคมศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม,  
2520.
- จำรัส น้อยแสงศรี. เทคนิคและวิธีสอนของครู. ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. ทักษะและเทคนิคการสอน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์  
พิทักษ์อักษร, 2525.
- ชูศรี สนิทประชากร. วิธีสอนในระดับประถมศึกษาตามแนวหลักสูตรใหม่. กรุงเทพ  
มหานคร: วัชรการพิมพ์, 2525.
- ฐะปะนีย์ นาคกรรพ และประภาศรี สีหอำไพ. ภาษาไทยสำหรับครู. กรุงเทพ  
มหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.
- เทพวาลี หอมสนธิ และคนอื่น ๆ. เกม. กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพการพิมพ์, 2520.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธ์. การวัดและประเมินผล. กรุงเทพมหานคร:  
ห้างหุ้นส่วนจำกัดการพิมพ์ พระนคร, 2524.

- บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. การวัดและการประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มปท, 2519.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชา การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. ภาษาไทยที่ถูกลืม. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2523.
- บำรุง กลัดเจริญ และฉวีวรรณ กินาวงศ์. วิธีสอนทั่วไป. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, 2527.
- เบญจา แสงมะลิ. เล่นกับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2522.
- ประคอง กรรณสูต. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: บริษัทศูนย์หนังสือ คร.ศรีสง่าจำกัด, 2528.
- พิตร ทองชั้น. หลักการวัดผล. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2524.
- พวงเพ็ญ อินทรประวัตติ. รวบรวมบทความการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2 โครงการบริหารวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒสงขลา, 2523.
- พอง เกิดแก้ว. คู่มือการสอนวิชาพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เสียงเชียงใหม่เจริญ, 2512.
- เยาวภา เตชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2525. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์, 2526.
- วิมลศิริ ร่วมสุข. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิง ปากเกร็ด, 2522.



ศึกษาธิการ, กระทรวง, กรมวิชาการ. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 4 ที่เรียนตามหลักสูตรประถมศึกษาฉบับทดลอง  
และที่เรียนตามหลักสูตรประถมศึกษา 2503. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์  
อักษรไทย, 2524.

\_\_\_\_\_ . คู่มือการสอนหนังสือเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร:  
โรงพิมพ์คุรุสภา, 2521.

\_\_\_\_\_ . คู่มือการสอนหนังสือเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์เล่ม 2. กรุงเทพมหานคร:  
โรงพิมพ์คุรุสภา, 2529.

\_\_\_\_\_ . คู่มือครูภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 3. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา,  
2527.

\_\_\_\_\_ . หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพมหานคร:  
โรงพิมพ์คุรุสภา, 2521.

สังเวียน สฤชคิกุล และคนอื่น ๆ. วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยม. กรุงเทพ  
มหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2521.

สนธิ สัตโยภาส. การสอนภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โอเคียนส์โตร์,  
2526.

สมคิด อิศระวัฒน์. ประชากรศึกษากับการปรับปรุงคุณภาพชีวิต. กรุงเทพมหานคร:  
อักษรบัณฑิต, 2522.

สมพร มั่นตะสูตร. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พีระพัฒนา, 2526.

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ และจันทิมา พรหมโชติกุล. "การวัดและประเมินผลการเรียนวิชา  
ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา." เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนภาษาไทย,  
หน่วยที่ 5. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา, 2525.

สามัญศึกษา, กรม. หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี. คณิตคิดสนุก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พิมพ์เนต, 2520.

สิริวรรณ สุวรรณอาภา. "กิจกรรมการเรียนรู้การสอน (1)." เอกสารการสอนชุดระบบการเรียนรู้การสอน. หน่วยที่ 5. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2525.

สุกัญญา ธารีวรรณ. การศึกษา 131 หลักการสอนและการเตรียมประสบการณ์ภาคปฏิบัติภาควิชาหลักสูตรและการสอน. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครูสวนสุนันทา, 2520.

สุจริต เพียรชอบ. การพัฒนาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

\_\_\_\_\_. หนังสือเรียนภาษาไทย ท 061 ภาษาไทยเพื่อกิจกรรมการแสดง. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: องค์การค้ำคुरुสภา, 2528.

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

สุภาพ วาดเขียน และอรพินท์ โภชนดา. การประเมินผลการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2520.

สุมานิน รุ่งเรืองธรรม. กลวิธีการสอน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม, 2522.

สุไร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คुरुสภา, 2525.

อนันต์ ศรีโสภา. การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2525.

อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์, 2522.

เอนกกุล ศรีแสง. จิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พิมพ์เนต, 2520.

#### บทความ

เตือนใจ แก้วโอภาส. "การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ." ประชาศึกษา. 5: 12-13 ธันวาคม 2520.

พิศนา แชนมณี. "การใช้บทบาทสมมุติในการเรียนการสอน." คุรุศาสตร์. 6: 41 กรกฎาคม - สิงหาคม 2519.

พลศึกษา, กรม. ข่าวสารกรมพลศึกษา. 6: 1-10 มิถุนายน 2519.

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. "การใช้บทบาทสมมุติในห้องเรียน." วิทยาสาร. 30(7): 10-13 1 เมษายน 2522.

สำเริง เวชสุนทร. "เกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์." วารสารคณิตศาสตร์. 302-303, 27-31 พฤศจิกายน - ธันวาคม 2526.

#### เอกสารอื่น ๆ

จรัญ เกษมสายชนม์. "การศึกษาสภาพการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยของโรงเรียนมัธยมศึกษาในโครงการปรับปรุงโรงเรียนมัธยมขนาดเล็ก." วิทยานิพนธ์ปริญญาโททางจิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

จิตต์นิภา ภักดิ์ชุมพล. "กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิตในกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญาโททางจิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516.



- ชูลี ชัชวาลกิจ. "โครงการเสนอเพื่อจัดกิจกรรมเสริมทักษะภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาคศึกษามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- นันทนา คาวดวงเค้น. "การทดลองสอนการเขียนการสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- นิตยา ประพุดติกิจ. "การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาฝึกหัดครูวิชาภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครกับการฝึกรูปประโยค." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาคศึกษามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- บงกช ศุภธาดา. "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำหลักภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและแบบไม่ใช้เกมประกอบการสอน." วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.
- บุษกร แชนท์ศักดิ์. "การนำเสนอโครงการกิจกรรมการสอนทักษะการเขียนในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต แผนกศึกษามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- ปองจิต อ่อนเผ่า. "ปัญหาการวัดผลและประเมินการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาคศึกษามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.
- เพ็ญภา แสงสระศรี. "เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการสอนแบบบรรยายกับการสอนโดยการใช้บทบาทสมมุติ." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาคศึกษามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.

- มงคลวรรณ ทองสุขโขทัย. "ปัญหาการสอนภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนมัธยมแบบประสม." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.
- มานพ ศรีเทียม. "การใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร." วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527.
- ระวีวรรณ สาริการิน. "ความคิดเห็นของอาจารย์และนักศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาวิธีสอนภาษาไทยในวิทยาลัยครู." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- ลมโซย เจริญวงศ์. "การนำเสนอโปรแกรมการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- วิมล ศรีสุวรรณ. "ความคิดเห็นของครูภาษาไทยและผู้บริหารในเขตการศึกษา 3 เกี่ยวกับหลักสูตรวิชาภาษาไทยบังคับกับ มัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2524." วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2529.
- วิมลรัตน์ ชัยสิทธิ์. "การแสดงบทบาทสมมุติในการสอนกลุ่มบูรณาการสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต แผนกวิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- วิรัช วงศ์ภินันท์วัฒนา. "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้บทบาทสมมุติ และสอนโดยการแบ่งกลุ่มทำงาน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

- สมเดช อารีสวัสดิ์. "การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสัมพันธ์ที่มีต่อวิชาภาษาไทย และความเชื่อมั่นของตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้ บทบาทสมมุติกับการสอนตามคู่มือครู." ปรินญาณีพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530.
- สมพล ฐูปบุชา. "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบ บรรยายโดยการใช้เกม ไม่ใช่เกม และเพลงประกอบการสอน." วิทยานิพนธ์ ปรินญามหาบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- สมลักษณ์ สุกหอม. "โปรแกรมการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปรินญามหาบัณฑิต แผนกวิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- สาลินี ภูติกนิษฐ. "การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช่เกม." ปรินญา นิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- สุจิตรา บัวคำภา. "การศึกษาสอนจริงศึกษาด้วยการใช้และไม่ใช่การแสดงบทบาทสมมุติ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6." ปรินญาณีพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- สุนีย์ ชุ่มจิต. "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ของ นักเรียนชั้นประถมปีที่ 5 ที่เรียนหน่วย "ชีวิตในบ้าน" ด้วยการสอนแบบใช้และ ไม่ใช่การแสดงบทบาทสมมุติ." ปรินญาณีพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร, 2523.
- สุมาลี เตียรทอง. "การเรียนการสอนวิชาเลือกภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้นตาม การรับรู้ของครูภาษาไทยในโรงเรียนมัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปรินญามหาบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2531.



อมรา ปฐกัญญาธรณ์. "การใช้สื่อการสอนแบบละครในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน กรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.

อัญชลี สุกนธา. "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกม ประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน วัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์, 2527.

### ภาษาอังกฤษ

#### Books

Boocock, Sarame S. "Games, Instructional." The Encyclopedia of Education 4(1971): 106-108.

Drumbeller, Sidney J. "Curriculum Making as a Game Disigning Task." Educational Technology. 12(May 1972): 13-17.

Freund, John E. Statistics A First Course. 3d ed. Prentice-Hall, Inc., Engleweed Cliffs, New Jersey, 1981.

Kolumbus, Elinor Schulman. Is it Tomorrow Yet? Haifa, Israel: Mount Carmel International Training Center for Community Services, 1979.

Lee, John R. Teaching Social Studies in the Elementary School. New york, Free Press, 1974.

Mckown, Harry C. and Rober, Alvin B. Audio - Visual Aids to Instruction. 2d ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc., 1949.

Schunert, Alcorn K. Better. Teaching in Secondary School.

New York: Holt, Rinehart and Winston Inc., 1970.

Sharan, Sholomo and Yael Sharan. Small - Group Teaching.

Englewood Cliffs, N.J.: Education Technology Publications,  
1976.

Taba, Hilda. Curriculum Development: Theory and Practice.

New York: Harcourt Brace World, Inc., 1975.

Taylor, John L. and Walford Rex. Simulation in the Classroom.

Harmonsworth: Penguin Book. 1972.

Other Materials.

Anderson, Jean Marie. "The Impact of Seven Word Games on the Sight Vocabulary Retention of First Grade Students. Dissertation Abstracts International. 32(February 1971): 4473 A.

Conoley, Jane Close. "The Effects of Interdependent Learning Tasks and Role Play on Sociometric Patterns, Work Norm Measures, and Behavior in the Elementary Classroom." Dissertation Abstracts International. 37(February 1976): 4977 A.

Dickerson, Dolores Powley. "A Comparison of The use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary." Dissertation Abstracts International. 35(April 1975): 6456 A.

- Edgmon, Rodney O. "The Effect of Perceptual Motor Leading Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students." Dissertation Abstracts International. 38(August 1977): 623-624 A.
- Handley, Leslie Mills. "The Relationship of Role Playing and Opinion Change in Elementary School Children." Dissertation Abstracts International. 36(December 1975): 3383-3384 A.
- James, Navita Eloise Cummings. "Television Games Children Play Childrens Communicative Uses of Television." Dissertation Abstracts International. 42(August 1981): 438-439 A.
- Marquess, Alma and Robinson Louise. "The Empact of Role Playing on Selected Values Claims Held by Third and Fifth Grade Students." Dissertation Abstracts International. 37(December 1976): 3397-3398 A.
- Pinter, Donna Dac Krewedl. "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Graders." Dissertation Abstracts International. 37(August 1976): 710 A.
- Roxie, Wittenberg Berlin. "The Effect of Playing Educational Games With Mothers on Concept Development of Kindergarten Children." Dissertation Abstracts International. 32(May 1971): 6180 A.
- Towner, Arthurtene Gartrell. "Role Playing and the Modification of Preservice Teacher Attitudes Toward Hearing Impaired Individuals: an Experimental Analysis." Dissertation Abstracts International. 12(June 1982): 5091 A.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ



## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.วลัย พานิช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมถวิล วิเศษสมบัติ วิทยาลัยครูสวนสุนันทา
3. อาจารย์พรทิพย์ ศิริสมบูรณ์เวช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. อาจารย์คาร์ณี วงษ์อยู่น้อย หัวหน้าหมวดวิชาภาษาไทย  
โรงเรียนสายน้ำผึ้ง
5. อาจารย์ผจง อุบลเลิศ หัวหน้าหมวดวิชาภาษาไทย  
โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย



ภาคผนวก ข.

รายชื่อโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง

## รายชื่อโรงเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร

1. โรงเรียนวัดราชพิศ
2. โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
3. โรงเรียนวัดราชาธิวาส
4. โรงเรียนนนทรีวิทยา
5. โรงเรียนศรีอยุธยา
6. โรงเรียนวัดสระเกศ
7. โรงเรียนเทพศิลา
8. โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม
9. โรงเรียนคอนเมืองทหารอากาศบำรุง
10. โรงเรียนสารวิทยา
11. โรงเรียนปทุมคงคา
12. โรงเรียนวชิรธรรมสาธิต
13. โรงเรียนวัดหนองจอก
14. โรงเรียนสุวรรณารามพิทยาคม
15. โรงเรียนสวนอนันต์
16. โรงเรียนทวีธาภิเศก
17. โรงเรียนวัดอินทาราม
18. โรงเรียนวัดราชโอรส
19. โรงเรียนสิงหราชพิทยาคม
20. โรงเรียนวัดประคูไทรทองธรรม
21. โรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามพิทยาคม

ภาคผนวก ค.

แบบสอบถาม



บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

20 มกราคม 2532

เรื่อง ขอความร่วมมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์ภาษาไทยและนักเรียน

ด้วยดิฉันนางสาวปราณี แสงอากาศ นิสิตปริญญาโทบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น" ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามที่แนบมานี้ด้วย

ดิฉันหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถามดังกล่าว เพื่อเป็นแนวทางในการนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้นต่อไป และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ปราณี แสงอากาศ

(ปราณี แสงอากาศ)

กรุงเทพ

ที่ ศธ 0806/0188

กองการมัธยมศึกษา กรมสามัญศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ กทม. 10300

10 มกราคม 2532

เรื่อง ขอความร่วมมือในการทำวิจัย

เรียน

ด้วย นางสาวปราณี แสงอากาศ นิสิตปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา  
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังดำเนินการวิจัยเรื่อง "การนำเสนอโครงการ  
ที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ ในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น" ในการนี้ นิสิต  
มีความประสงค์จะขอความร่วมมือจากครูภาษาไทยและนักเรียน ในการตอบแบบสอบถาม เพื่อ  
เป็นข้อมูลประกอบการทำวิจัย

กองการมัธยมศึกษาพิจารณาแล้วเห็นว่า การทำวิจัยดังกล่าว จะเป็นประโยชน์  
ต่อการเรียนการสอนภาษาไทยในโรงเรียน สมควรให้การสนับสนุน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายวีระ บุญยะนิวาศ)

หัวหน้าฝ่ายบริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา 2 รักษาราชการแทน

ผู้อำนวยการกองการมัธยมศึกษา

ฝ่ายมาตรฐานโรงเรียน

โทร. 2828466

## แบบสอบถามครูภาษาไทย

## เรื่อง

การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอน  
วิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้แบ่งเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามของครูภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของครูภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมและ  
บทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้  
รายละเอียดต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
2. วิธีดำเนินการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
3. การเข้าร่วมในเกมและบทบาทสมมุติ
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ
5. กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติและความ  
เหมาะสมในการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
6. การวัดและการประเมินผล

ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอน  
วิชาภาษาไทย

เกม หมายถึง ระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ผู้เล่น เล่นตามกฎเกณฑ์ที่  
กำหนด และเมื่อการเล่นสิ้นสุดลงแล้ว จะมีการตัดสินแพ้ชนะ

บทบาทสมมุติ หมายถึง วิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการช่วยสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ  
อย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน โดยที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติและบทบาท  
สมมุติ เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็นและถือเอาการ  
แสดงออกทั้งทางความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นหัวข้ออภิปราย  
เพื่อการเรียนรู้



ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงใน  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง

1. เพศ  ชาย  หญิง
2. อายุ  21-25 ปี  26-30 ปี  
 31-35 ปี  36-40 ปี  
 41-45 ปี  46-50 ปี  
 51-60 ปี
3. วุฒิการศึกษา  
 ต่ำกว่าปริญญาตรี  ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า  
 ปริญญาโทหรือเทียบเท่า  อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)
4. ท่านมีประสบการณ์ในการสอนภาษาไทยมาแล้ว  
 1- 5 ปี  6-10 ปี  
 11-15 ปี  16-20 ปี  
 มากกว่า 20 ปี
5. ระดับชั้นที่ท่านสอนในปัจจุบัน  
 มัธยมศึกษาตอนต้น  มัธยมศึกษาตอนปลาย  
 ทั้งสองระดับ
6. จำนวนคาบที่สอนในหนึ่งสัปดาห์  
 1- 5 คาบ  6-10 คาบ  
 11-15 คาบ  16-20 คาบ  
 21 คาบขึ้นไป
7. วิชาที่ท่านสอนนอกเหนือไปจากวิชาภาษาไทย  
 ภาษาอังกฤษ  คณิตศาสตร์  
 สังคมศึกษา  วิทยาศาสตร์  
 สอนเฉพาะวิชาภาษาไทย  อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)

8. หน้าที่พิเศษที่ท่านนอกเหนือจากการสอน

- เป็นผู้ช่วยครูใหญ่หรือผู้อำนวยการ
- เป็นหัวหน้าหมวดวิชาภาษาไทย
- เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
- เป็นที่ปรึกษาชุมนุม
- เป็นอาจารย์แนะแนว
- ช่วยงานห้องสมุดหรือบรรณารักษ์
- อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)

## แบบสอบถามนักเรียน

## เรื่อง

การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอน  
วิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้แบ่งเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับการใช้เกม  
และบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น  
ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
2. วิธีดำเนินการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
3. การเข้าร่วมในเกมและบทบาทสมมุติ
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ
5. กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติและความ  
เหมาะสมในการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
6. การวัดและประเมินผล

ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอน  
วิชาภาษาไทย

เกม หมายถึง ระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ผู้เล่น เล่นตามกฎเกณฑ์  
ที่กำหนด และเมื่อการเล่นสิ้นสุดลงแล้ว จะมีการตัดสินแพ้ชนะ

บทบาทสมมุติ หมายถึง วิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการช่วยสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ  
อย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน โดยที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติและ  
บทบาทสมมุติเพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น  
และถือเอาการแสดงออกทั้งทางความรู้สึก และพฤติกรรมของผู้แสดง  
มาเป็นหัวข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้



ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง

1. เพศ  ชาย  หญิง
2. อายุ  10-12 ปี  13-15 ปี  
 16-18 ปี  19 ปีขึ้นไป
3. อาชีพของบิดา  รับราชการ  รับจ้าง  
 ค้าขาย  อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)
4. อาชีพของมารดา  รับราชการ  รับจ้าง  
 ค้าขาย  อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)
5. ระดับชั้นที่ท่านกำลังศึกษาอยู่  ชั้นมัธยมศึกษาปีที่หนึ่ง  ชั้นมัธยมศึกษาปีที่สอง  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่สาม
6. วิชาในกลุ่มภาษาไทยที่ท่านชอบคือ  วรรณคดี  การใช้ภาษา  
 หลักภาษา
7. ระดับคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทยของท่าน ในภาคเรียนที่ผ่านมาคือ  3.00-4.00  2.00-3.00  
 1.00-2.00  ต่ำกว่า 1.00
8. กิจกรรมเกี่ยวกับภาษาไทยที่ท่านเคยเข้าร่วมคือ  เป็นสมาชิกชุมนุมภาษาไทยของโรงเรียน  
 ร่วมมือในการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับภาษาไทยในโรงเรียน  
 เข้าร่วมนิทรรศการเกี่ยวกับภาษาไทยที่จัดขึ้นในโรงเรียน  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)

## ตอนที่ 2

การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ  
ในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

1. ข้อความต่อไปนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นในการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 6 ด้าน คือ

- 1.1 จุดมุ่งหมายการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
- 1.2 วิธีดำเนินการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
- 1.3 การเข้าร่วมในเกมและบทบาทสมมุติ
- 1.4 เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ
- 1.5 กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติและความเหมาะสมในการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
- 1.6 การวัดและการประเมินผล

2. โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางขวามือ ตามระดับความคิดเห็นของท่านว่าเหมาะสม หรือระดับการปฏิบัติ ซึ่งตรงต่อสภาพความเป็นจริง แต่ละข้อมีระดับไว้ให้เลือก 4 ระดับ ซึ่งมีความหมายต่อไปนี้ (กรุณาตอบคำถามทุกข้อ)

- 4 มากที่สุด หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม มากที่สุด หรือ ปฏิบัติ มากที่สุด
- 3 มาก หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม มาก หรือ ปฏิบัติ มาก
- 2 น้อย หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม น้อย หรือ ปฏิบัติ น้อย
- 1 น้อยที่สุด หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม น้อยที่สุด หรือ ปฏิบัติ น้อยที่สุด

ลำดับที่	ข้อความ	ระดับความเหมาะสม			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
	<p>1. <u>จุดมุ่งหมายของการใช้เกม</u></p> <p>ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย ต่อไปนี้เหมาะสมเพียงใด</p>				
1	เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน.....				
2	เพื่อฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชา.....				
3	เพื่อให้นักเรียนมีระเบียบวินัย รู้จักปฏิบัติตนตามหลักเกณฑ์.....				
4	เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน.....				
5	เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของคนที่ทำได้อย่างเต็มที่.....				
6	เพื่อให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา.....				
7	เพื่อบรรยายภาศในการเรียนการสอนดีขึ้น.....				
8	เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการตัดสินใจ.....				
9	เพื่อเป็นกิจกรรมที่ใช้ในการประเมินผล.....				
	<p>2. <u>วิธีดำเนินการใช้เกม</u></p> <p>วิธีดำเนินการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย ต่อไปนี้ ท่านปฏิบัติมากน้อยเพียงใด</p>	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
1	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอน.....				
2	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอน.....				



ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
3	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูในหมวดวิชาวางแผน ในการใช้เกมประกอบการสอน.....				
4	นักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอนโดย มีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ.....				
5	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย แจ้งวัตถุประสงค์และขั้นตอนใน การดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่มีการใช้เกมประกอบ การสอน.....				
6	ครูใช้เกมประกอบการสอนในขั้นตอนต่อไปนี้ ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน..... ชั้นดำเนินการสอน..... ชั้นสรุปบทเรียน..... ชั้นประเมินผล.....				
7	สื่ออุปกรณ์ที่ครูใช้ในการใช้เกมประกอบการสอน บัตรคำ..... แถบประโยค..... กระดาษ ดินสอ..... รูปภาพ คลิป ปิงปอง ลูกเต๋า..... เทป เครื่องบันทึกเสียง..... อื่น ๆ (โปรดระบุ).....				
8	เวลาในการใช้เกมแต่ละครั้ง 5-10 นาที..... 11-15 นาที..... 16-20 นาที.....				

ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
	21-25 นาที.....				
	26-30 นาที.....				
	3. การเข้าร่วมกิจกรรม				
	การเข้าร่วมกิจกรรมต่อไปนี้ นักเรียนปฏิบัติมากน้อยเพียงใด				
1	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม.....				
2	นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมเกมที่มีคะแนนและมีการวัดผลเท่านั้น.....				
3	นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะกระดากกาย.....				
4	นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะคิดว่ากิจกรรมนั้นไม่มีประโยชน์.....				
	4. เนื้อหาวิชาภาษาไทย	ระดับความเหมาะสม			
	ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาต่อไปนี้ในการใช้เกมประกอบการสอนว่าเหมาะสมเพียงใด	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
1	การนำเกมมาประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาการใช้ภาษาด้าน				
	การฟัง.....				
	การพูด.....				
	การอ่าน.....				
	การเขียน.....				
2	การนำเกมมาประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาหลักภาษา.....				
3	การนำเกมมาประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาวรรณคดี.....				





ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ				ระดับความเหมาะสม			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
3	ครุณาเกมต่อไปนี้มาประกอบการสอนเพื่อฝึกทักษะการอ่าน								
	เกมผันเสียงวรรณยุกต์.....								
	เกมทำตามคำสั่ง.....								
	เกมแข่งขันการอ่านตัว ร, ล, ว								
	คำควบกล้ำ.....								
	เกมแข่งขันตกปลา.....								
	อื่น ๆ (โปรดระบุ).....								
4	ครุณาเกมต่อไปนี้มาประกอบการสอนเพื่อฝึกทักษะการเขียน								
	เกมเรียงประโยค.....								
	เกมแข่งขันต่อภาพ.....								
	เกมบอกใบ้ให้จำ.....								
	เกมลัดไก่แข่งขันเขียนคำศัพท์.....								
	เกมแข่งขันต่อคำภษิต คำพังเพย								
	สำนวน.....								
5	ครุณาเกมต่อไปนี้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา								
	เกมโออาพาสุก.....								
	เกมอักษรสามหมู่-ไตรยางศ์.....								
	เกมคำเป็นคำตาย.....								

ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ				ระดับความเหมาะสม			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
6	เกมอักษรควบอักษรนำ.....								
	เกมคำประสม.....								
	เกมลักษณะนาม.....								
	อื่น ๆ (โปรดระบุ).....								
	.....								
	ครูนำเกมต่อไปนี้มาประกอบการสอนวิชา วรรณคดี								
	เกมนางในวรรณคดี.....								
	เกมจับคู่ตัวละคร.....								
	เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี.....								
	เกมลูกหลงพ่อ.....								
	เกมมิตรสัมพันธ์.....								
	อื่น ๆ (โปรดระบุ).....								

ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
1	6. การวัดผลและการประเมินผล ในการประเมินผลการเล่นนำเกมมาประกอบการเรียน การสอนภาษาไทย วิธีการวัดผลและประเมินผล ต่อไปนี้ครูปฏิบัติมากน้อยเพียงใด				
	ครูแจ้งวิธีการวัดผลให้นักเรียนทราบ.....				
2	ครูแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ.....				

ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
3	ครูสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม.....				
4	ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ.....				
5	ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลการใช้เกม.....				
6	ครูสรุปประเด็นและแง่คิดจากเกม.....				
7	ครูให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลตนเองและเพื่อนร่วมชั้น.....				
8	ครูวัดผลและประเมินผลเป็นประจำและต่อเนื่อง.....				
	1. จุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมติ	ระดับความเหมาะสม			
	ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมติในการสอนภาษาไทยต่อไปนี้ว่าเหมาะสมเพียงใด	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
1	เพื่อให้ให้นักเรียนได้พบและรู้จักแก้ปัญหาซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในอนาคตได้.....				
2	เพื่อให้นักเรียนรู้จักคิดและสามารถนำเหตุผลมาอภิปรายเพื่อประกอบการตัดสินใจ.....				
3	เพื่อฝึกให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม.....				
4	เพื่อฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง.....				
5	เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น.....				
6	เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างลึกซึ้ง.....				
7	เพื่อลดความตึงเครียดของนักเรียนขณะที่เรียน.....				
8	เพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออก.....				
9	เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์.....				



ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
	2. วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมติ วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมติต่อไปนี้ท่านปฏิบัติ มากน้อยเพียงใด				
1	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเป็นผู้วางแผนและดำเนินการใช้ บทบาทสมมติ.....				
2	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้ บทบาทสมมติ.....				
3	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูในหมวดวิชาวางแผนใน การใช้บทบาทสมมติ.....				
4	นักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้บทบาทสมมติโดยมีครูเป็น ผู้ให้คำแนะนำ.....				
5	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยแจ้งจุดประสงค์และขั้นตอนในการ ดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่ใช้บทบาทสมมติ.....				
6	ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยใช้บทบาทสมมติประกอบการสอนในชั้น นำเข้าสู่บทเรียน..... ดำเนินการสอน..... สรุปบทเรียน.....				
7	สื่ออุปกรณ์ที่ครูใช้ในบทบาทสมมติ เทปและเครื่องบันทึกเสียง..... รูปภาพ..... โต๊ะ เก้าอี้..... ไมโครโฟน..... บัตรคำสั่ง..... อื่น ๆ (โปรดระบุ).....				

ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
8	เวลาในการใช้บทบาทสมมติแต่ละครั้ง				
	10-15 นาที.....				
	16-20 นาที.....				
	21-25 นาที.....				
	26-30 นาที.....				
	31-35 นาที.....				
	3. การเข้าร่วมกิจกรรมบทบาทสมมติ				
	ท่านคิดว่าในการจัดบทบาทสมตตินักเรียนเข้าร่วม				
	กิจกรรมต่อไปนี้นาน้อยเพียงใด				
1	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม.....				
2	นักเรียนสนใจเข้าร่วมในกิจกรรมที่มีคะแนนและการวัดผล				
	เท่านั้น.....				
3	นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะกระดากอาย.....				
4	นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะคิดว่ากิจกรรมนั้น				
	ไม่มีประโยชน์.....				
5	นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะคิดว่าไม่เกี่ยวข้อง				
	กับเนื้อหาในบทเรียน.....				















ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ				ระดับความเหมาะสม			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
	อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... .....								

ลำดับที่	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
	6. การวัดผลและการประเมินผล ในการประเมินผลการนำบทบาทสมมุติมาประกอบ การเรียนการสอนภาษาไทย วิธีวัดผลและประเมินผล ต่อไปนี้ครูปฏิบัติมากน้อยเพียงใด				
1	ครูแจ้งวิธีการวัดผลให้นักเรียนทราบ.....				
2	ครูแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ.....				
3	ครูสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม.....				
4	ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ.....				
5	ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลการใช้บทบาทสมมุติ.....				
6	ครูสรุปประเด็นและแง่คิดจากบทบาทสมมุติ.....				
7	ครูให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลตนเองและ เพื่อนร่วมชั้น.....				
8	ครูวัดผลและประเมินผลเป็นประจำและต่อเนื่อง.....				

## ตอนที่ 3

## ปัญหาและข้อเสนอแนะ

คำชี้แจง กรุณาเขียนถึงปัญหา และข้อเสนอแนะของท่านลงในช่องว่างที่เว้นไว้ให้

1. ปัญหาเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกม

.....  
 .....

ข้อเสนอแนะ .....

2. ปัญหาเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้เกม

.....  
 .....

ข้อเสนอแนะ .....

3. ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมเกม

.....  
 .....

ข้อเสนอแนะ .....

4. ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมประกอบการสอน

.....  
 .....

ข้อเสนอแนะ .....

5. ปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกม

.....  
 .....



ข้อเสนอแนะ .....

6. ปัญหาเกี่ยวกับการวัดผลในการใช้เกม

.....

ข้อเสนอแนะ .....

7. ปัญหาเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมติ

.....

ข้อเสนอแนะ .....

8. ปัญหาเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมติ

.....

ข้อเสนอแนะ .....

9. ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมบทบาทสมมติ

.....

ข้อเสนอแนะ .....

10. ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมติประกอบการสอน

.....

ข้อเสนอแนะ .....

11. ปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมติ

.....  
.....

ข้อเสนอแนะ .....

.....

12. ปัญหาเกี่ยวกับการวัดผลในการใช้บทบาทสมมติ

.....  
.....

ข้อเสนอแนะ .....

.....

ขอขอบคุณ

ภาคผนวก ง.

ตัวอย่างแบบตรวจประเมินโครงการ



แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ  
ในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง จากการพิจารณาโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ ในการสอนวิชาภาษาไทย  
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับโครงการอย่างไร กรุณาทำ  
เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่เห็นสมควร

ข้อความ	ความคิดเห็น		ข้อเสนอแนะ
	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	
1. ชื่อโครงการ.....			..... ..... .....
2. หลักการและเหตุผล.....			..... ..... .....
3. วัตถุประสงค์.....			..... ..... .....
4. เนื้อหา.....			..... ..... .....
5. กิจกรรมการสอน.....			..... ..... .....
6. การประเมินผล.....			..... ..... .....

ข้อความ	ความคิดเห็น		ข้อเสนอแนะ
	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	
7. แนวทางในการจัดกิจกรรม.....			..... ..... .....
8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....			..... ..... .....

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ภาคผนวก จ.

การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ  
ในการสอนวิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น



การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ  
ในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

หลักการและเหตุผล

วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่นักเรียนไม่ใคร่ให้ความสนใจมากนัก ดังนั้นในการสอนภาษาไทยควรให้ความสำคัญเป็นอันดับหนึ่งในวงการศึกษามาก เพราะการจัดการศึกษาย่อมมุ่งหมายที่จะให้เกิดความหมายและเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นประการสำคัญ วิชาภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานที่จะช่วยให้เกิดความกระฉ่างในการเรียนวิชาอื่น ๆ ทุกแขนง ซึ่ง บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2523: 99) ได้กล่าวว่า "...ถ้าต้องการปรับปรุงการศึกษาให้มีความหมายแก่ชีวิต ก็จะต้องรีบเร่งปรับปรุงการสอนภาษาไทยโดยเร็วที่สุด เพราะภาษาไทยเป็นชีวิตของชาติ เป็นศูนย์รวมความคิดของชาติ และภาษาเป็นวิถีทางที่จะนำไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพเกือบทุกด้าน"

ด้วยเหตุนี้จึงควรที่จะพัฒนากระบวนการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อให้เกิดประสิทธิผลต่อผู้เรียนให้มากที่สุด ถึงแม้ว่าการเรียนการสอนจะมีองค์ประกอบหลายประการ เช่น หลักสูตร เนื้อหาวิชา สื่อการเรียน การวัดและประเมินผล และสิ่งที่จะทำให้การสอนบรรลุเป้าหมาย คือ ครูผู้สอน การที่ครูผู้สอนสามารถเลือกสรรวิธีสอนได้อย่างเหมาะสม จะทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจขึ้น และบรรลุวัตถุประสงค์ ครูภาษาไทยจึงควรแสวงหาวิธีที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน ดังที่ สุจริต เพียรชอบ (2525: 94) ได้กล่าวว่า

... ครูภาษาไทยที่ที่จะต้องรู้จักพลิกแพลงวิธีสอนให้น่าสนใจ นอกจากการสอนด้วยวิธีบรรยายแล้วอาจใช้วิธีอื่น ๆ อีก เช่น การอภิปราย การแบ่งกลุ่มทำงาน การแบ่งกลุ่มค้นคว้า ระดมความคิด การแสดงบทบาทสมมุติ การใช้สถานการณ์จำลองและเกมการเล่น เป็นต้น การใช้วิธีสอนมีหลายหลาก จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ตื่นตาตื่นใจ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

ในการสอนภาษาไทยนอกจากผู้สอนจะมีความสำคัญแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงตัวนักเรียน ด้านครูภาษาไทยจะต้องเข้าใจพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน จึงจะทำให้การเรียนบรรลุตามเป้าหมายได้ การเรียนการสอนครูควรนำกิจกรรมต่าง ๆ มาประกอบ การสอน เช่น กิจกรรมการเล่นหรือเกม หรือกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติมาประกอบ

การสอน ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นมากขึ้น เพราะกิจกรรมการเล่นหรือเกมและการแสดงบทบาทสมมุติขึ้น จะช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียนช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมการใช้ภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และนอกจากนี้ยังเป็นการทบทวนบทเรียนด้วย

เกมและบทบาทสมมุติเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งซึ่งครูผู้สอนนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดความสุขสนานและเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีชีวิตชีวาขึ้น มีบรรยากาศแห่งความเป็นประชาธิปไตย และพร้อมกันนั้นนักเรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน การนำเกมและบทบาทสมมุติมาใช้ประกอบการสอน นอกจากจะก่อให้เกิดความสุขสนานแล้ว ยังก่อให้เกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย การเรียนการสอนโดยการใช้เกมและบทบาทสมมุติจะช่วยให้เด็กมีอารมณ์แจ่มใสคลายความตึงเครียดทางสมอง การเล่นและการแสดงบทบาทสมมุติจะช่วยให้นักเรียนรู้จักการให้ รู้จักการรับ และรู้จักการแบ่งปัน รู้จักการเอาใจเขามาใส่ใจเรา และนักเรียนได้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการสมาคมกับผู้อื่น การยอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติประกอบการสอนนั้นเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีคุณค่าและประโยชน์แก่นักเรียนในทุก ๆ ด้าน

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อช่วยให้นักเรียนภาษาไทยน่าสนใจขึ้น เพราะการเรียนโดยใช้เกมและบทบาทสมมุติ จะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนระหว่างครูกับนักเรียนเป็นกันเอง และเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดของนักเรียนด้วย

2. เพื่อช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาไทยได้อย่างคล่องแคล่ว

3. เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ

4. เพื่อให้นักเรียนฝึกการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้

#### พิจารณาและไหวพริบในการแก้ปัญหา

5. เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และเด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

6. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตนในสังคม และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามัคคี

7. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

8. เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอน เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และการวัดผล

เนื้อหาวิชาที่ใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย

การใช้ภาษาไทย

### 1. เกมทำตามคำสั่ง

เกมทำตามคำสั่ง เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน คือ การฟัง การอ่าน การพูด การเขียน โดยมีครูเป็นผู้ออกคำสั่งให้นักเรียนปฏิบัติตาม หรือครูมอบหมายให้นักเรียนเป็นผู้ออกคำสั่งให้เพื่อนปฏิบัติตาม การออกคำสั่งนั้นอาจจะออกคำสั่งโดยการพูด หรือโดยการเขียนข้อความในบัตรคำก็ได้ การเล่นเกมทำตามคำสั่งนี้ นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน โดยครูอาจจะให้นักเรียนแข่งขันกันเป็นกลุ่มหรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้ และถ้าหากมีการแข่งขันเป็นกลุ่ม กลุ่มใดปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ และถ้าหากกลุ่มใดปฏิบัติตามคำสั่งได้ไม่ครบก็จะเป็นฝ่ายแพ้และอาจมีการอภิปรายร่วมกันว่า เหตุใดบางกลุ่มสามารถปฏิบัติตามได้ครบ และเหตุใดบางกลุ่มปฏิบัติได้ไม่ครบ ซึ่งเกมนี้จะช่วยฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกและรู้จักแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

เกมทำตามคำสั่งนี้ ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาการใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี เช่น ฝึกทักษะทางด้าน การพูด โดยให้นักเรียนแข่งขันพูดคำที่มีตัว ร ควบกล้ำมา 5 คำ คำที่มีตัว ล ควบกล้ำมา 5 คำ คำที่มีตัว ว ควบกล้ำมา 5 คำ และฝึกทักษะทางด้าน การอ่าน โดยให้นักเรียนแข่งขันอ่านข้อความที่มีคำควบกล้ำ ซึ่งครูอาจจะนำข้อความที่เป็นคำควบกล้ำมาให้ หรือให้นักเรียนนำมาแล้ว แข่งขันการอ่านคำควบกล้ำ นอกจากนี้ครูสามารถนำเกมทำตามคำสั่งในการฝึกทักษะการฟังได้อีกด้วย นั่นคือ นำข้อความที่เป็นคำควบกล้ำมาอ่านให้นักเรียนฟัง



ให้นักเรียนบอกว่ามีคำควบกล้ำกี่คำในข้อความที่อ่าน และยังสามารถฝึกทักษะการเขียนได้อีกด้วย โดยครูให้นักเรียนฟังข้อความที่มีคำควบกล้ำแล้วให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำควบกล้ำที่มีคำได้แก่คำอะไรบ้าง การใช้เกมทำตามคำสั่งนี้ในการสอนการใช้ภาษาครูอาจให้นักเรียนอ่านข้อความที่เป็นบทความ ข่าว และสำนวนต่าง ๆ และให้นักเรียนแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับข้อความที่ได้อ่านนั้น

## 2. เกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน

เกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน กล่าวคือ ฝึกทักษะด้านการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน โดยที่ครูต้องการฝึกเฉพาะเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต และสำนวน ซึ่งมีใช้อยู่ในปัจจุบัน เกมนี้จึงมีลักษณะที่นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมได้ทุกคน และฝึกปฏิภาณไหวพริบของนักเรียนด้วยเกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวนนี้ นักเรียนอาจแข่งขันเป็นกลุ่ม หรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้และในการแข่งขันนั้นอาจเป็นการต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน ด้วยการพูด การเขียน ซึ่งแล้วแต่ความเหมาะสม

เกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวนนี้ ครูสามารถนำมาประกอบการสอนในวิชา การใช้ภาษาได้เป็นอย่างดีคือ ด้านการพูดนักเรียนสามารถต่อสำนวนได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องทุกสำนวน ด้านการฟัง นักเรียนฟังสำนวนต่าง ๆ แล้วสามารถบอกความหมายของสำนวนนั้นได้ การอ่าน นักเรียนสามารถอ่านท่าทางที่เพื่อนแสดงท่าประกอบในสำนวนต่าง ๆ ได้ อย่างถูกต้อง และด้านการเขียน นักเรียนสามารถเขียนบอกความหมายของสำนวนที่เหมือนกัน และสำนวนที่มีความหมายใกล้เคียงกันได้อย่างถูกต้อง

หลักภาษา

## 3. เกมคำเป็นคำตาย

เกมคำเป็นคำตายเป็นเกมที่มีไว้สำหรับทบทวนความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนวิชาหลักภาษาไทย เรื่องคำเป็นคำตายและเกมนี้ เมื่อนำมาให้ นักเรียนเล่นแล้วนักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องคำเป็นคำตายมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เกมคำเป็นคำตายสามารถแข่งขันได้ตั้งแต่เป็นกลุ่ม จนกระทั่งถึงการแข่งขันเดี่ยว และการแข่งขันนั้นสามารถที่จะนำคำที่อยู่ใกล้ตัวที่สุด และคำที่ห่างไกลตัว ได้แก่ แข่งขันบอกชื่อเพื่อนว่าเป็น

คำเป็นก็พยางค์ คำตายก็พยางค์ หรือสามารถแข่งขันจากข้อความที่ครูนำมาให้นักเรียนอ่าน และสามารถบอกได้ว่ามีคำเป็นได้แก่อะไรบ้าง คำตายได้แก่คำอะไรบ้าง ในการแข่งขันถ้าหากแข่งขันเป็นกลุ่ม กลุ่มใดตอบได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ กลุ่มใดตอบผิดมีข้อบกพร่องเป็นฝ่ายแพ้ และอาจจะมีการอภิปรายร่วมกันเพื่อฝึกทักษะด้านต่าง ๆ และฝึกให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น

เกมคำเป็นคำตายนี้ครูควรนำมาประกอบการสอนในตอนท้ายของชั่วโมง หลังจากที่ได้อธิบายหลักและกฎเกณฑ์หรือลักษณะของคำเป็นคำตายแล้ว ทั้งนี้เพื่อเป็นการทบทวนว่านักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากน้อยเพียงใด และเพื่อให้นักเรียนได้สนุกสนานกับบทเรียน

#### วรรณคดี

#### 4. เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกความจำของนักเรียนเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีเพื่อที่จะจูงใจให้นักเรียนชอบเรียนภาษาไทยด้านวรรณคดีและเพื่อทบทวนความจำของนักเรียนเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีด้วย และเกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีนี้จะช่วยให้นักเรียนรู้จักตัวละครในวรรณคดีมากยิ่งขึ้น ในการนำเกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีมาประกอบการสอนนั้นสามารถที่จะแข่งขันเป็นกลุ่มหรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้ และการแข่งขันนั้นอาจจะแข่งขันโดยการฟังข้อความจากเทปหรือข้อความที่ครูคัดลอกมาแล้วแจกให้ผู้เข้าแข่งขันอ่านก็ได้ และเมื่อกลุ่มใดหรือบุคคลใดตอบได้ถูกต้อง กลุ่มนั้นหรือบุคคลนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีนี้ นอกจากจะนำประกอบการสอนในวิชาวรรณคดีแล้ว ยังเป็นการฝึกทักษะทางด้านการใช้ภาษาอีกด้วย คือทักษะการอ่าน การพูด การฟัง การเขียน กล่าวคือ สามารถอ่านชื่อตัวละครได้ถูกต้อง ด้านการพูดสามารถพูดหรือกล่าวถึงลักษณะของตัวละครได้อย่างถูกต้อง และการฟัง ครูสามารถฝึกสมาธิด้านการฟังแก่นักเรียนได้โดยที่นักเรียนฟังจากเทปหรือฟังจากครู โดยที่มีการกำหนดว่าครูจะเปิดเทปให้ฟังกี่ครั้งหรือครูอ่านให้ฟังกี่ครั้ง และทางด้านการเขียน นักเรียนสามารถเขียนชื่อตัวละครได้อย่างถูกต้องตามอักขรวิธี และสามารถเขียนความหมายของชื่อตัวละครได้ และเขียนวิจารณ์ตัวละครได้อย่างถูกต้อง

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีนี้ทุกครั้งที่คุณนำเกมนี้มาประกอบการสอนเมื่อเริ่มกิจกรรมคือมีการแข่งขันแล้ว ครูจะต้องเฉลยคำตอบทุกครั้งที่ได้ตามคำถาม และถ้ากลุ่มใดตอบถูกก็ต้องปฏิบัติตามกติกาที่ได้กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด

#### กิจกรรมการสอน

##### การใช้ภาษา

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ฟังข้อความที่ครูอ่านซึ่งเป็นข้อความที่มีคำควบกล้ำแล้วให้นักเรียนแข่งขันกันเขียนคำควบกล้ำ
2. ครูให้นักเรียนพูดต่อคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ที่ขาดหายไปให้ครบถ้วนถูกต้อง
3. ครูให้นักเรียนดูภาพที่เกี่ยวข้องกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน และให้นักเรียนแข่งขันกันทายว่าภาพนั้นตรงกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนใด
4. ครูให้นักเรียนแสดงท่าทางประกอบเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนต่าง ๆ แล้วให้เพื่อนในชั้นเรียนแข่งขันกันทายคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน จากท่าทางที่แสดงนั้น ๆ
5. ครูให้นักเรียนแข่งขันเขียนความหมายของคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ตามที่ครูกำหนดให้ พร้อมทั้งสร้างสถานการณ์ให้ตรงกับความหมายของคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนนั้น ๆ
6. ครูให้นักเรียนแข่งขันพูดต่อคำพังเพย ภาษิต และส่วนวนที่ขึ้นต้นด้วยอวัยวะต่าง ๆ หรือที่ขึ้นต้นด้วยกริยาอาการ หรือขึ้นต้นด้วยสัตว์ต่าง ๆ

##### หลักภาษา

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ครูตัดข้อความมาจากหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารต่าง ๆ แจกให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แข่งขันกันหาคำที่มีตัวสะกดในมาตราต่าง ๆ เช่น มาตราตัวสะกดแม่ กก และมาตราตัวสะกดอื่น ๆ
2. ครูให้นักเรียนแข่งขันกันพูดลักษณะของคำเป็นคำตาย
3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันกล่าวถึงคำเป็นคำตาย และให้คำเป็นคำตายนั้นมีการสัมผัสคล้องจองกัน
4. ครูให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำเป็นคำตายตามคำสั่งของครู เช่น เขียนคำตาย



ที่เป็นชื่อเพื่อน ชื่อผลไม้ ชื่อสัตว์ และเขียนคำเป็นที่เป็น 2 พยางค์บ้าง 3 พยางค์บ้าง แล้วแต่ความเหมาะสม

#### วรรณคดี

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละประมาณ 5-6 คน ครูอ่านปริศนาคำทายให้นักเรียนฟัง นักเรียนแข่งขันกันตอบปริศนาคำทายนั้น ๆ
2. ครูเปิดเทปข้อความในวรรณคดีที่แสดงพฤติกรรมของตัวละครเอกหรือตัวละครที่สำคัญ ๆ ให้นักเรียนแข่งขันกันตอบว่าข้อความที่ฟังจากเทปนั้นหมายถึงตัวละครใด
3. ครูให้นักเรียนแข่งขันเขียนชื่อตัวละครตามคำสั่งของครู
4. ครูให้นักเรียนแข่งขันแต่งคำปริศนาคำทายชื่อตัวละครในวรรณคดีในเรื่องต่าง ๆ

#### สื่อการสอน

1. บัตรคำเกี่ยวกับตัว ร, ล, ว คำควมกล้ำ
2. บัตรคำเกี่ยวกับคำเป็นคำตาย
3. บัตรคำเกี่ยวกับคำในมาตราตัวสะกดต่าง ๆ อันได้แก่ แม่ กก กค กบ ฯลฯ
4. บัตรคำเกี่ยวกับคำพ้องเพย ภาษิต สำนวน เช่น รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี คบคนดูหน้า ชื่อผ้าคูเนื้อ ฯลฯ
5. รูปภาพต่าง ๆ เช่น รูปภาพคำพ้องเพย ภาษิต สำนวน เช่น สาวใส่ให้กากิน เขียนเสือให้วัวกลัว มัดมือชก เป็นต้น
6. วิทยุ เทปบันทึกเสียง แถบบันทึกเสียง
7. ไมโครโฟน
8. กระดานคำ ชอล์ก
9. กริ่งบอกเวลา

#### การประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำงานส่ง

เนื้อหาวิชาที่ใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนวิชาภาษาไทย

การใช้ภาษา

1. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านเพื่อฟังข่าวจากวิทยุ

บทบาทสมมุตินี้เป็นบทบาทสมมุติที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และเพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้แก่ นักเรียน ฝึกให้นักเรียนมีสมาธิในการฟัง ฝึกมารยาทที่ดีในการฟัง การแสดงบทบาทสมมุติ นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน โดยครูเป็นผู้กำหนดสถานการณ์ให้นักเรียน นักเรียนได้รับมอบหมายให้เป็นบุคคลต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เมื่อมีการแสดงบทบาทสมมุติ เรียบร้อยแล้วมีการอภิปรายร่วมกันถึงจุดเด่นจุดด้อยของนักเรียน เพื่อหาวิธีแก้ไขและปรับปรุงต่อไป

บทบาทสมมุติที่ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยได้ เช่น การฝึกทักษะด้านการฟัง โดยที่ครูสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลต่าง ๆ ฟังเรื่องต่าง ๆ ตามความเหมาะสม นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญและข้อความสำคัญได้ สามารถบอกได้ว่าเรื่องที่ ฟังนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับข่าว บทความ นิทาน เรื่องสั้น ฯลฯ

2. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน

บทบาทสมมุติที่ให้นักเรียนเป็นพิธีกรในการแต่งงานนี้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายที่ฝึกทักษะทั้งสี่ คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียน โดยเฉพาะทักษะทางด้านการพูด ซึ่งทักษะด้านการพูดนี้จะต้องฝึกทั้งทางท่าทาง กิริยาอาการ บุคลิกภาพ ถ้อยคำ จังหวะ ท่วงทำนองในการพูด น้ำเสียง ต้องพูดอย่างชัดถ้อยคำ การจัด บทบาทสมมุติจะทำให้ให้นักเรียนมีบุคลิกภาพดี สามารถปรากฏตัวต่อชุมชนได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะต้อง อาศัยการฝึกฝน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้

บทบาทสมมุติที่ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยโดยเฉพาะวิชา การใช้ภาษาฝึกทักษะทั้งสี่ ซึ่งการจะฝึกทักษะด้านใดนั้นขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของครู การจัด บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงานนี้ จะช่วยให้นักเรียนมีโอกาสฝึกทักษะด้าน

การพูดมากขึ้น เป็นการฝึกทักษะทางการใช้ภาษาเพื่อเป็นพื้นฐานการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดบทบาทสมมติให้นักเรียนเป็นพิธีกรนี้ ครูได้เห็นข้อบกพร่องของนักเรียน เกี่ยวกับการพูด และเห็นลักษณะเด่นของการพูดของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งจะเป็นแนวทางให้ครู หาทางแก้ไขการพูดของนักเรียนต่อไป

### 3. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์

บทบาทสมมุตินี้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ ฝึกทักษะทั้งสี่ คือ การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน ซึ่งบทบาทสมมุติเน้นเฉพาะด้าน การอ่านเป็นสำคัญ ซึ่งทักษะด้านอื่นเป็นส่วนประกอบ ทั้งนี้เพื่อฝึกให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ ถูกต้อง และรู้จักการเว้นวรรคตอนได้ถูกต้องเหมาะสม เพราะการอ่านที่ถูกต้องจะนำไปสู่ การพูดที่มีประสิทธิภาพ

การจัดบทบาทสมมุติครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยการใช้ ภาษาได้เป็นอย่างดี การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกคน ครู สามารถจะสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างชัดเจน การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น นักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ นอกจากจะฝึกทักษะด้านการอ่านโดยตรงแล้ว ยังฝึกการควบคุม อารมณ์ ฝึกความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกการกล้าแสดงออก ซึ่งบทบาทสมมุตินี้ยังช่วยให้นักเรียน มีพัฒนาการทุกด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

### 4. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ และวันครู

บทบาทสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญวันพ่อ วันแม่ วันครูนี้เป็นกิจกรรม การเรียนการสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายต้องการฝึกทักษะทั้งสี่ คือ การพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียน โดยเฉพาะต้องการฝึกทักษะการเขียนของนักเรียนคือ เพื่อให้นักเรียนสามารถ ทาคำมาต่อให้สัมพันธ์คล้องจองกัน และสามารถเลือกใช้ถ้อยคำได้อย่างถูกต้องมีความเหมาะสม และเพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำขวัญต่าง ๆ ได้



การจัดบทบาทสมมุติที่ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยการใช้ภาษาได้ซึ่งสามารถจัดบทบาทสมมุติประกอบการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งขึ้นอยู่กับความเหมาะสม และความต้องการของครูผู้สอนว่าต้องการจะเน้นในเรื่องใดโดยเฉพาะ การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ และวันครูนี้ จะช่วยให้นักเรียนนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ เพราะนักเรียนอาจต้องเข้าร่วมในการแข่งขันเขียนคำขวัญในวันสำคัญต่าง ๆ การจัดบทบาทสมมุติจะช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่น และมีประสบการณ์ก่อนที่จะได้พบกับประสบการณ์จริง ๆ ในชีวิต

#### วรรณคดี

บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องสั้น

บทบาทสมมุติที่ให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ นั้นเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเองในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง และเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้นักเรียนได้ปรับปรุงบุคลิกภาพของตนให้เหมาะสม และเพื่อฝึกอารมณ์ความรู้สึก ฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงบทบาทสมมุติโดยให้นักเรียนรับบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ นั้น จะช่วยให้นักเรียนเป็นผู้ที่รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา และรู้จักปฏิบัติตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี

การจัดบทบาทสมมุติที่ครูสามารถนำไปประกอบการสอนวิชาภาษาไทยวิชาวรรณคดีได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเนื้อหาในวิชาวรรณคดีมีตัวละครต่าง ๆ มาก และตัวละครแต่ละตัวมีบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกันไป ทั้งอุปนิสัย อารมณ์ความรู้สึก และสภาพสังคมที่เป็นอยู่ การที่นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมุติของตัวละครจะช่วยเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต การแสดงบทบาทสมมุติจะช่วยให้นักเรียนเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างเด่นชัด ซึ่งเป็นแนวทางให้ครูหาทางแก้ไข ปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างเด่นชัด ซึ่งเป็นแนวทางให้ครูหาทางแก้ไข ปรับปรุงพฤติกรรมนั้นให้ดีขึ้น การแสดงบทบาทสมมุติเป็นตัวละครในเรื่องสั้นนี้ช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของนักเรียนทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

## กิจกรรมการสอน

### การใช้ภาษา

1. ครูสมมุติห้องเรียนเป็นสนามหญ้าหน้าโรงเรียนประจำตำบลแห่งหนึ่ง สมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้าน ฟังวิทยุกระจายเสียงประจำตำบล ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มฟังเรื่องราวจากวิทยุและตอบข้อความจากการฟังนั้นได้ถูกต้อง และบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้ฟังจากวิทยุได้

2. ครูสมมุติห้องเรียนเป็นหอประชุมมืองานมงคลสมรส สมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานมงคลสมรส สมมุติให้นักเรียนเป็นคู่บ่าวสาว เป็นแขกที่ได้รับเชิญมาในงาน นักเรียนที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกร กล่าวแนะนำ กล่าวต้อนรับ และกล่าวขอบคุณท่านผู้มีเกียรติที่มาในงาน

3. ครูสมมุติห้องเรียนเป็นสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ซึ่งทางสถานีต้องการนักอ่านข่าว จึงจัดให้มีการแข่งขันการอ่านข่าว เพื่อคัดเลือกผู้ชนะเป็นผู้อ่านข่าวประจำสถานี สมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครอ่านข่าว 10 คน เป็นโฆษก 2 คน เป็นกรรมการ 5 คน นักเรียนที่เหลือเป็นผู้ฟัง ครูแจกใบอ่านข่าวซึ่งนำมาจากหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารให้แก่เด็กเรียนที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ ให้ผู้ที่สมัครอ่านข่าว อ่านข่าวทีละคนจนครบ ผู้ฟังและกรรมการและผู้สมัครแข่งขันอ่านข่าว และคนอื่น ๆ บันทึก

4. ครูสมมุติให้ห้องเรียนเป็นหอประชุมของโรงเรียน จัดการแข่งขันการเขียนคำขวัญเนื่องในโอกาสวันพ่อ วันแม่ และวันครู เพื่อคัดเลือกคำขวัญที่ดีที่สุด สมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครแข่งขันเขียนคำขวัญ 10 คน และนักเรียนอีกส่วนหนึ่งเป็นกรรมการ ทำหน้าที่เป็นโฆษกและทำหน้าที่เป็นกรรมการตัดสินให้คะแนน นักเรียนส่วนหนึ่งเป็นผู้เข้าชม กรรมการบอกกติกาในการแข่งขันและกำหนดเวลาในการแข่งขัน

### วรรณคดี

ครูสมมุติห้องเรียนเป็นบ้านของหมื่นผลาญศัตรูปลาศในเรือนิก ๑ หน่อย ๆ ในเวลากลางวัน พระจันทร์เต็มดวง มีหลานนั่งล้อมวงอยู่ (อาจจะเป็นเรื่องสั้น ๆ เช่น ศิลปินเอกแห่งหนึ่งตะลึง แล้วแต่ความเหมาะสม) สมมุติให้นักเรียนเป็นหมื่นผลาญศัตรูปลาศ และเป็น

หลาน ๆ ของหมื่นผลาญศักรูปลาส และครูให้นักเรียนแสดงบทบาทตามที่ได้กำหนดไว้ มีการอภิปรายร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

#### สื่อการสอน

1. บัตรคำสั่ง
2. บัตรข้อความสำหรับอ่านข่าว
3. บัตรคำ คำขวัญต่าง ๆ
4. วิหุย เทป แถบบันทึกเสียง
5. ไมโครโฟน
6. โต๊ะ เก้าอี้ นานั่ง

#### การประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการใช้ภาษา การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน
3. สังเกตจากบุคลิกภาพ ลักษณะท่าทาง ที่แสดงออก
4. สังเกตจากการอภิปรายร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน
5. สังเกตจากผลงานที่ทำส่งครู

#### ผู้รับผิดชอบโครงการ

1. หัวหน้าหมวดวิชาภาษาไทย
2. ครู-อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย
3. นักเรียน

#### การประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
2. อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ประเมินผลกิจกรรมของนักเรียน และอาจจะให้นักเรียน

มีส่วนร่วมในการประเมินผลด้วยในบางครั้ง



3. มีการประเมินผลทุกครั้งที่มีการจัดกิจกรรม และนำผลที่ได้ไปปรับปรุงในการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

#### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. มีการวางแผนและกำหนดโครงการ โดยมีการกำหนดจุดมุ่งหมาย ขอบข่าย และวิธีการในการใช้เกมและบทบาทสมมุติประกอบการสอนให้ชัดเจนก่อนทุกครั้ง
2. ประชุมครู อาจารย์ผู้สอน ผู้บริหาร และครูที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อชี้แจงจุดประสงค์การดำเนินงาน และการจัดกิจกรรม
3. ครูอาจารย์ผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์การสอน และแบบฝึกหัดสำหรับกิจกรรมแต่ละกิจกรรม
4. อาจารย์ผู้สอนและนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมต้องประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนทั่วไพบทราบ

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้รับความรู้ และเกิดความสนุกสนานในการเรียน
2. นักเรียนได้พัฒนาทางด้านความคิด การรู้จักใช้เหตุผล และการรู้จักการแก้ปัญหาให้กับตนเอง
3. เป็นการเสริมสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน
4. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และเห็นคุณค่าของการเรียนวิชาภาษาไทย
5. ครูผู้สอนได้วิธีสอนและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเพิ่มขึ้น

#### โครงการละเอียดแต่ละโครงการมีดังนี้

1. โครงการสุกการฟังยังประโยชน์ในการเรียน (เกมตามคำสั่ง)
2. โครงการคำฟังเพยชวนคิด ภาษิตควรจำ สำนวนชวนอ่าน (เกมต่อคำฟังเพยภาษิต สำนวน)
3. โครงการเล่นช่อนทาคำเป็น เล่นทาคำตาย (เกมคำเป็นคำตาย)

4. โครงการไขปริศนาตัวละคร (เกมทายชื่อตัวละคร)
5. โครงการพักผ่อนหย่อนอารมณ์ (บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านเพื่อฟังข่าวจากวิทยุ)
6. โครงการพิธีกรในงานแต่งงาน (บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน)
7. โครงการมาอ่านข่าวกันเถอะ (บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์)
8. โครงการมาเขียนคำขวัญกันเถอะ (บทบาทสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญ วันพ่อ วันแม่ และวันครู)
9. โครงการบทบาทเฉพาะเหมาะกับบุคคล (บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องสั้น)

ตัวอย่างโครงการที่ใช้เกมในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย  
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โครงการที่ 1  
(เกมทำตามคำสั่ง)

ชื่อโครงการ "สูตรการฟังยังประโยชน์ในการเรียน"

หลักการและเหตุผล

ในการเรียนการสอนนั้นการฟังนับว่ามีความสำคัญมากเป็นประการแรก เพราะการฟังนั้นเป็นหัวใจของนักปราชญ์ สุ.จิ.ป.ลิต ดังนั้นการฟังจึงเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญมากทักษะหนึ่ง เพราะผู้ที่สำเร็จการศึกษาได้จะต้องรู้จักการฟัง มิฉะนั้นจะทำให้สื่อความหมายกันไม่เข้าใจ เช่น อาจจะไม่จบความแล้วนำไปปฏิบัติทำให้เกิดความเสียหายได้ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่นักเรียนควรได้รับการฝึกฝน และการแนะแนวทางในด้านฟังอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อที่นักเรียนจะได้มีความสามารถในการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ และได้รับประโยชน์จากการฟังอย่างเต็มที่

การฟังที่ดีนั้น ผู้ฟังจะต้องตั้งจุดประสงค์ของการฟังไว้ในใจเสียก่อน จึงจะเกิดผลสัมฤทธิ์จากการฟังตามที่ต้องการ การฟังโดยทั่วไปนั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ 2 ประการคือ ฟังเพื่อให้เกิดความรู้และความรอบรู้ และฟังเพื่อความเพลิดเพลินและซาบซึ้ง

การฟังในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นมีจุดประสงค์เพื่อจับใจความสำคัญของการพูดสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง และสามารถที่จะแยกข้อเท็จจริงได้จากการฟังนั้น สามารถแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ฟังนั้นได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามเกมตามคำสั่งได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกคำปริศนาคำทายได้อย่างถูกต้องตามที่กำหนด



3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่าข้อความที่ได้ฟังนั้นเป็นการบรรยาย โอวาท หรือเป็นพระธรรมเทศนา หรือเป็นบทละคร ฯลฯ

4. เพื่อให้นักเรียนจับใจความสำคัญของคำพูด หรืองานเขียนที่มีผู้อ่านให้ฟังได้

#### เนื้อหา

เกมทำตามคำสั่ง เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน โดยมีครูเป็นผู้ออกคำสั่งให้นักเรียนปฏิบัติตามหรือครุมอบหมายให้นักเรียนเป็นผู้ออกคำสั่งให้เพื่อนปฏิบัติตาม การออกคำสั่งอาจจะออกคำสั่งโดยการพูด หรือโดยการเขียนข้อความในบัตรคำก็ได้ การเล่นเกมตามคำสั่งนี้ นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน โดยครูให้นักเรียนแข่งขันเป็นกลุ่มหรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้ เริ่มเล่นโดยให้ตัวแทนของกลุ่มนั้นออกมาอ่านข้อความในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้ซึ่งเป็นข้อความเดียวกันทั้ง 2 กลุ่ม ให้ใช้เวลาอ่านประมาณ  $\frac{1}{2}$  - 1 นาที จากนั้นให้นักเรียนที่เหลือสังเกตการณ์และเป็นกองเชียร์ โดยที่ต้องตกลงกันว่าจะไม่ก่อกวนวุ่นวายรบกวน ขณะที่ตัวแทนของทั้ง 2 ฝ่าย กำลังแข่งขันอยู่ ข้อความที่ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น ให้นักเรียนเขียนคำควบกล้ำ ให้นักเรียนฟังข้อความที่เพื่อนอ่านให้ฟัง และเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน กลุ่มใดปฏิบัติตามคำสั่งได้ครบหมดเป็นฝ่ายชนะและมีการอภิปรายร่วมกันถึงการเข้าร่วมกิจกรรมว่าเพราะเหตุใดนั้นบางกลุ่มปฏิบัติได้ครบ บางกลุ่มปฏิบัติไม่ครบ เกมทำตามคำสั่งนี้จะช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออกและรู้จักแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

#### กิจกรรมการสอน

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มมาแข่งขันตอบเกี่ยวกับควบกล้ำว่ามีอะไรบ้าง แล้วแข่งขันกันเขียนคำตอบบนกระดานดำ ภายในเวลาที่กำหนด (2 นาที) กลุ่มใดเขียนถูกต้องมากกว่ากลุ่มนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง คำควบกล้ำ ครูอ่านคำควบกล้ำต่อไปนี้ให้นักเรียนฟัง

เมื่อรถออกจากเมืองตราด เราเริ่มร้องเพลงเสียงขรมกันอย่างครึกครื้น บ้างก็ขับลำนำเป็นโคลงกลอน ด้วยความเพราะพริ้งและพลิคเพลิน บ้างก็พลิกเพลงครวญครางคล้าย

คนกลุ่มคลัง แต่บางคนก็มีทำขริ่ม มองออกไปนอกรถเห็นคนชวักไขว่อยู่เกลื่อนกลาด แม้คำอ้อย  
ควันหน้าตาเปล่งปลั่งเหมือนดอกไม้เฟิงผลิ คนหนุ่ม ๆ ยิ้มเผล่ ท่าทางกรูมกริม

2. ครูอ่านข้อความที่นำมาจากที่อื่น นิเทศสาร หนังสือพิมพ์ และให้นักเรียนที่เป็น  
ตัวแทนกลุ่มอ่าน เพื่อให้นักเรียนคนอื่น ๆ ฟัง แล้วให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มแข่งขันกันตอบว่า  
ข้อความที่ได้ฟังนั้นเป็นเรื่องประเภทใด สำระสำคัญคืออะไร นักเรียนกลุ่มใดตอบได้ครบถ้วน  
มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง: ข้อความที่นำมาจากที่อื่น

ประเพณีของไทยเรา เมื่อผู้ชายอายุครบ 20 ปีหรือกว่านั้น ซึ่งเป็นอายุอยู่ในเกณฑ์  
ที่ถือกันว่ามีใจคอหนักแน่น อดทนต่อความทิวกระหายได้ ก็เตรียมตัวบวชเตรียมเครื่องอัฐบริขาร  
คือ สบง จีวร สังฆาฎิ บาตร มีดโกน เข็ม รัศประคด หม้อกรองน้ำ รวม 8 อย่างไว้ให้ครบ  
ก่อนบวชประมาณ 15 วัน หรือ 1 เดือน ผู้ใหญ่ต้องนำลูกหลานที่จะบวชไปฝากอยู่กับพระเพื่อ  
ห้องการขานนาคแล้วซ้อมวิธีบวชในเวลาอันสมควร ตอนน้เราเรียกว่านาค ตอนเป็นนาคนี้สำคัญ  
กำลังจะมีสง่าราศรี ไม่ให้เที่ยวเตร่ เพราะถ้าไปมีเรื่องช้บวชไม่ได้ พ่อแม่หรือผู้ปกครอง  
จึงกวัดขันลูกหลานของตนเองตอนที่เป็นนาคมาก

(เรื่อง "การบวช")

นายแปลก สนธิรักษ์

ใจความสำคัญจากการฟังมีดังนี้คือ

1. เรื่องอะไร = ประเพณีการบวชของไทย
2. ใคร = ผู้ชายไทย
3. ทำอะไร = บวช
4. ที่ไหน = วัด
5. เมื่อไร = อายุครบ 20 ปีขึ้นไป
6. อย่างไร = ต้องเตรียมเครื่องอัฐบริขาร ต้องไปอยู่กับ  
พระหัดขานนาค และซ้อมวิธีบวช

สรุปใจความสำคัญคือ ประเพณีการบวชของไทยเรานั้น เมื่อผู้ชายมีอายุครบ 20 ปีขึ้นไป ต้องเตรียมที่จะบวช โดยเตรียมเครื่องอัฐบริวารไว้ ก่อนบวชต้องไปอยู่กับพระหัดชานาค และซ้อมวิธีบวช

ตัวอย่างการฟังเกี่ยวกับโวหาร (เทศนาโวหาร)

"ผู้ที่เคยมียศจะทนต่อการเสื่อมยศได้ยาก ผู้เคยมีอำนาจจะทนต่อการถูกทอนอำนาจได้ยาก ผู้ที่เคยมีทรัพย์จะทนต่อการขาดทรัพย์ได้ยาก เพราะเหตุนี้โลกจึงเต็มไปด้วยการช่วงชิงแก่งแย่งจองเวร และการเบียดเบียนซึ่งกันและกัน"

นี้แหละโลก - ดอกไม้สด.

3. ให้นักเรียนฟังปริศนาคำทาย คำควบกล้ำ แล้วแข่งขันตอบปริศนาคำทายเหล่านั้นตามเวลาที่กำหนด เสร็จแล้วเปลี่ยนกันตรวจ โดยกำหนดพยัญชนะตัวแรกให้ครูแจกบัตรคำให้ตัวแทนกลุ่มแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดถูกต้องมากเป็นฝ่ายชนะ

คำสั่ง จงหาตัวอักษรมาเติมในช่องสี่เหลี่ยมที่กำหนดให้ ให้ครบ โดยมีความหมายตามข้อความที่กำหนดให้

1. อะไรเอ๋อ่ย เครื่องดนตรีชนิดหนึ่ง มีเสียงดังและทุ้ม ก.
2. อะไรเอ๋อ่ย ผิวหนังที่มีอาการคันและเป็นวงสีขาว เ
3. อะไรเอ๋อ่ย เอาของไล่ชวคหรือภาชนะ ก
4. อะไรเอ๋อ่ย เป็นคำตรงข้ามกับคำว่า "ตัน" ป
5. อะไรเอ๋อ่ย เป็นนกชนิดหนึ่งในเทพนิยาย ค
6. อะไรเอ๋อ่ย พยายามทำให้ดีกว่าเดิม ป  ป
7. อะไรเอ๋อ่ย เป็นอาการรีบร้อนลุกลน พ  ร  พ  ร
8. อะไรเอ๋อ่ย ที่ตรงกันข้ามกับ รัก เ
9. อะไรเอ๋อ่ย ไม่พอใจแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง โ
10. อะไรเอ๋อ่ย พนมมือแล้ววาววาบกับหัน ก



### การประเมินผล

1. จากการร่วมกิจกรรมของนักเรียนในการเล่นเกม
2. จากการให้คะแนนในการแข่งขัน

### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูผู้สอนวางแผนและดำเนินการจัดกิจกรรม โดยกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรม
2. ครูผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ
3. ครูผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม ควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม

นั้น ๆ ครอบคลุม

### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนมีทักษะในด้านการฟังมากขึ้น และสามารถแยกได้ว่าเรื่องที่ได้ฟังนั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเภทใด เป็นข่าว, บทความ, สารคดี สามารถบอกได้ถูกต้อง และเด็กเป็นผู้ที่มีความสังเกตมากขึ้น

## โครงการที่ 2

(เกมต่อคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวน)

ชื่อโครงการ "คำพังเพยชวนคิด ภาษิตควรจำ ส่วนวนชวนอ่าน"

หลักการและเหตุผล

คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน เป็นเรื่องที่มีความสำคัญในเรื่องการพูด การเขียน เพราะถ้าจะให้เนื้อความแจ่มแจ้ง ชัดเจน เป็นหลักเป็นฐาน เราจะต้องใช้คำพังเพย คำภาษิต และส่วนวนเข้าประกอบ ซึ่งการใช้คำพังเพย ภาษิต ส่วนวนเป็นอุบายอย่างหนึ่งที่นักพูดนักเขียนที่ดี จะต้องท่องจำคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวนไว้มาก ๆ เพื่อที่จะนำมาประกอบบทความของตน ซึ่งเราถือว่าการใช้คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ประกอบคำพูด ข้อเขียนเป็นศิลปะที่สำคัญในทางแต่งหนังสือ ถ้าหนังสือใดขาดคำพังเพย คำภาษิต คำส่วนวน ประกอบก็จะทำให้หนังสือนั้นขาดน้ำหนัก ฉะนั้นคำพังเพย ภาษิต และส่วนวน จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการพูดและการเขียน ซึ่งคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน จะมีปรากฏอยู่ในหนังสือวรรณคดีไทย ตั้งแต่ในสมัยกรุงสุโขทัยเป็นต้นมา เช่น ในสุภาษิตพระร่วงว่า "เมื่อน้อยให้เรียนวิชา ให้หาสินเมื่อใหญ่" และ "ปลูกไมตรี ยารู้ร้าง สร้างกุศลอย่ารู้โรย" เป็นต้น

คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน เป็นเครื่องช่วยให้มนุษย์เราได้เข้าใจลักษณะของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะคนไทยเราใช้คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน เป็นคำสอนทั่ว ๆ ไปให้มนุษย์ได้ประพฤติปฏิบัติ ในการประกอบอาชีพและดำเนินชีวิตอยู่ในสังคม ดังนั้นคำพังเพย ภาษิต และส่วนวน จึงนำมาใช้ได้ทุกยุคทุกสมัย

ในแบบเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 1-3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนอยู่ เช่น เรื่องไขภาษา นิทานเทียบสุภาษิต นอกจากนี้ คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ยังแทรกอยู่ในแก่นของเรื่องแต่ละเรื่อง ซึ่งให้ข้อคิดและแนวปฏิบัติ ดังนั้นคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน จึงมีความสำคัญต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถต่อสำนวนจากคำที่ครูนำมาให้นักเรียนต่อได้อย่างถูกต้องทุกสำนวน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกสำนวนจากภาพที่ครูนำมาให้นักเรียนดูได้ถูกต้องทุกภาพ
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกสำนวนที่ไปได้จากท่าทางของผู้ไปสำนวน
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของสำนวนได้ถูกต้อง
5. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำสำนวนที่มีความหมายเหมือน หรือคล้ายคลึงกับสำนวนที่ครูยกตัวอย่างได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

### เนื้อหา

เกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะหั้งสี่ของนักเรียน กล่าวคือฝึกทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ซึ่งเกมนี้ครูต้องการฝึกเฉพาะเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต และสำนวน ซึ่งมีใช้ในชีวิตประจำวัน เกมต่อคำพังเพยนี้ นักเรียนร่วมกิจกรรมได้ทุกคน ซึ่งนักเรียนจะแข่งขันเดี่ยว หรือแข่งขันเป็นกลุ่มก็ได้ การแข่งขันต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน อาจจะแข่งขันโดยการพูดต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน หรือการเขียน หรือการแสดงท่าทางประกอบ หรือบอกความหมายของคำพังเพย ภาษิต สำนวนก็ได้ แล้วแต่ความเหมาะสม ซึ่งถ้านักเรียนกลุ่มใดปฏิบัติได้ถูกต้องหมดจะเป็นฝ่ายชนะได้รับรางวัล ส่วนฝ่ายที่แพ้ อาจปรับให้ร้องเพลงหรือร่าวงก็ได้ เกมนี้จะฝึกปฏิภาณไหวพริบของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

### กิจกรรมการสอน

1. ครูนำบัตรคำ ที่เขียนเกี่ยวกับสำนวน โดยเขียนคำหน้า คำกลาง คำหลัง และเว้นช่องว่างให้นักเรียนแข่งขันกันเติม 5 สำนวน คือ

- |     |                         |     |     |  |  |  |  |     |
|-----|-------------------------|-----|-----|--|--|--|--|-----|
| 1.1 | บัตรคำเกี่ยวกับสำนวน    | รัก |     |  |  |  |  |     |
| 1.2 | บัตรคำเกี่ยวกับสำนวน    |     | ดู  |  |  |  |  |     |
| 1.3 | บัตรคำเกี่ยวกับสำนวน    | ตา  |     |  |  |  |  | หวิ |
| 1.4 | บัตรคำที่เกี่ยวกับสำนวน |     | มือ |  |  |  |  |     |



## 1.5 บัตรคำที่เกี่ยวกับสำนวน

มือ		
-----	--	--

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน 5 กลุ่ม ส่งตัวแทนของกลุ่มมาแข่งขันต่อสำนวนจากบัตรคำที่นำมา โดยจัดโต๊ะให้ผู้เข้าแข่งขันนั่งประจำโต๊ะทั้ง 5 โต๊ะ มีกรรมการแจกกระดาษคำตอบที่จะเขียนต่อคำสำนวน ภายในเวลาที่กำหนด สำนวนละ 1 นาที ผู้ที่ตอบได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ กรรมการจะเขียนคะแนนไว้บนกระดานดำ (ซึ่งตัวแทนกลุ่มอาจจะตั้งชื่อกลุ่มของตนเองให้ไพเราะ)

- บัตรคำที่ 1 คือ รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี  
 บัตรคำที่ 2 คือ คบคนดูหน้า ซื้อผ้าดูเนื้อ  
 บัตรคำที่ 3 คือ ตาบอดได้แว่น หัวล้านได้หวี  
 บัตรคำที่ 4 คือ เขียนด้วยมือ ลบด้วยเท้า  
 บัตรคำที่ 5 คือ จับมือถือแขน

## 2. ครูนำรูปภาพขนาดใหญ่เกี่ยวกับสำนวนมาให้นักเรียนดู 5 ภาพ คือ

- 2.1 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "สาวไส้ให้กากิน"  
 2.2 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "เขียนเสือให้วัวกลัว"  
 2.3 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "แกว่งเท้าหาเสี้ยน"  
 2.4 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "ปากปราศรัยน้ำใจเชือกคอก"  
 2.5 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "มัดมือชก"

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน ส่งตัวแทนกลุ่มมาแข่งขันหาความหมายของสำนวน โดยครูให้นักเรียนดูภาพสำนวนทั้ง 5 สำนวน แล้วให้นักเรียนหาความหมายของสำนวนจากกล่องบัตรคำสำนวนนั้น ๆ ภายในเวลา 1 นาที ตัวแทนกลุ่มใดหาได้ก่อนเป็นผู้ชนะ

บัตรคำความหมายของสำนวนมีดังนี้

1. เอาของเลวไปแปลงหลอกว่าเป็นของดี
2. เปิดเผยความลับของตนหรือพวกพ้องให้คนอื่นรู้

3. มีคนทรยศอยู่ในพวกเดียวกัน
4. ชูให้กลัว
5. อวคเก่งกับผู้มีทางสู้
6. ชูให้กลัวแล้วหนีไป
7. หาเรื่องเคียดแค้นใส่ตัวเอง
8. ทำอะไรต้องพึ่งพาผู้อื่นอยู่เสมอ
9. มีเรื่อง เคียดแค้น
10. พุคคีแต่ใจคิคร้าย
11. พุคคอย่างหนึ่งแต่ใจคิคทำไมเป็นอย่างที่พุค
12. พุคจาไม่ระมัดระวังอาจเสียหายได้
13. ทำโดยอีกฝ่ายไม่มีทางโต้ตอบ
14. เกินกว่าจะได้ ไม่มีทางได้
15. มีความสามารถในวิชาความรู้

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มมาจับรายชื่อสำนวน แล้วแสดงท่าใบ้ให้ฝ่ายตนเองตอบภายในเวลาที่ครูกำหนดให้ คือ  $1\frac{1}{2}$  - 2 นาที แล้วให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มเป็นคนตอบ โดยใครกรกกริ่งก่อนเป็นผู้ตอบก่อน สำนวนที่ใช้ประกอบท่าใบ้มีดังนี้

- 3.1 คลุมถุงชน
- 3.2 ตักน้ำใส่กระโหลกชะโงกดูเงา
- 3.3 กินน้ำได้ศอก
- 3.4 ทบหัวแล้วลูบหลัง
- 3.5 มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ

ในการแสดงท่าใบ้ประกอบสำนวนนั้น ควรเป็นสำนวนที่นักเรียนแสดงท่าประกอบได้อย่างเหมาะสม

4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มมาจับสลากสำนวนว่าได้สำนวนอะไร แล้วให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มหาความหมายของสำนวนในกล่องบัตรคำ ซึ่งบัตรคำความหมายของสำนวนนั้นจะตัดเป็นส่วน ๆ ไว้ ให้นักเรียนแข่งขันกันต่อความหมายของสำนวนนั้นได้ถูกต้อง (นักเรียนที่แข่งขันอาจจะช่วยกันทั้งกลุ่มเลยก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสม) กล่องบัตรคำความหมายสำนวนนี้จะมี 5 กล่องตามจำนวนกลุ่ม การแข่งขันครูเป็นผู้กำหนดเวลา อาจจะ 2 นาที - 3 นาที กลุ่มใดเสร็จก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

สำนวนที่ใช้ในกิจกรรมนี้คือ

4.1 น้ำขึ้นให้รีบตัก มีความหมายว่า เมื่อมีโอกาสจะได้ประโยชน์ก็ให้รีบฉวยโอกาสทำ

4.2 ปิดทองหลังพระ มีความหมายว่า ทำความดี แต่ไม่มีใครเห็น

4.3 เล่นหูเล่นตา มีความหมายว่า แสดงอาการยียวนด้วยสายตา

4.4 ใจดีสู้เสือ มีความหมายว่า ทำใจกล้าผจญกับสิ่งที่น่ากลัว

4.5 วัวหายล้อมคอก มีความหมายว่า คิดป้องกันเมื่อเสียหายไปแล้ว

บัตรคำความหมายของสำนวนที่เขียนแยกไว้ เพื่อให้นักเรียนแข่งขันกันหาความหมายคือ

เมื่อมีโอกาสจะได้ประโยชน์

ก็ให้รีบฉวยโอกาสทำ

ทำความดี

แต่ไม่มีใครเห็น

แสดงอาการยียวน

ด้วยสายตา

ทำใจกล้าผจญ

สิ่งที่น่ากลัว

คิดป้องกัน

เมื่อเสียหายไปแล้ว



5. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แข่งขันกันต่อสำนวน ภาษิต คำพังเพยตามที่ครูกำหนดให้ โดยกล่าวสำนวน ภาษิต พังเพย สลับกันระหว่างกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 เช่น ครูกำหนดสำนวนที่ขึ้นต้นด้วยปาก โดยให้กลุ่มที่ 1 กล่าวก่อน เช่น

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
ปากปลาร้า	ปากว่าตาขยิบ
ปากปราศรัยน้ำใจเชือกคอก	ปากร้ายใจดี
ปากเปี่ยกปากแฉะ	ปากเป็นเอกเลขเป็นโท
ปากเบา	ปากว่ามือถึง
ปากมาก	ปากบอน

ฯลฯ

สำนวนที่เกี่ยวข้องกับตา

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
เข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม	ตาฟ้องตาสิ่ง
ตาเล็กตาน้อย	น้ำตาเช็ดหัวเข้า
ยักคิ้วหลิ่วตา	ตาสับปะรด
ลืมตาอำปาก	เลือดเข้าตา
ตาเป็นมัน	ตาบอดสอดตาเห็น

ฯลฯ

สำนวนที่เกี่ยวข้องกับน้ำ

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
คว้าน้ำเหลว	คลื่นไถ่น้ำ
ซักแม่น้ำทั้งห้า	กินน้ำได้ศอก
ตักน้ำใส่กระโหลกชะโงกภูเขา	น้ำขึ้นให้รีบตัก
ค่าน้ำพริกละลายแม่น้ำ	น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ
น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า	น้ำลดตอผุด

น้ำท่วมปาก  
น้ำนิ่งไหลลึก

น้ำขึ้นบ่อทราย  
น้ำใสใจจริง

6. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน 5 กลุ่ม แข่งขันกัน เขียนสำนวนที่มีความหมายเหมือนสำนวนที่ครูยกมา หรือมีความหมายใกล้เคียงกัน กลุ่มใด เขียนได้มากเป็นผู้ชนะ

สำนวนที่มีความหมายเหมือนกัน เช่น

- |                      |  |   |
|----------------------|--|---|
| 1. ร้อยลั่นกะลาวน -  |  | มีความหมายว่า พูดเชื่อถือไม่ได้   |
| 2. ลั่นไม่มีกระดูก - |  |   |
| 3. ลั่นตักตึงใบหู -  |  |   |
| 4. หนูปากคอก -       |  | มีความหมายว่า สิ่งธรรมดาสามัญที่อยู่ใกล้ตัว ถูกละเลย หรือมองข้ามไป, เรื่องง่าย ๆ ที่นึกไม่ถึง |
| 5. เส้นผมบังภูเขา -  |  |   |
| 6. ไก่ได้พลอย -      |  | มีความหมายว่า มีสิ่งที่มีค่าอยู่ แต่ไม่รู้จักใช้, ไม่รู้จักประโยชน์                           |
| 7. ลิงได้แก้ว -      |  |   |
| 8. หัวล้านได้หัว -   |  |   |
| ตาบอดได้แว่น -       |  |   |

การประเมินผล

1. โดยการให้คะแนนจากการแข่งขัน ในการร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน นักเรียนสามารถเข้าใจสำนวนต่าง ๆ และมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรม

แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต สำนวน ในหนังสือเรียนทักษะสัมพันธ์ ที่มีเนื้อหาโดยตรง และมีเนื้อหาสอดคล้องแทรกคำพังเพย ภาษิต และสำนวนในเรื่องอื่น ๆ

2. ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมคำพังเพย ภาษิต สำนวน วาคภาพประกอบ และทำความเข้าใจในการเรียนการสอน

3. ครูวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการแข่งขัน ครูจัดเตรียมอุปกรณ์ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการแข่งขันให้พร้อม เช่น รูปภาพ บัตรคำ และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่จำเป็น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำพังเพย ภาษิต และสำนวนได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพังเพย ภาษิต สำนวน และนำคำพังเพย ภาษิต สำนวนไปใช้ประกอบเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้
3. นักเรียนสามารถนำคำพังเพย ภาษิต สำนวนไปฝึกทักษะการเขียนและการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ



### โครงการที่ 3 (เกมคำเป็นคำตาย)

ชื่อโครงการ "เล่นซ่อนหาคำเป็น เพ้นหาคำตาย"

#### หลักการและเหตุผล

วิชาหลักภาษาเป็นวิชาที่มีกฎเกณฑ์และระเบียบข้อบังคับทางภาษา เนื้อหาวิชาหลักภาษามีความซ้ำซ้อน เนื้อหาเข้าใจยาก ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยสนใจเรียนวิชาหลักภาษา เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ประกอบกับครูผู้สอนขาดประสบการณ์ในการสอน ครูผู้สอนไม่นำวิธีการสอนแบบใหม่ ๆ มาประกอบการสอน จึงทำให้วิชาหลักภาษาเป็นวิชาขมสำหรับนักเรียน ทั้ง ๆ ที่วิชาหลักภาษาเป็นวิชาที่สำคัญเพราะเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ทางภาษาที่เราจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้นในการเรียนวิชาหลักภาษาครูผู้สอนจึงมีส่วนสำคัญที่จะเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนวิชาหลักภาษาไทย ให้เห็นความสำคัญของการเรียนวิชาหลักภาษาไทย และเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ครูต้องรู้จักนำกิจกรรมต่าง ๆ มาประกอบการสอน ให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เด็กได้มีโอกาสแสดงออกทั้งทางท่าทาง ทางคำพูด และการแสดงความคิด กิจกรรมในการเรียนที่จะช่วยให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย เช่น การแข่งขันสะกดคำ แข่งขันการหาคำในมาตราตัวสะกด แข่งขันหาคำศัพท์ แข่งขันหาคำมูล คำประสม คำซ้ำ คำซ้อน และคำเป็นคำตาย ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และสามารถนำเรื่องที่ได้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบเรื่องเกี่ยวกับตัวสะกด
2. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบลักษณะของคำเป็นคำตาย
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกคำที่เป็นคำเป็นคำตายได้อย่างถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่า คำที่ยกมานั้นเป็นคำเป็นกี่ย่างค์ คำตาย

กี่ย่างค์

## เนื้อหา

เกมคำเป็นคำตายเป็นเกมที่มีไว้สำหรับฝึกทบทวนความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนวิชาหลักภาษาไทย เรื่องคำเป็นคำตาย เกมคำเป็นคำตายนี้นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน มีการแข่งขันเดี่ยว และแข่งขันเป็นกลุ่ม ซึ่งเมื่อนักเรียนเล่นแล้วนักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับคำเป็นคำตายไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยทั่วไปแล้วก่อนจะนำเกมคำเป็นคำตายมาให้เด็กเล่นนั้น ครูจะต้องทบทวนเรื่องมาตราตัวสะกดและลักษณะคำเป็นคำตายก่อน แล้วจึงนำเกมคำเป็นคำตายมาประกอบการสอน ซึ่งวิธีการเล่นอาจให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำเป็น คำตายบนกระดานคำ ตามคำสั่งของครูภายในเวลาที่กำหนด โดยทำการแข่งขันกันทีละ 1 คู่ ใครเขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ หรือให้นักเรียนแข่งขันพูดคำเป็นคำตายก็ได้ หรือแข่งขันเขียนคำเป็นคำตายตามคำสั่งของครู แล้วแต่ความเหมาะสม

### กิจกรรมการสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน ครูแจกข้อความที่คัดมาจากหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ให้นักเรียนแข่งขันกันหาคำที่มีตัวสะกดในมาตราตัวสะกด แม่กค ครูกำหนดเวลา 5 นาที กลุ่มไหนเสร็จก่อนจะเป็นผู้ชนะ

#### ตัวอย่างข้อความ

##### อนุสาวรีย์รัตนกวีสุนทรภู่

สรรพสิ่งในโลกโดยเฉพาะธรรมชาติล้วนมีความมหัศจรรย์น่าสนใจอยู่ในตัวจนบางครั้งมนุษย์เราก็ต้องฉงนฉงายในอัจฉริยภาพของธรรมชาติ

ป่าเขียวขจี...ดอกไม้สีต่าง ๆ สดสวยอร่ามตา...

นกสีสวยเสียงไพเราะนานาชนิด...ผีเสื้อที่มีสีสันราวภาพเขียนของจิตรกร

ภูเขาน้อยใหญ่รูปร่างแปลก ๆ สูงเสียดฟ้า...

ท้องทะเลสีคราม...แผ่นน้ำราวมรกตผืนใหญ่

พลั่วคลื่นเป็นประกายสีขาว...เสมือนเพชรประดับกระจก

และหาดทรายสีทอง...และอีกมากมายเกินที่จะพรรณนา...

สิ่งเหล่านี้ ระยองมีพร้อมสำหรับต้อนรับผู้ไปเยือน

"เสมีค" หรือเกาะแก้วพิศดาร ที่อยู่ห่างจากตัวเมืองระยองเพียงประมาณ 20 กิโลเมตรนั้น ถ้ามองจากท่าเรือที่ท่าบ้านเพ็ญจะอยู่ไกลออกไปเพียง 6 กิโลเมตร ในสมัยโบราณการไปมาจากฝั่งบ้านเพ็ญถึงตัวเกาะคงไม่ใช่ง่ายนัก

ท่านสุนทรภู่ได้รจนา ชมสภาพธรรมชาติชายทะเลไว้ในนิทานคำกลอนเรื่อง พระอภัยมณี วรรณคดี อมตะของไทย ซึ่งเป็นอนุสาวรีย์สำคัญอีกรูปแบบหนึ่งของสุนทรภู่ ที่เชื่อกันว่าท่านสุนทรภู่ได้จากทาดชายทะเลเกาะแก่งของระยองเป็นฉาก มีหลายตอน โดยเฉพาะตอนที่ตัวละครของเรื่องเดินทางทางทะเล เช่น

ตอนที่พราหมณ์วิเชียร โมรา สาณน พาศรีสุวรรณออกติดตามหาพระอภัยมณี ซึ่งถูกผีเสื้อสมุทรลักพาตัวไป มีคำพรรณนาจากทะเลไว้ที่น่าสนใจว่า

"พอสิ้นแสงสุริยันจันทร์ระจ่าง	ส่องสว่างกลางทะเลพระเวหา
ต้องพระพายชายพัดกระพือมา	สำเภาทงูฝ้าคลื่นมากกลางชล
พระเล็งแลตามกระแสรชลาสินธุ์	ลิขรินเกาะแก่งทุกแห่งหน
ละลิลลิวทิวเมฆเป็นหมอกมน	เห็นแต่ชลกับมัจฉาคาราพราย
เวลาคำน้ำเค็มก็พร่างพร่าง	แวมสว่างวาววับระยับฉาย
เสมอเมืคเพชรรัตน์โมราราย	แจ่มกระจายพระพร่างกลางชล"

การชมสัตว์ทะเลนั้น ท่านสุนทรภู่ ก็พรรณนาไว้หลายตอน เช่น ในตอนที่เงือกนำพาพระอภัยมณีว่ายน้ำนางผีเสื้อสมุทร ใต้พรรณนาไว้ว่า

"พระโคมยงองค์อภัยมณีนำถ	เพลินประพาสพิศภูมุ่มัจฉา
ฉนากฉลามล้นตามกันมา	ค่อยเคลื่อนคลาดคล้ายคล้ายในสายชล"

และเมื่ออุศเรนคู่หมั้นนางสุวรรณมาลี นำเรือออกติดตาม หากู้หมั้นในท้องทะเล ท่านสุนทรภู่ได้พรรณนาความงามของท้องทะเลและหมู่เกาะต่าง ๆ ไว้อีกตอนหนึ่งว่า

"เหล่าละเมาะเกาะเกียนเหมือนเขียนวาด	งามประหลาดแลหลากดังฉากฉาย
ชะโงกเงื้องมเลื่อมแลลายระบาย	โฉ้เสียคายที่มากูแต่ผู้เดียว
อนาถนึ่งอิงเอกเขนกนีก	ทวนระที่กอดอนใจอาลัยเหลือยว



เสียงโครมครนคลื่นกลิ้งเป็นเกลียวเกลียว ให้เปล่าเปลี่ยวเห็นแต่ปลาในสาคร  
เป็นคู้กู่เงือกชั้นเกลือกกลอก ตามระลอกโลกเต้นเห็นสลอน

คำบรรยายภาพเกาะแก่งโขดเขา และท้องทะเลที่ยกมานี้ แม้นิใช่ภาพแท้จริง  
ที่ปรากฏแก่สายตา แต่ก็ย่อมโน้มนำจินตนาการให้เห็นความงดงาม ความมหัศจรรย์และอัจฉริยภาพ  
ของธรรมชาติ ที่รังสรรค์ความงามไว้ให้แก่ทะเล ภูเขา หาดทราย และเกาะของระยองได้  
เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเกาะแก่งพิศดารหรือเสม็ด ยังคงรักษาความงาม และสภาพธรรมชาติ  
ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนที่ได้ไปเยือน ซึ่งก็คงเช่นเดียวกับสมัยเมื่อท่านสุนทรภู่ได้ไป  
ใช้ชีวิตอยู่ที่บ้านกรำ อำเภอกกลง ซึ่งก็ไม่ห่างไกลจากบ้านแพและเสม็ด

#### นิยายสารสกุลไทย

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แข่งขันพูดคำสัมผัสเรื่องคำเป็นคำตายโดย  
นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มจะต้องพูดทุกคน สมาชิกของกลุ่มใดต่อคำสัมผัสไม่ได้ในพยางค์สุดท้ายของ  
คำกลุ่มนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้ (การที่กลุ่มใดจะเป็นผู้เริ่มต้นก่อนให้ตกลงกันเอง)

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
ง่วงนอน	ถอนใจ
ใส่เสื้อ	เสียดาว
สาวสวย	รวยเงิน
เดินทาง	วางใจ
ไซซาน	บานชื่น

ฯลฯ

เรื่องคำตายครูให้นักเรียนแข่งขันกันในลักษณะเดียวกันกับคำเป็น เช่น

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
หักเหล็ก	เค็กตก
นอนหลับ	จับกบ
พบรัก	ชกมีด
ติดปาก	ลากขวด

ฯลฯ

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ออกมาแข่งขันเขียนคำต่าง ๆ ซึ่งเป็นคำเป็น และคำตาย ตามคำสั่งของครูภายในเวลาที่กำหนดไว้ โดยทำการแข่งขันกันทีละ 1 คู่ ภายในเวลาที่กำหนด ใครได้คำที่ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ เมื่อจบการแข่งขันรวบรวมคะแนนของทั้งสองฝ่าย

3.1 ครูให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนที่เป็นคำตายทุกพยางค์ เช่น ศักดิ์สิทธิ์ อธิเอก เกษสิทธิ์ นิมิตร อรรถวิทย์ อศิษฐ์ กฤตยะ สุรัตน์ ศาสวัต สิริวิมล ฯลฯ

3.2 ครูให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนที่เป็นคำเป็น 2 พยางค์ เช่น ปรีชา เกรียงไกร สมชาย แสงธรรม คำรณ มณฑล ชัยชาญ สมชัย สมหมาย ฯลฯ

3.3 ครูให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนในท้องที่มีคำตาย 1 พยางค์ คำเป็น 1 พยางค์ เช่น กิจจา วรธา วิชัย ฌพล อนันต์ อรันต์ สุขสันต์ ประพันธ์ จรัส ฯลฯ

#### การประเมินผล

1. โดยการให้คะแนนจากการแข่งขันในการร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนสามารถเข้าใจถึงคำเป็นคำตาย ตัวสะกด และสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง

#### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับคำเป็น คำตาย มาตราตัวสะกด ในหนังสือแบบเรียน ทักษะสัมพันธ์
2. ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมตัวสะกดมาตราต่าง ๆ และคำเป็นคำตายจากหนังสือแบบเรียนทักษะสัมพันธ์ และทำเป็นสมุดรวบรวมคำในมาตราตัวสะกดที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และรวบรวมคำเป็นคำตาย ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือแบบเรียนทักษะสัมพันธ์ เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ในการสอน
3. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการแข่งขัน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของมาตราตัวสะกดได้ และสามารถอธิบายความหมายของคำเป็นคำตายได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถใช้ตัวสะกด คำเป็น คำตาย ในเรื่องการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง



โครงการที่ 4  
(เกมทายชื่อตัวละคร)

ชื่อโครงการ "ไขปริศนาชื่อตัวละคร"

หลักการและเหตุผล

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติเพราะเป็นผลงานที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์กันมาเป็นเวลาช้านาน และในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยถือว่าการสอนวรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญที่จะขาดมิได้ เพราะเนื้อหาในวรรณคดีจะช่วยให้นักเรียนซาบซึ้งในคุณค่าของวรรณคดีและเพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงสภาพสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ในแต่ละยุคแต่ละสมัย เพราะวรรณคดีเปรียบเสมือนกระจกเงาบานใหญ่ที่สะท้อนสภาพในอดีต นอกจากนี้นักเรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดี และเพื่อให้นักเรียนได้นำคติธรรม ข้อคิดที่ปรากฏในวรรณคดีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนวิชาภาษาไทยนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเรียนวิชาวรรณคดีมีมากกว่าวิชาหลักภาษา ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะเนื้อหาในวรรณคดีไม่ยุ่งยากซับซ้อนเท่ากับวิชาหลักภาษา และเนื้อหาในวิชาวรรณคดีมีหลายรูปแบบจึงทำให้นักเรียนสนใจมากกว่าวิชาหลักภาษา ถึงแม้วิชาวรรณคดีนักเรียนจะสนใจมากกว่าวิชาหลักภาษาไทยก็ตาม ครูผู้สอนควรใช้วิธีสอนหลาย ๆ วิธีเพื่อให้เด็กได้สนุกสนาน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ซึ่งวิธีการสอนโดยนำเกมมาฝึกกลับสมองลงปัญญานักเรียนนี้จะทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนยิ่งขึ้น และจะทำให้การเรียนวรรณคดีสนุกสนานมากขึ้น

ในหนังสือชุดทักษะสัมพันธ์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณคดี นิทานชาดก นวนิยาย เรื่องสั้น บทความ ฯลฯ ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้จะต้องประกอบไปด้วยตัวละครซึ่งมีลักษณะนิสัยต่างกันไปเพื่อให้การเรียนการสอนวิชาวรรณคดีสนุกสนาน และนักเรียนจำชื่อตัวละครในเรื่องที่เรียนได้แม่นยำ ครูจึงควรจัดกิจกรรมที่มีการแข่งขันทายปริศนาชื่อตัวละครให้นักเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกชื่อตัวละครได้ถูกต้อง

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกเล่าลักษณะเด่นของตัวละครได้
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่า ตัวละครนั้นอยู่ในวรรณคดีเรื่องใดและสามารถเขียนชื่อตัวละครได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เป็นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะจูงใจให้นักเรียนชอบเรียนภาษาไทยด้านวรรณคดี และเพื่อเป็นการทบทวนความจำของนักเรียนเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีด้วย เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีนี้จะช่วยให้นักเรียนจำชื่อตัวละครในวรรณคดีได้มากยิ่งขึ้น การนำเกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีมาให้นักเรียนเล่นหรือแข่งขันนั้น อาจแข่งขันเป็นกลุ่ม โดยครูให้นักเรียนแข่งขันฟังข้อความจากเทพ หรือฟังข้อความจากครู หรือโดยการที่ครูอ่านปริศนาคำทายให้นักเรียนฟัง ปริศนาละ 2 ครั้ง เมื่ออ่านจบให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำตอบส่งครู หรือโดยที่ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันแต่งปริศนาคำทายเกี่ยวกับชื่อตัวละครในวรรณคดีภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดทำถูกต้องมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ เกมทายชื่อตัวละครนี้ทำให้นักเรียนมีความรู้รอบตัวดี

### กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มมากลุ่มละ 1 คน แข่งขันกันตอบปัญหาเกี่ยวกับคำประพันธ์จากวรรณคดี โดยครูเปิดเทปบันทึกเสียงให้นักเรียนตอบว่าเป็นใครจากเรื่องอะไร ดังนี้

- |   |  |
|---|--|
| 1. อีเหนาหรือจะมาตามด้วยความรัก<br>นางใดพร้าก่าสรครระทคใจ   | ข้อนี้ไม่ประจักษ์ด้วยสงสัย<br>ใครชานไซชื่อไต้ให้รางวัล     |
| 2. อันว่าพระอภัยมณีศรีสุวรรณ<br>โอรสเกษัตริย์ครองกรุงรัตนา  | เราารู้ยู่ทั่วกันว่าเก่งกล้า<br>อยากทราบว่าห้าวเธอพระนามใด |
| 3. โอ้วอันนิจาความรัก<br>คำเปรียบน้คนนักรักร้ายใจ           | เพ็งประจักษ์ดังสายน้ำไหล<br>น้องนางไหนครวญคร่ำรำพัน        |
| 4. ถึงโรงเหล้าเตากลั่นควันโขมง<br>กวีหนึ่งเขียนกลอนดีตอนเมา | มีกันโพงผูกสายไ้วปลายเส้า<br>ชีวิตเส้าเขานั้นคือผู้ใด      |

- |  |   |
|--|---|
| 5. พระอภัยใจอ่อนถอนสะอื้น<br>แต่ชายหนึ่งคอยกระตุ้นเตือนใจ<br>เขากล่าวว่าหากคนมีความรู้<br>ไม่ตายเสีย คงได้คิดในเร็ววัน | ชอบเที่ยวยืนโศกาน้ำตาไหล<br>ให้เธอไซ้แซมแข็งแกร่งจกรรจ์<br>ต้องต่อสู้กันไปอย่าได้พรั่น<br>ชายผู้นั้นชื่อโคโปรดไซ้ความ |
| 6. ในเพลงปี่ว่าสามพราหมณ์เอ๋ย<br>พราหมณ์ทั้งสามเก่งกล้าเกรียงไกร<br>ผูกสำเภายิงธนูสู้ข้าศึก<br>รางวัลน้อยค่อยคิดจิตจาง | ยังไม่เคยชมชดพิสมัย<br>ร้องเรียกได้ฝนลมตั้งจงใจ<br>ลองช่วยนักชื้อพราหมณ์ตามประสงค์<br>เพื่อนเพื่อนคงปรบมืออย่าถือเลย  |
| 7. หนึ่งในบรรดาคดีไม่มีสอง<br>ชายคนนั้นเอวกลิ้งกลมเกลี้ยงเงลา  | ใครช่วยลงทลายด้วยช่วยแก้เหงา<br>หน้านั้นเล่าเหมือนพระจันทร์เมื่อวันเพ็ญ   |
| 8. นางโคชื่อว่าสวามิภักดิ์<br>ไม่ยอมให้ยักษ์พาลาลิงพาไป  | จงรักต่อสามีอย่างยิ่งใหญ่<br>นางนั้นไซ้เป็นยอดเขาวมาลัย   |

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน ส่งตัวแทนกลุ่มมากลุ่มละ 1 คน แข่งขันเขียนชื่อตัวละครตามคำบอกของครู โดยให้เขียนคำตอบบนกระดานดำไว้ภายในเวลาที่กำหนด ให้นักเรียน 4 คนเป็นกรรมการดูความถูกต้องในการเขียนบนกระดานดำ ข้อความที่ใช้ในการแข่งขันมีดังนี้

2.1 ให้นักเรียนเขียนชื่อตัวละครที่มีพยางค์ท้ายเหมือนกัน ในเรื่องรามเกียรติ์ 2 ชื่อ (ทศกัณฐ์ กุมภกรรณ)

2.2 ให้เขียนชื่อตัวละครที่พยางค์แรกขึ้นต้นด้วยคำว่า สมิง ในเรื่องราชาธิราช 3 ชื่อ (สมิงพระราม สมิงนครอินทร์ สมิงอายมณฑล)

2.3 ให้นักเรียนเขียนชื่อตัวละครที่มีความหมาย หมายถึงพระรามมา 4 ชื่อ (พระอวตาร พระทรงสุบรรณ พระทริวิชัย พระทรงศร)

2.4 ให้นักเรียนเขียนชื่อตัวละครที่มี 2 พยางค์ 5 ชื่อ (พระราม พระลักษมณ์ ชุนช้าง ชุนแผน พิเภก)

กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ กรรมการดูเรื่องการเขียนตัวสะกดการันต์ และกรรมการให้คะแนนแต่ละกลุ่ม



3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดหาคำทายเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดี ภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดคิดได้มากเป็นผู้ชนะ เช่น

- |                                       |                                     |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| อะไรเอ๋ย กว่าตาย หงายเป็น             | (ไมยราพ)                            |
| อะไรเอ๋ย ที่ทำให้คนรบกัน              | (สีดา)                              |
| อะไรเอ๋ย หาวเป็นคาวเคื่อนทินกร        | (หนุมาน)                            |
| อะไรเอ๋ย เป็นหญิงสองชาย วายชีวา       | (นางพิน)                            |
| อะไรเอ๋ย ผิวเหลือ่องเรื่องรองคังทองทา | โสภาพพร้อมพริ้งทั้งกาย (พระลักษมณ์) |

ฯลฯ

#### การประเมินผล

1. โดยการให้คะแนนในการเข้าร่วมแข่งขันของแต่ละกลุ่ม
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนสามารถบอกได้เกี่ยวกับชื่อตัวละครต่าง ๆ

#### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูศึกษาเนื้อหาในวรรณคดีและตัวละครในหนังสือทักษะสัมพันธ์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อคิดเป็นปริศนาคำทาย
2. ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมชื่อตัวละครในวรรณคดีลักษณะเด่นของตัวละคร จัดทำเป็นสมุดภาพตัวละครในวรรณคดี

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถจำชื่อตัวละครสำคัญ ๆ ในวรรณคดีได้
2. นักเรียนได้สามารถคิดหาคำทายเกี่ยวกับชื่อตัวละครได้
3. นักเรียนสามารถบอกได้ว่า ตัวละครเหล่านั้นอยู่ในวรรณคดีเรื่องใด
4. นักเรียนสามารถบอกลักษณะสำคัญของตัวละครนั้นได้

## ตัวอย่างโครงการที่ใช้บทบาทสมมุติในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย

### ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

#### โครงการที่ 1

ชื่อโครงการ "พักผ่อนหย่อนอารมณ์"

#### หลักการและเหตุผล

การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญมากทักษะหนึ่ง ทั้งนี้เพราะความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและสื่อมวลชน ตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ ที่ชุมชนจัดขึ้น ซึ่งทำให้บุคคลฝ่ายต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนจำเป็นต้องใช้ทักษะการฟังเป็นอันมาก และถ้านักเรียนได้รับการฝึกฝนทักษะการฟังอย่างถูกต้องเหมาะสม นักเรียนก็จะเป็นผู้ที่มีความสามารถทางการฟัง และสามารถที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ทักษะในการฟังนั้นตามหลักสูตรมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนรู้จักจับใจความที่สำคัญ จากเรื่องที่ฟัง และมีวิจารณญาณในการฟัง มีมารยาทในการฟัง รู้จักนำความรู้ที่ได้ฟังไปใช้ประโยชน์ และเพื่อเป็นการสร้างนิสัยแสวงหาความรู้จากการฟัง

การฟังในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เนื้อหาที่ให้นักเรียนฟังนั้นประกอบไปด้วยการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ การฟังการบรรยาย ฟังโอวาท ฟังพระธรรมเทศนา การอภิปราย และรวมตลอดทั้งการฟังจากวิทยุกระจายเสียง ซึ่งเนื้อหาของการฟังดังกล่าวนี้ ครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนเพื่อให้นักเรียนจะได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม มีความสนุกสนาน นำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากการเรียนในวิชาต่าง ๆ ต้องอาศัยการฟังทั้งสิ้น ครูจึงควรจัดกิจกรรมทักษะการฟัง โดยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงจริงโดยจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ฟังข่าว จากวิทยุ เพื่อจับใจความสำคัญ

#### วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญจากข่าวได้
2. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของเพลงที่ฟังได้
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข่าวและเพลงที่ฟังได้

## ๕ เนอทา

การฟังข่าวเป็นกิจกรรมประจำวันที่ประชาชนทั่วไปได้ฟังอยู่เป็นประจำ ทุกเช้า กลางวัน เย็น ซึ่งการฟังข่าวนี้นี้เราฟังจากวิทยุและโทรทัศน์ ซึ่งข่าวที่เราฟังนั้นมีทั้งข่าวราชการ ข่าวเกี่ยวกับธุรกิจ และข่าวทั่วไป การฟังข่าวโดยเฉพาะฟังจากวิทยุ เมื่อเราฟังข่าวแล้วจะมีการค้นรายการด้วยการฟังเพลงซึ่งเป็นรายการบันเทิง เพลงที่ฟังนั้นมีทั้ง เพลงไทยและเพลงสากล แล้วแต่ความนิยมของผู้ฟัง การฟังข่าวเป็นประจำทุกวันจะทำให้เราเป็นผู้มีความรู้รอบตัวที่ทันต่อเหตุการณ์ และในการฟังเพลงซึ่งค้นรายการในการฟังข่าว จะช่วยให้ผู้ฟังมีความเพลิดเพลิน และเป็นผู้มีสุขภาพจิตดี ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ครูจะต้อง ฝึกให้นักเรียนเป็นผู้มีนิสัยรักในการฟังสิ่งต่าง ๆ ใต้อย่างถูกต้อง และรู้จักวิเคราะห์วิจารณ์ใน เรื่องที่ได้ฟังนั้นอย่างมีหลักเกณฑ์ ไม่ว่าจะเป็นการฟังข่าวหรือฟังรายการเพลงเพื่อความ บันเทิงก็ตาม

### กิจกรรมการสอน

ครูเตรียมจัดห้องให้เป็นห้องโล่ง นักเรียนร่วมกิจกรรมโดยนั่งกับพื้นห้อง

#### 1. ชี้นำ

- 1.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละประมาณ 5-9 คน
- 1.2 ครูคิดคำว่า "ข่าว" บนกระดานคำ ให้นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับ "ข่าว"
- 1.3 ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง "ข่าว" การอ่านข่าวจากหนังสือ

พิมพ์ การฟังข่าวจากวิทยุ ซึ่งการฟังข่าวจากวิทยุจะมีปัญหามากกว่าการอ่านข่าวจากหนังสือ พิมพ์ นักเรียนจะมีวิธีการแก้ไขการฟังข่าวอย่างไร จึงจะมีประสิทธิภาพให้นักเรียนช่วยกัน คิดหาวิธี นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมุติในการฟังข่าว และแสดงความคิดเห็นในการฟัง ข่าว

#### 2. ชี้นกิจกรรมและอภิปราย

- 2.1 ครูให้ตัวแทนนักเรียนมาหยิบสถานการณ์จากครู แล้วให้ไปประชุมปรึกษาหารือกัน เมื่อครบกำหนดเวลาแล้ว ครูให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติที่ได้รับตามบทบาทนั้น



สถานการณ์ ตอนบ่ายวันอาทิตย์ ผู้คนในหมู่บ้านซึ่งว่างจากงานประจำ แล้ว ก็จะมารวมกันที่สนามหน้าโรงเรียนประจำตำบลแห่งหนึ่ง เพื่อพบปะพูดคุย ถามถึง สารทุกข์สุขดิบ และนั่งพักผ่อนไปในตัว พร้อมกันนั้นก็ฟังรายการข่าวจากวิทยุกระจายเสียง ประจำตำบลนั้น ครูกำหนดบทบาทให้นักเรียนในห้องเป็นชาวบ้าน โดยแบ่งกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 5-9 คน และให้นักเรียนเป็นเจ้าของหน้าที่เปิดเทปบันทึกเสียงรายการวิทยุดังนี้

สวัสดีค่ะ พบกันอีกแล้วนะคะ ในรายการสารพันปัญหาบ้านเรา ปัญหา แรกเลยนะคะที่เราจะคุยกันในวันนี้คือ เรื่องแมลงวันคะ แมลงวันเป็นปัญหาที่น่ารำคาญมากใช้ ไหมคะคุณผู้ฟัง เพราะนอกจากจะนำเชื้อโรคมารูเราแล้ว ยังทำให้เสียบรรยากาศในการ รับประทานอาหารอีกด้วยใช้ไหมคะ คังนั้นในวันนี้คิดจึงขอเสนอแนะวิธีไล่และกำจัดแมลงวัน อย่างละวิธี ที่พอจะทำได้ง่ายนะคะ วิธีไล่แมลงวันนะคะ ให้เอาก้านพลู คุณผู้ฟังคงรู้จักก้านพลู ดีนะคะ ก้านพลูนี้ละคะ เอามาทำให้ละเอียดเลยนะคะ แล้วใส่ถุงผ้าแขวนไว้ในที่ ๆ มีแมลงวัน ชุกชุม แมลงวันก็จะหนีไปหมดคะ ที่นี้วิธีกำจัดแมลงวันละคะ เขาบอกให้เอาพริกไทยนะคะ พริกไทยนี้ละคะ เอามาปั่นให้ละเอียดแล้วนำไปคลุกกับน้ำตาลบีบให้เหลวแล้วก็เหนียวนะคะ นำ ไปวางบนกระดาษเอากะดาษนี้ละคะไปวางในที่ ๆ มีแมลงวัน เมื่อแมลงวันลงไปกินน้ำตาล มันก็จะตายในทันทีเลยคะ หมาไปหนึ่งปัญหาแล้วนะคะ เรามาฟังเพลงกันก่อนดีไหมคะ

(เพลง)

เหนื่อยมากนักราก็พักเสียก่อน

หลับตานอนไม่ยอมยกย่อนร้อนรน

รู้ซึ่งถึงความเป็นคน

แม้สับสนข้างในดวงใจ

สร้างพลังเพื่อความหวังวันใหม่

สู้ชีวิตจนตะวันลับไป

หวังไว้คิดไว้ในใจคน

ร้อนและหนาวก็ทนกันไป

รับทุกข์ไว้เพียงใดก็ทน

ใช้ชีวิตให้มัน ชัมชัม

สุขทุกข์ของคนอยู่ที่ตนวาง

แก้ปัญหาก็เราเคยผิด

เดินให้ถูกทิศชีวิตจะถูกทาง

ทางชีวิตเราค่อยคิดค่อยสร้าง

ค่อยสะสมเรื่องที่น่ารื่นเริง

รู้ที่ศรัทธาทางวางตัวตน

ใช้เหตุผลคั่นร่นกันไป

จุดมุ่งหมายไม่ทำร้ายสังคม

อยู่กันได้ไม่กี่ปีก็ตาย

แม้เราตายชื่อมีคนชม

คืนอาจถมร้างเราจนจน

คนรุ่นหลังชื่นชมทั่วกัน

ค่ะ คุณผู้ฟังที่เป็นหนุ่ม ๆ นะคะ เขียนจดหมายมาบอกดิฉันว่าอยากให้คุณเรื่องการเมืองให้มาก ๆ หน่อยค่ะ ดิฉันก็คุยถึงเรื่องการเมืองเป็นครั้งคราวนะค่ะ แต่อย่างว่าละค่ะ จุดประสงค์ของรายการก็เป็นไปตามชื่อละค่ะ คือสารพันปัญหาบ้านเราค่ะ เพราะฉะนั้นดิฉันก็เลยต้องคุยกันทุกเรื่องละค่ะ จะไปเจาะจงเรื่องหนึ่งเรื่องใดมากเกินไป คุณผู้ฟังก็อาจจะน้อยใจอีก คุณหนุ่ม ๆ ต้องเห็นใจนะค่ะ แต่เอาละค่ะ ดิฉันจะพยายามหาข่าวคราวทางการเมืองมาให้คุณหนุ่ม ๆ ให้มากขึ้นก็แล้วกันดีไหมคะ ที่นี้มาฟังข่าวคราวบ้านเรากันบ้างนะค่ะ ขอแสดงความยินดีกับเด็กชายสมศักดิ์ คำดี ลูกของทิศคำด้วยนะค่ะ ที่ได้ทุนของบ้านเราไปเรียนต่อที่ตัวจังหวัด ส่วนผู้ใหญ่วิโรจน์ก็บวชลูกชายไปแล้วเมื่อวันเสาร์ที่ผ่านมา ก็ขออนุโมทนาด้วยนะค่ะ ที่นี้ขอแสดงความเสียใจกับครอบครัวของนางแสงคำด้วย ที่ต้องเสียแม่เฒ่าผ่องไป และจะเผาในวันอาทิตย์ที่จะถึงนี้ ผากบอกญาติมิตรและเพื่อน ๆ มาทางรายการนี้ด้วยนะค่ะ ชาวต่อไปนะค่ะก็เป็นชาวที่ขอความร่วมมือร่วมใจกันพัฒนาหมู่บ้านของเรา เริ่มกันแต่เช้าเลยละ 9 โมง พัฒนาตั้งแต่ถนน สะพาน คลอง และจะช่วยกันปลูกต้นไม้ที่หน้าบ้านเพื่อความสวยงามและร่มรื่น ใครผ่านไปผ่านมาก็จะเห็นว่าบ้านเราน่าอยู่นะค่ะ เอาละค่ะฟังกันอีกซักเพลง แล้วค่อยคุยกันต่อดีไหมคะ

2.2 เมื่อฟังข่าวเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายกันอีกครั้ง เช่น

1. นักเรียนที่สอชมบทบาทเป็นชาวบ้านและฟังข่าว ใครบ้างที่ปฏิบัติได้เหมาะสม และใครบ้างที่ปฏิบัติไม่เหมาะสม

2. นักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับข่าวนั้นว่าเป็นอย่างไร เช่น ลักษณะถ้อยคำ น่าเสียดาย ของการอ่านข่าว

3. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า ปัญหาของการฟังข่าวนั้นคืออะไร

3. ขั้นสรุปและการนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับการฟังข่าวนั้นว่า ข่าวมีสาระสำคัญอะไรบ้าง และสามารถนำข้อความที่ได้จากการฟังข่าวไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ เช่น เรื่องอะไร

3.2 ครูให้นักเรียนเขียนประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับการฟังข่าวที่นักเรียนฟังข้อความไม่ชัดเจน แล้วเกิดผลเป็นอย่างไร นักเรียนหาวิธีแก้ไขการฟังข่าวที่ไม่ชัดเจนนั้นอย่างไร

การประเมินผล

1. จากการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
2. จากการสรุปสาระสำคัญจากบทบาทสมมุติ
3. จากการตอบคำถาม
4. จากการอภิปรายร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียน

แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดบทบาทสมมุติ การกำหนดตัวบุคคล เวลา และสถานที่

2. ครูและนักเรียนเตรียมจัดหาอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เทปบันทึกเสียง แถบบันทึกเสียงรายการวิทยุ ใบบันทึกข้อความจากการฟัง



ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติตามที่ได้รับมอบหมายไว้และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
2. นักเรียนจับใจความสำคัญจากเรื่องที่ฟังและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## โครงการที่ 2

ชื่อโครงการ "พิธีกรในงานแต่งงาน"

### หลักการและเหตุผล

โดยปกติในการจัดงานสังสรรค์ งานรื่นเริงในสังคมหรืองานพิธีใดก็ตามมักจะต้องมีโฆษกและพิธีกรของงานเป็นผู้กล่าวทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างผู้จัดงานกับผู้รับเชิญ หรือระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังหรือผู้ชม ทั้งนี้เพื่อให้งานรื่นเริงหรืองานพิธีนั้น ๆ ดำเนินไปอย่างเป็นระเบียบราบรื่นและสนุกสนาน โฆษกหรือพิธีกรที่มีความสามารถจะบันทึลให้บรรยากาศของงานศักดิ์สิทธิ์สมเป็นงานพิธีการ หรือบันทึลให้งานสนุกสนานมีชีวิตชีวาสมเป็นงานรื่นเริงได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าโฆษกหรือพิธีกรของงานเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่องานรื่นเริงสังสรรค์ หรืองานพิธีโดยทั่วไป

ในการสอนการพูดในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนั้น มีกิจกรรมหลายอย่างที่ครูผู้สอนสามารถนำมาฝึกทักษะการพูดของนักเรียนได้ เช่น ฝึกให้นักเรียนเป็นพิธีกรแนะนำวิทยากรที่จะมาบรรยายในชั้นเรียน ฝึกให้เป็นพิธีกรในการกล่าวต้อนรับ เชื้อเชิญในโอกาสต่าง ๆ เป็นพิธีกรในงานแต่งงาน กล่าวเชื้อเชิญแขกมีเกียรติ กล่าวอวยพรคู่บ่าวสาว ฯลฯ ดังนั้นเพื่อฝึกทักษะดังกล่าวแก่นักเรียน ครูผู้สอนควรหาวิธีการฝึกทักษะการพูดดังกล่าวให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสประสบเหตุการณ์จริง และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นั่นคือการจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน และงานอื่น ๆ ได้
2. เพื่อฝึกทักษะการใช้ภาษาของนักเรียนทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

### เนื้อหา

พิธีกร พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน อธิบายไว้ว่า ผู้ดำเนินการในพิธี ผู้ดำเนินรายการ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกร จะใช้ในกรณีทั้งงานนั้นเป็นพิธีรีตอง มีแบบมีแผน มีพิธีการ และ

งานนั้นมีผู้รับเชิญ ให้พูดมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป

#### หน้าที่ของพิธีกร

1. เป็นผู้กล่าวทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างผู้จัดงานกับผู้รับเชิญ หรือระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง หรือผู้ชม ในกรณีที่เป็นงานรื่นเริงในสังคม งานสังสรรค์ หรืองานพิธีต่าง ๆ
2. เป็นผู้ประสานงานกับผู้พูดหรือผู้ร่วมรายการ และฝ่ายกำกับเวทีเกี่ยวกับเรื่องเวลา ในกรณีที่เป็นรายการทางโทรทัศน์ หรือรายการบนเวที
3. เป็นผู้ควบคุมให้การดำเนินงานในพิธีนั้น ๆ หรือการพูดครั้งนั้นเป็นไปอย่างมีระเบียบราบรื่น และตรงกำหนดเวลา
4. เป็นผู้สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง และมีชีวิตชีวาให้แก่งานรื่นเริงนั้น ๆ หรือการพูดครั้งนั้น

#### คุณสมบัติของพิธีกร

1. เป็นผู้มีไหวพริบและปฏิภาณดี สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
  2. มีอารมณ์รื่นเริง มีสีหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส มีอารมณ์ขันพอสมควร
  3. มีความเชื่อมั่นในตัวเอง สุภาพและสำรวม
  4. เป็นคนกระฉับกระเฉง ว่องไว คล่องแคล่ว และมีชีวิตชีวา
  5. เป็นผู้มีความวาทศิลป์
  6. รู้จักใช้สำนวนภาษาได้กระชับรัด กระชับความ ไม่พูดมาก หรือพูดจาซ้ำซาก
  7. ควรมีเสียงพูดชัดเจน แจ่มใส พูดในจังหวะที่พอเหมาะ ไม่เร็วหรือช้าเกินไป
- ออกเสียงได้ถูกต้อง
8. มีมารยาทที่เหมาะสม รวมถึงรู้จักแต่งกายให้เหมาะสมแก่กาลเทศะ
  9. มีความรู้ทั้งเฉพาะด้านและความรู้ทั่วไป จิตวิทยาของผู้ฟังและกลุ่มชน

#### โอกาสในการปฏิบัติหน้าที่ของพิธีกร

พิธีกรจะปฏิบัติหน้าที่ของตนในโอกาสต่าง ๆ ดังนี้

1. การกล่าวแนะนำผู้พูด ในโอกาสที่มีการเชิญผู้อื่นมาพูด เช่น ปาฐกถา อภิปราย



โต้วาที ฯลฯ พิธีกรต้องทำหน้าที่แนะนำผู้พูดให้ผู้ฟังรู้จัก โดยกล่าวถึงหลักในการพูดดังนี้

1.1 พยายามพูดให้สั้นที่สุด ไม่ควรใช้เวลาเกิน 5 นาที บรรยายภาศควรเป็นกันเองพอสมควร

1.2 กล่าวถึงหัวเรื่องและโอกาสที่จะพูดในวันนั้นขณะนั้นอย่างถูกต้อง

1.3 แนะนำผู้พูด โดยพูดถึงชื่อสกุล คุณวุฒิการศึกษา ความสามารถพิเศษ ตำแหน่งงานทั้งในปัจจุบันและอดีต (ถ้ามี) แต่ต้องไม่เอ่ยเรื่องส่วนตัว

1.4 พึงระวังอย่ายกยอผู้พูดจนเกินจริง จนผู้พูดประหม่าหรือกระดาก

1.5 ไม่ควรใช้ท่าทางประกอบการพูดให้มากนัก

2. การกล่าวขอบคุณผู้พูดในโอกาสที่มีการเชิญผู้อื่นมาพูด เช่น ปาฐกถา อภิปราย เมื่อผู้กล่าวแสดงปาฐกถาหรืออภิปรายจบแล้ว พิธีกรจะเป็นผู้กล่าวสรุปและขอบคุณ ในการสรุปควรสรุปให้เห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับ และกล่าวขอบคุณ

3. การกล่าวเชิญแขกอำนวยการในงานมงคลต่าง ๆ เช่น งานมงคลสมรส งานวันเกิด งานวันขึ้นปีใหม่ งานฉลองยศ ฯลฯ พิธีกรจะทำหน้าที่กล่าวเชิญผู้มีเกียรติหรือผู้มีอาวุโสในงานนั้นขึ้นกล่าวอวยพรในโอกาสนั้น ๆ และกล่าวเชิญเจ้าภาพของงานให้กล่าวตอบคำอวยพร

4. การกล่าวเชิญประธานของงานในโอกาสต่าง ๆ ในงานพิธีต่าง ๆ เช่น พิธีมอบของขวัญหรือรางวัลให้แก่ผู้มีผลงานดีเด่น พิธีเปิดหรือปิดการประชุม พิธีเปิดหรือปิดการอบรมต่าง ๆ พิธีกรจะทำหน้าที่กล่าวเชิญประธาน เพื่อให้มอบของขวัญหรือรางวัลให้แก่ผู้รับ หรือกล่าวเชิญประธานให้โอวาท กล่าวเชิญประธานทำพิธีเปิดหรือปิดการประชุมหรือการอบรม

5. ทำหน้าที่ดำเนินรายการของงาน และเป็นผู้ประสานงานระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง เช่น ในโอกาสรื่นเริงในวันปิดภาคของโรงเรียน และมีการแสดงบนเวที พิธีกรจะทำหน้าที่เป็นผู้ประกาศให้ผู้ชมทราบถึงรายการแสดงบนเวที ให้ผู้ชมหรือผู้ฟังได้รู้ขั้นตอนของงาน เป็นการเร้าความสนใจของผู้ชมหรือผู้ฟัง และช่วยให้เตรียมตัวชมการแสดงหรือฟังการพูดได้อย่างสนใจและเกิดรสชาติ

## กิจกรรมการสอน

ครูจัดเตรียมห้องเรียนให้เป็นหอประชุม มีงานมงคลสมรส

### 1. ชี้นำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการพูด ความสำคัญของการพูด และกล่าวถึงปัญหาในการพูด โดยเฉพาะการพูดในที่ชุมชนและต่อไปนักเรียนอาจจะไปเป็นพิธีกรในงานใดงานหนึ่ง ฝึกการพูดเพื่อให้มีบุคลิกดี เมื่อปรากฏแก่สายตาประชาชนจะได้ไม่มีความกระดากอาย ครูฝึกให้นักเรียนได้มีการปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการพูด

### 2. ชี้นกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูสมมุติให้นักเรียนในห้องเป็นพิธีกร และเป็นเจ้าบ่าวและเจ้าสาว ฯลฯ และนักเรียนอีกส่วนหนึ่งเป็นแขกที่มาในงาน

2.2 นักเรียนที่ได้รับมอบหมายมาหยิบสแตนดาร์ดจากครูแล้วปรึกษาหารือระหว่างนักเรียนที่ได้รับมอบหมายภายในเวลาที่กำหนด

2.3 นักเรียนที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกรจะเริ่มทำหน้าที่ของตน

พิธีกร สวัสดีครับ ท่านผู้มีเกียรติทุกท่าน วันนี้เป็นวันมงคลสมรสระหว่าง นางสาวอัญชลี แสนสุข กับนายชัชวาล ขวัญดี ซึ่งเจ้าสาวนั้นเป็นพยาบาลอยู่ที่โรงพยาบาลศิริราช สำหรับเจ้าบ่าวของเรานั้นเป็นอาจารย์ผู้สอนอยู่ที่วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และวงดนตรีที่กำลังบรรเลงให้เราได้ฟังอยู่ขณะนี้คือ วงดนตรีของวงสุนทราภรณ์ และในช่วงเวลานี้ขอเชิญแขกผู้มีเกียรติฟังเพลงไพเราะ จากนักร้องเสียงระดังเงิน ในเพลง บุปผะสนิवास ....

และร่วมรับประทานอาหาร

เจ้าภาพฝ่ายชาย - ท่านผู้มีเกียรติทั้งหลายข้าพเจ้าในฐานะเป็นเจ้าภาพฝ่ายชายขอขอบพระคุณ ท่านผู้มีเกียรติทุกท่านที่มาในงานนี้ และหากมีสิ่งใดบกพร่องข้าพเจ้าขออภัย ณ โอกาสนี้ด้วย เมื่อพิธีกรเชิญแขกผู้อาวุโสกล่าวอวยพรให้คู่บ่าวสาวแล้ว พิธีกรเชิญคู่บ่าวสาวกล่าวขอบคุณแขกที่มาในงาน

2.4 เมื่อแสดงบทบาทเสร็จแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงบทบาทของผู้แสดงว่าแสดงได้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร

### 3. ชั้นสรุปและการนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนฝึกเขียนคำอวยพร คำขอบคุณ ในโอกาสต่าง ๆ

3.2 ให้นักเรียนเขียนประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับการพูดในโอกาสต่าง ๆ ว่าตนเองมีปัญหาหรือไม่ และถ้ามีได้แก้ไขปัญหานั้นอย่างไร

#### การประเมินผล

1. การเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
2. จากการอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่างนักเรียนและครู

#### แนวในการจัดกิจกรรม

ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรม กำหนดบุคคล เวลา สถานที่ให้เหมาะสม

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้ฝึกทักษะเกี่ยวกับการเป็นพิธีกรในงานต่าง ๆ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. นักเรียนได้รับปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเองให้ดีขึ้น



### โครงการที่ 3

ชื่อโครงการ "มาอ่านข่าวกันเถอะ"

#### หลักการและเหตุผล

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญและใช้มากในชีวิตประจำวัน เพราะการอ่านเป็นทักษะที่นักเรียนจะแสวงหาความรู้และประสบการณ์ทางตรงที่ให้ผลแก่ผู้แสวงหาความรู้อย่างมากที่สุดในด้านความรู้และความบันเทิง ทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้อีกด้วย ทั้งในด้านการพูดและการเขียน ดังนั้นผู้ที่มีทักษะในการอ่านดีจึงจะสามารถมีความรู้และทักษะในทางอื่น ๆ ได้ด้วย

ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ กำหนดให้นักเรียนมีความรู้ในด้านการอ่าน ทั้งการอ่านออกเสียงและการอ่านในใจ ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ทั้งนี้โดยคำนึงถึงความถูกต้อง การตีความและความเข้าใจในเรื่องวรรณคดีไทย ซึ่งจะมีผลโยงไปถึงการใช้ภาษาของนักเรียนด้วย ดังนั้นในการสอนทักษะการอ่าน ครูจึงต้องสอนทั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความหมายทั้งทางตรงและความหมายที่แอบแฝงอยู่ ตลอดจนการอ่านเพื่อให้รู้ลักษณะของงานเขียนประเภทต่าง ๆ ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบ ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องเลือกหาวิธีสอนทักษะการอ่านให้เหมาะสมเพื่อจะได้ฝึกการอ่านออกเสียง ฝึกบุคลิกภาพทั่ว ๆ ไป นักเรียนควรได้ฝึกการอ่านจากเหตุการณ์ที่ครูสมมุติขึ้น เพื่อที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ครูจึงควรใช้บทบาทสมมุติมาเป็นกิจกรรมในการสอนทักษะการอ่าน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเสียงร้อยแก้วประเภทข่าว
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการอ่านที่ถูกต้องวิธี

## เนื้อหา

การอ่านข่าวเป็นการฝึกทักษะการอ่านอย่างหนึ่ง ผู้ที่อ่านข่าวได้ดีจะต้องมีพื้นฐานของการอ่านออกเสียงได้ดี กล่าวคือการอ่านออกเสียงได้ถูกต้องตามอักขรวิธี ออกเสียงให้ชัดถ้อยชัดคำ อ่านให้เป็นเสียงธรรมชาติอย่างที่สุด อ่านออกเสียงไม่ช้าหรือเร็วเกินไป หยุดหายใจเมื่ออ่านจบคำ จบวรรค หรือจบข้อความสั้น ๆ รู้จักการทอดจังหวะ มีการผ่อนเสียง ทอดเสียง เน้นเสียงหนักเบาและต้องมีความสนใจอยู่กับข่าวที่อ่าน และทำความเข้าใจตามข่าวไปด้วย ในการอ่านข่าวต้องระมัดระวังเรื่องของคำควบกล้ำ และการแบ่งวรรคตอน ดังนั้นก่อนการอ่านข่าวทุกครั้งจะต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อม และจะต้องตรวจดูข่าวนั้นก่อนว่าเป็นข่าวเกี่ยวกับอะไร ก่อนที่จะมีการอ่านข่าวทุกครั้ง ดังนั้นครูจึงต้องฝึกทักษะในด้านการอ่านให้กับนักเรียนเพื่อที่จะเป็นพื้นฐานในการอ่านข่าวประเภทต่าง ๆ ต่อไป

## กิจกรรมการสอน

ครูจัดห้องเรียนให้เป็นสถานีโทรทัศน์สี่กองทัพบกช่อง 7

### 1. ชี้นำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการอ่าน นักเรียนมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับการอ่านเสมอ ๆ โดยเฉพาะการอ่านออกเสียงตัว ร, ล, ว ควบกล้ำ ออกไม่ชัดเจน พร้อมกับ การแบ่งวรรคตอน ในการอ่านไม่ถูกต้อง ให้นักเรียนช่วยกันคิดว่า ปัญหาเกี่ยวกับการอ่านนี้ เราจะมีวิธีใดที่จะแก้ไขการอ่านได้บ้าง ให้นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีโดยการต้องฝึกให้มีการอ่านเป็นประจำเสมอ ๆ โดยให้มีการแข่งขันการอ่านข่าว นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมุติ

### 2. ชี้นกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครอ่านข่าว 10 คน เป็นโฆษก 2 คน เป็นกรรมการตัดสินการอ่าน 5 คน ส่วนนักเรียนที่เหลือสมมุติให้เป็นผู้ฟัง

2.2 ครูแจกใบอ่านข่าวซึ่งนำมาจากหนังสือพิมพ์ แก่นักเรียนที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ

ดังนี้

### หน้าที่กรรมการ

1. ให้คะแนนผู้แข่งขันอ่านข่าว ลงในบัตรให้คะแนน

2. เขียนบันทึกส่วนที่ผิดของผู้แข่งขันทุกคน
3. นำชื่อผู้ชนะแข่งขันมอบให้โฆษกประกาศ

#### หน้าที่ของโฆษก

1. พுகเชิญผู้แข่งขันแต่ละคนขึ้นอ่านข่าว
2. เขียนบันทึกส่วนที่อ่านผิดของผู้แข่งขันอ่านข่าวทุกคน
3. ประกาศชื่อผู้อ่านข่าว โดยนำมาจากกรรมการตัดสิน

#### หน้าที่ของผู้ฟัง

1. เขียนบันทึกส่วนที่อ่านผิด ของผู้แข่งขันอ่านข่าวทุกคน
2. คัดเลือกผู้แข่งขันอ่านข่าว 1 คน ที่เห็นว่าสมควรชนะการแข่งขัน

พร้อมทั้งบอกเหตุผลในการเลือก

#### หน้าที่ของผู้สมัครอ่านข่าว

1. นำข่าวที่ต้องอ่านมาแบ่งวรรคตอน
2. อ่านข่าวตามวรรคตอนที่แบ่งในการแข่งขัน
3. เขียนบันทึกส่วนที่อ่านผิดของผู้แข่งขันคนอื่น ๆ ทุกคน

ตัวอย่างข่าว ย้ายสำนักงานเขตธนบุรี

นายสุพจน์ ไพบูลย์ ผอ.เขตธนบุรี เปิดเผยกับผู้สื่อข่าวว่า ขณะนี้ทางสำนักงานเขต ได้เตรียมจัดหาที่ดินแปลงใหม่ ริมนนรัชคาภิเษกในท้องที่เขตธนบุรี เพื่อการย้ายสำนักงานเขต จากที่เดิมในบริเวณวัดเวฬุราชิน ซึ่งคับแคบและมีปัญหาที่จอดรถไม่เพียงพอ ส่วนจะพิจารณาที่ดิน ในจุดใดนั้นยังไม่สามารถเปิดเผยได้

ผอ.เขตธนบุรี กล่าวว่าสำนักงานเขตแห่งใหม่จะสร้างขึ้นบนที่ดิน กทม. ซ้อมามิใช่ การเช่าหรือให้เอกชนมาลงทุนแต่อย่างใด

สำหรับสำนักงานเขตปัจจุบันซึ่งอยู่ในบริเวณวัดเวฬุราชินนั้น นายสุพจน์ยืนยันว่าทาง วัดไม่ได้ขยับไล่ที่แต่อย่างใด และเมื่อตนมารับตำแหน่งก็ได้สอบถามกับเจ้าอาวาสถึงการใช้ สถานที่ส่วนหนึ่งที่เป็นสำนักงานเขต ก็ได้รับการยืนยันว่าไม่ขัดข้องที่จะให้ใช้ต่อไป เพียงแต่



ทางเขตเห็นว่าปัญหาคับแคบและควรจะทำที่คืนเป็นของตนเองแทนที่จะอยู่อาศัยชั่วคราวอยู่เช่นในปัจจุบัน

ก่อนหน้านี้สำนักงานเขตธนบุรีมีโครงการจะย้ายไปอยู่อาคารสำนักสวัสดิการสังคม หลังวัดพระยารวมสาวาสริมแม่น้ำเจ้าพระยา แต่ถูกทักท้วงว่าไม่เหมาะสม เพราะห่างไกลจากถนนใหญ่ ไม่มีที่จอดรถ รถประจำทางเข้าไม่ถึง รวมทั้งอยู่สุดเขตของพื้นที่ เขตจึงระงับโครงการดังกล่าวเพื่อหาที่ใหม่

เคลินิวส์ อังการที่ 18 กรกฎาคม 2532

2.3 เมื่อนักเรียนอ่านข่าวจบแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงบทบาทของแต่ละบุคคลว่าเป็นอย่างไร มีใครบ้างที่ยังแสดงบทบาทได้ไม่เหมาะสม

2.4 นักเรียนช่วยกันอภิปรายถึงลักษณะการอ่านของแต่ละบุคคลมีข้อดีข้อเสีย ข้อบกพร่อง และช่วยกันหาวิธีแก้ไข และช่วยกันสรุป

### 3. ขั้นสรุปและนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับผู้อ่านข่าวแต่ละคนว่ามีข้อดีข้อบกพร่องอย่างไร และข่าวที่นำมาอ่านเป็นข่าวเกี่ยวกับอะไร

3.2 ครูให้นักเรียนฝึกอ่านข่าวต่าง ๆ โดยให้นำข่าวมาอ่านตอนเช้าในช่วงโมงเรียนภาษาไทย หรือฝึกให้นักเรียนอ่านข่าวออกกระจายเสียงของโรงเรียน

### การประเมินผล

1. การอ่านออกเสียงตามวรรคตอนออกเสียง ร, ล, ว ควบกกล้า
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ

### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรม การกำหนดตัวบุคคล เวลา และสถานที่
2. ครูและนักเรียนจัดเตรียมอุปกรณ์ที่สำคัญในการจัดกิจกรรม เช่น ใบบันทึกการให้คะแนน ใบกำหนดบทบาทและหน้าที่ ไมโครโฟน ฯลฯ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถอ่านข่าวได้ถูกต้องตามอักขรวิธี
2. นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านประเภทต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

ใบบันทึก														
1 บัตรให้คะแนน														
คนที่	พฤติกรรม ชื่อผู้สมัคร	การแบ่ง วรรคตอน			ความถูกต้อง			น้ำเสียง			ท่าทาง			รวม
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														

ผู้ที่ได้คะแนนมาก คือ

ผู้ที่ได้อันดับสอง คือ

ผู้ที่ได้อันดับสาม คือ

บันทึกการอ่านข่าวของผู้สมัครแข่งขันอ่านข่าว (2)

- คนที่ 1 .....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....
- 9 .....
- 10 .....

3. ผู้แข่งขันที่สมควรชนะการแข่งขันคือ .....

..... เพราะ .....

หมายเหตุ      กรรมการให้ใช้บันทึกส่วนที่ 1, 2  
                          ผู้แข่งขันอ่านข่าวใช้บันทึกส่วน 2  
                          โฆษกและผู้ฟังใช้ส่วนที่ 2, 3



## โครงการที่ 4

ชื่อโครงการ

"มาเขียนคำขวัญกันเถอะ"

หลักการและเหตุผล

การเขียนเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาในการฝึกฝนมากกว่าทักษะอื่น ๆ จึงจะประสบผลสำเร็จ และเป็นทักษะหนึ่งที่เราต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้ใช้อาจจะมีวัตถุประสงค์ในการใช้ที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นการส่งข่าวถึงกัน หรือการติดต่อธุรกิจหรือการชี้แจงให้ผู้อื่นได้เข้าใจในความคิดของตน หรือการบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น ดังนั้นทักษะการเขียนจึงเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมมาก เนื่องจากการเขียนเป็นการแสดงความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวที่เขียน

ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ต้องการเวลาในการฝึกฝนมากกว่าทักษะอื่น ๆ จึงจะสามารถสื่อความรู้ ความคิด และอารมณ์ต่าง ๆ ให้ถึงผู้อ่านได้อย่างถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ การฝึกทักษะการเขียน จดหมาย การเขียนเรียงความ การเขียนคำประพันธ์ ซึ่งล้วนแต่มีความสำคัญทั้งสิ้น และเนื่องจากการเขียนมีความสำคัญและต้องการฝึกทักษะด้านการเขียนนี้ให้นักเรียนเพื่อที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ครูหาวิธีในการฝึกทักษะการเขียนให้นักเรียน เช่น การฝึกทักษะการเขียนคำขวัญ คำคม เนื่องในโอกาสวันสำคัญ ๆ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมความรู้ความสามารถนักเรียนในด้านการใช้ภาษา ส่งเสริมการมีสุนทรียภาพแก่นักเรียน ดังนั้นทักษะการเขียนจึงมีความสำคัญมาก และครูควรจะได้ฝึกฝนนักเรียนอย่างจริงจัง

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถหาคำมาต่อให้สัมผัสคล้องจองกันได้ และเลือกใช้คำให้ถูกต้อง และมีความหมาย
2. นักเรียนสามารถเขียนคำขวัญต่าง ๆ ได้ตามที่ครูกำหนด

## เนื้อหา

คำขวัญ คือ ข้อความที่โน้มน้าวใจที่ใช้ถ้อยคำสั้น ๆ ผูกแต่งขึ้นอย่างกระชับและชัดเจน มีอำนาจในการเร้าใจมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลักษณะทั่ว ๆ ไปของคำขวัญมีดังนี้

1. ต้องเป็นคำที่กล่าวสั้น ๆ อาจจะมีตั้งแต่วรรคเดียวทั้ง 4 วรรค หรือ 5 วรรค ถ้ามีหลายวรรค แต่ละวรรคจะใช้คำไม่มากนัก
2. จังหวะของคำในวรรคหรือระหว่างวรรคจะมีคุณภาพ คือ ฟังเป็นจังหวะเท่า ๆ กัน ไม่คอนกัน ฟังรื่นหู
3. คำที่ใช้มีความหมายเด่นสะดุดใจอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ
4. คำขวัญของไทยนิยมใช้คำที่คล้องจองกัน มีทั้งสัมผัสสระและสัมผัสอักษร
5. ความหมายของคำขวัญมักเป็นไปในทางเชิญชวนให้ปฏิบัติตามมากกว่าจะเป็นคำสั่ง แต่ถึงจะเป็นคำสั่ง การใช้คำคล้องจองและจังหวะของคำก็ทำให้ลดความเป็นการทำงานลง

ประเภทของคำขวัญ มีดังนี้

1. คำขวัญเกี่ยวกับความสะอาด เช่น กวาดเท่าไรก็ไม่หมด ถ้าไม่ทิ้งขยะ
  - บ้านเมืองสกปรกเหมือนนรกในเรือนใจ
  - ทิ้งขยะไม่เลือกที่หมคราซีไปทิ้งเมือง
2. คำขวัญเกี่ยวกับการจราจร เช่น
  - ขับรถมองคน ช้ามถนนระว่างรถ
  - ขับเร็วชิดขวา ขับช้าชิดซ้าย
  - ขับรถตามกฎหมาย ช่วยลดค่าใช้จ่าย
3. คำขวัญเกี่ยวกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เช่น
  - ต้นไม้คือเพื่อนชีวิต เจ้าคุณอากาศพิษแทนข้า
  - ต้นไม้ควรรักษา หมั่นปลูกป่าเป็นประจำ

4. คำขวัญเกี่ยวกับการประหยัดพลังงานไฟฟ้า
  - น้ำในเขื่อนมีจำกัด โปรดประหยัดไฟฟ้า
  - น้ำมันทุกหยดมีประโยชน์ควรประหยัด
5. คำขวัญเกี่ยวกับการแนะนำผักตบชวา เช่น
  - สุรยาสาเสพตึก เป็นภัยต่อชีวิต เป็นพิษต่อสังคม
  - ปัดไปรษณียากร มุมขวา ประทับตราง่าย จดหมายถึงเร็ว
  - จงทำดี มีศีลธรรม ถือความสัตย์
6. คำขวัญเกี่ยวกับการเลือกตั้ง
  - เลือกคนดีเข้าสภา เพื่อพัฒนาท้องถิ่น
7. คำขวัญเกี่ยวกับการปลูกใจ เช่น
  - ซาคี ศาสน์ กษัตริย์ เป็นสมบัติของชาวไทย
8. คำขวัญเกี่ยวกับหน้าที่ เช่น
  - ประเทศจะพัฒนา ถ้าชาวประชาเสียภาษี
9. คำขวัญเกี่ยวกับการศึกษา เช่น
  - มานะ บากบั่น ขยัน อดทน
10. คำขวัญเกี่ยวกับวันสำคัญ เช่น
  - วันเด็ก - เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ
  - วันครู - แฝวดวงทาง สร้างอนาคต
  - วันแม่ - แม่ดีเป็นศรีแก่ชาติ

#### กิจกรรมการสอน

ครูจัดห้องเรียนให้เป็นห้องประชุมของโรงเรียน

#### 1. ชี้นำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการเขียน นักเรียนส่วนใหญ่มักมีปัญหากับการเขียน เช่น การเขียนสะกดการันต์ การเขียนข้อความไม่ถูกต้อง การเลือกหาถ้อยคำมาใช้ในการเขียน และเกี่ยวกับการเขียนแข่งขัน คำคม คำขวัญต่าง ๆ นักเรียนมักไม่ค่อยให้ความสนใจ ถึงแม้ว่าจะมีการประกวดการแข่งขันการเขียน เช่น คำขวัญ คำคมอยู่



เสมอ ๆ นักเรียนไม่ค่อยสนใจ เนื่องจากนักเรียนมีปัญหาในการเขียนว่า เขียนไม่ถูกต้อง เขียนไม่ถี่ ให้นักเรียนช่วยกันหาวิธีแก้ไขเกี่ยวกับปัญหาในการเขียน โดยฝึกให้นักเรียนมีการแข่งขันการเขียนต่าง ๆ โดยให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติ

## 2. ชั้นกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้แข่งขันการเขียนคำขวัญ 10 คน เป็นกรรมการตัดสินการเขียน 5 คน และเป็นโฆษก 2 คน ส่วนนักเรียนที่เหลือสมมุติให้เป็นผู้ชมการแข่งขัน

2.2 โฆษกเป็นผู้ดำเนินรายการ โดยให้กรรมการแจกกระดาษให้กับผู้เข้าร่วมการแข่งขันคนละแผ่น และให้ผู้เข้าแข่งขันนั่งประจำตามโต๊ะที่จัดเตรียมไว้ โฆษกอธิบายให้ผู้เข้าแข่งขันจับฉลากว่า ได้คำสั่งให้เขียนคำขวัญเกี่ยวกับอะไร ภายในเวลาที่กำหนดให้ 2 นาที กรรมการพิจารณาคำขวัญของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน โดยเขียนคำขวัญของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนบนกระดานดำ กรรมการร่วมกันตัดสินตามความถูกต้อง ตามหลักการเขียนคำขวัญ ความเหมาะสมของถ้อยคำ และความหมายคัดเลือกคำขวัญได้ รางวัลที่ 1, 2, 3 และรางวัลชมเชย

2.3 นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงบทบาทของนักเรียนแต่ละคน และอภิปรายถึงผลดีและผลเสียของการฝึกทักษะการเขียน โดยการแสดงบทบาท นักเรียนช่วยกันสรุป

## 3. ชั้นสรุปและนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนทุกคนเขียนคำขวัญตามที่ครูกำหนด ภายในเวลาที่กำหนด

3.2 นักเรียนสามารถบอกได้ว่า คำขวัญที่ครูนำมาจากที่อื่นมาเป็นตัวอย่างนั้นเป็นคำขวัญเกี่ยวกับอะไร

### การประเมินผล

1. จากการเข้าร่วมกิจกรรมในบทบาทสมมุติ
2. จากการเขียนคำขวัญต่าง ๆ ถูกต้องตามลักษณะอย่างน้อยเพียงใด

### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มีการกำหนดตัวบุคคล เวลา และสถานที่

2. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดเตรียมสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้พร้อม เช่น บัตรคำสั่ง ไมโครโฟน ฯลฯ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะในการเขียนคำขวัญ คำคม ในวันสำคัญ ๆ มากยิ่งขึ้น และนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. นักเรียนได้รู้จักลักษณะของคำขวัญประเภทต่าง ๆ

## โครงการที่ 5

ชื่อโครงการ "บทบาทเฉพาะเหมาะกับบุคคล"

### หลักการและเหตุผล

การแสดงบทบาทสมมุติที่มีความสำคัญมากในการเรียนการสอนในปัจจุบัน เพราะหลักสูตรมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้คิดเป็นทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น การเรียนโดยการใช้บทบาทสมมุติจะให้นักเรียนเป็นผู้ที่กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น และยังเป็นการฝึกทักษะทางการใช้ภาษา คือ ฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ฝึกปฏิภาณไหวพริบ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การแสดงบทบาทสมมุติที่นักเรียนสามารถที่จะสวมบทบาทของบุคคลต่าง ๆ ได้ เช่น สวมบทบาทของครู พ่อแม่ นักข่าว ทนายความ ตำรวจ แพทย์ พิธีกร ฯลฯ การที่นักเรียนได้สวมบทบาทของบุคคลต่าง ๆ จะทำให้นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของบุคคลในอาชีพต่าง ๆ นั้นได้อย่างดี และการที่จะให้การเรียนการสอนได้ผลดีนั้น จะต้องมีการจัดกิจกรรมให้แก่ นักเรียน ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นนั้น ในหนังสือทักษะสัมพันธ์มีเนื้อหาที่เหมาะสมที่จะให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม อาทิเช่น นวนิยาย เรื่องสั้น นิทาน ซึ่งนักเรียนสามารถที่จะสวมบทบาทของตัวละครในเรื่องต่าง ๆ ดังกล่าวได้ ดังนั้นเพื่อให้การเรียนการสอนได้ผลดี นักเรียนมีความสนุกกับการเรียน ไม่เบื่อหน่ายและนักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเอง ครูจึงจัดประสบการณ์จริงให้กับนักเรียน นั่นคือ การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อสนองความต้องการของนักเรียนและเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรคือคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความรู้ความสามารถของตนเองในด้านการใช้ภาษาได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมุติเป็นตัวละครตามที่กำหนดอย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเอง
4. เพื่อให้นักเรียนได้ปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเองให้เหมาะสม



## เนื้อหา

การแสดงบทบาทสมมุติเป็นเทคนิคการแสดงที่ผู้แสดงพยายามแสดงบทบาทให้เหมาะสมตรงกับสภาพการณ์ที่เป็นจริงตามที่ตนเองได้รับมอบหมายให้แสดง และในชีวิตประจำวันของคนเรานั้นต้องมีการแสดงบทบาทกันอยู่เสมอ ๆ เช่น คน ๆ หนึ่งอาจมีบทบาทเป็นครู นักเรียน พี่น้อง พ่อ แม่ ป้า เพื่อน หัวหน้าชั้น ประธานนักเรียน ฯลฯ ซึ่งการแสดงบทบาทเหล่านี้ต้องใช้ภาษาพูด ท่าทาง อากัปกิริยา ที่แตกต่างกันออกไปตามบทบาทและสถานการณ์ ถ้าบทบาทใดเป็นธรรมชาติก็แสดงไปตามปกติ และถ้าหากบทบาทใดเป็นทางการ เช่น เป็นประธานในที่ประชุม เป็นสมาชิก ผู้แสดงก็จะต้องศึกษารายละเอียดจากตำราก่อน การแสดงบทบาทเช่นนี้ช่วยให้เราสามารถวางตนได้เหมาะสมกับสถานการณ์ กาลเทศะ สังคม บุคคล สภาพการณ์ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การแสดงบทบาทสมมุติเป็นการแสดงจากสภาพการณ์ที่สมมุติขึ้นให้เหมือนกับสภาพชีวิตจริงให้มากที่สุด ผู้แสดงจะได้มีโอกาสทดลองฝึกฝนและเรียนรู้ในการปรับพฤติกรรมของตนเอง การแสดงบทบาทสมมุติที่ครูจะฝึกให้นักเรียนนั้นส่วนใหญ่เป็นการให้แสดงบทบาทสมมุติตามตัวละครในเรื่องสั้น และในวรรณคดีต่าง ๆ ซึ่งการแสดงบทบาทสมมุติตามตัวละครนั้นจะเป็นการปรับพฤติกรรมของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

## กิจกรรมการสอน

ครูเตรียมจัดห้องเรียนให้เป็นห้องโล่ง ๆ นักเรียนร่วมกิจกรรมโดยนั่งกับพื้น

### 1. ชี้นำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับนิทานต่าง ๆ และสนทนากันถึงการเล่านิทานว่าในการเล่านิทานนั้นมีปัญหาบ้างหรือไม่ ให้นักเรียนช่วยกันคิดถึงปัญหาของการเล่านิทาน และหาทางแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการเล่านิทาน

1.2 นักเรียนช่วยกันคิดถึงปัญหาในการเล่านิทาน และช่วยกันคิดหาวิธีแก้ปัญหานักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมุติ

## 2. ชั้นกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูให้นักเรียนปรึกษาหารือกันหาบุคคลที่เหมาะสมในการที่จะแสดงบทบาท ละครเตรียมในเวลาที่กำหนด เมื่อครบตามเวลาที่กำหนดให้แสดงบทบาทตามที่มอบหมาย

2.2 ผู้ที่รับบทบาท - หมื่นผลาญศัทรูปลาศ กุณูของหลาน ๆ

- จ่านง
- บรรเจิด
- รำจวญ
- พ่อใหญ่
- พ่อกลาง
- ผู้บรรยาย

2.3 สมมุติให้ห้องเรียนเป็นบ้านเรือนไทยของหมื่นผลาญศัทรูปลาศ ในคืนวันเพ็ญพระจันทร์สีนวล

คืนวันเพ็ญ พระจันทร์สีนวลแจ่มใสอยู่กลางวง รัศมีสีขาวเป็นประกาย น้ำในแม่น้ำเจ้าพระยาขึ้นเต็มฝั่ง พันน้ำรายเรียบ กูสงบึง ริมฝั่งของแม่น้ำตอนหนึ่งมีต้นลำพูใหญ่ ผุ่งกิ่งห้อยจับตามกิ่งก้านส่งแสงสีเหลืองระยับระยับไปทั้งคืน ใกล้ต้นลำพูมีบ้านไทยฝากระดานแฝดหลังคากระเบื้อง นอกชาน เชื่อมเรือนสองหลังติดกัน ปูไม้กระดานแผ่นใหญ่ ชัดดูไว้อย่างสะอาด หมื่นผลาญศัทรูปลาศ นั่งชกสมาธิอยู่บนเสื่อ เด็ก ๆ หลานน้อยหลานใหญ่ นั่งล้อมวงรอบข้างกลุ่มใหญ่

จ่านง	กุณูคะ พระจันทร์คืนนี้สวยเหลือเกิน
รำจวญ (เสริม)	ชื่อ...แหม โตกว่ากระดิ่งมอญเสียอีก พี่ใหญ่จะ พี่ใหญ่ สีขาว ๆ วงโตนะอะไรนะคะ
จ่านง	นั่นแหละทรงกลดละ กลดแปลว่าร่ม พระจันทร์กางร่มยังงัยละ
รำจวญ	พระจันทร์ก็มียายกับตานะซี หนูจะเป็นกระต่าย จะได้อยู่ในพระจันทร์กับยายกะตา
บรรเจิด	คุณตาครับ ผมไม่ไปอยู่ในพระจันทร์ ผมจะฟังนิทาน
จ่านง	(เสียงดังกว่าเพื่อน) ใช่แล้ว กุณูคะ กุณูสัญญาว่าจะเล่านิทานยังงัยละคะ

- คุณุญ พังเรื่องยายกับตาทำนาบนเขาเอาไหม
- จำนง อ้อ ไม่เอาค่ะ
- คุณุญ ถ้าอย่างนั้น ยายกะตาทำนาบนโคกดีไหม
- จำนง ไม่เอาค่ะ
- บรรเจิด ไม่เอาครับ
- บรรยาย คุณุญหมื่นผลาญฯ กระแอมเบา ๆ เป็นเครื่องหมายว่าหลานจะได้ฟังนิทานดี ๆ พ่อใหญ่หลานคนโตนอนฟังพาบ มองดูพระจันทร์ พอกกลางทะเล็บอย่างเพลิกเพลิน ต่างก็ลูกมานั่งข้างคุณุญ หลานเล็ก ๆ กระเดิบใกล้เข้ามา เด็กในบ้านที่ไม่ใช่ลูกหลานก็ซยบใกล้เข้าไปอีก ทุกคนอยากฟังนิทานของคุณุญ คุณุญมองดูหลาน ๆ เห็นดวงตาแต่ละคู่ต้องแสง..... จันทร์ใสแจ้วแหวว แหววตาเต็มไปด้วยความอย่างรู้้อยากเห็น บริเวณบ้านขณะนั้นสงบ พระจันทร์ยั้งส่องสว่างจ้าราวกับจะจับมคได้
- คุณุญ พังให้คินะหลาน นานมาแล้วมีเทพธิดาน้อย ๆ น่ารักคนหนึ่ง อาศัยอยู่บนภูเขา วันหนึ่งพากันคิด คิดได้ว่า พวกเขาขาดหัวหน้าควบคุมการงานต่าง ๆ จึงไม่เรียบร้อย จึงปรึกษากัน จะตั้งราชินีเทพธิดาชั้นปกครอง ก็นัดประชุมกันบนยอดเขา ให้เทพธิดาแต่ละองค์ยื่นบนบัลลังก์ และแถลงให้ที่ประชุมทราบว่า องค์ใดมีความสามารถพิเศษอย่างไรบ้าง องค์ที่หนึ่งก็ขึ้นบัลลังก์ แนะนำตัวเองว่า ชื่อความกล้า ใครรู้บ้าง ความกล้าคืออะไร
- พอกกลาง กลางทราบครับ คุณุญฯ ความกล้า คือ ความไม่ซ้ซลาด (เสียงปรบมือ)
- จำนง กำปั้นทุบดินเลยเชียย
- คุณุญ อ้อ ถูกแล้ว เทพธิดาความกล้าองค์นี้ ท่าทางสง่าภาคภูมิมาก เปล่งเสียงดัง หัวหาญ



- กล่าวในที่ประชุมว่า (เสียงเทพธิดาความกล้าดั่งขึ้น) "ท่านทั้งหลาย  
เราก็คือความกล้า เราไม่กลัวอะไรในโลกนี้ เราไม่กลัวผีสง สัตว์ดุ  
ยก็ขี้ร้าย เรากล้าท้าทายต่อสู้กับความตายได้โดยไม่ครั่นคร้ามแม้สักนิด"
- คุณปู เทพธิดาทั้งหลายพากันตกตะลึงกลัว ต่างก็นึกชมแต่ไม่เห็นว่าเป็นที่พอที่จะ  
เป็นหัวหน้าได้ จึงเลือกองค์ที่สองต่อไป
- จ่านง องค์ที่สองเป็นอย่างไรบ้างคะ
- คุณปู องค์ที่สองนี้แก่มาก รูปร่างผอมสูง หน้าผากกว้าง แสดงว่ามีหัวใจมาก  
ใส่แว่นตาด้วย พูดจาก็ใช้ภาษาสูง ๆ ทั้งสิ้น ใจความที่เธอพูดรู้ได้ว่าเป็น  
เป็นท้าววิทยาศาสตร์
- บรรเจิด เป็นอย่างไรนะครับ พี่ใหญ่ ท้าววิทยาศาสตร์
- พ่อใหญ่ ก็ท้าวความรู้ยังงั้นละ เหมือนหนังสือบทเรียน ที่ทดลองให้เห็นจริงได้  
นั่นแหละ
- คุณปู (หัวเราะ) ไข่แล้วหลาน ท้าววิทยาศาสตร์สอนให้มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์  
สิ่งของต่าง ๆ สอนให้รู้ความรู้ของดินฟ้าอากาศ บังคับโลก เรียกเรื่อง  
ธรรมชาติได้ ใครทลายซีท้าววิทยาศาสตร์จะได้เป็นราชินีไหม (เสียงเงียบ  
ไป)..... อ้าวทำไมเงียบละหลาน ไม่มีใครทลายหรือ พ่อใหญ่  
ว่าไง
- พ่อใหญ่ ถ้าผมเป็นเทพธิดา ผมจะเลือกวิทยาศาสตร์เป็นนาย แต่ถ้าให้ผมทลาย  
ผมทลายว่าเธอไม่ได้เป็น
- เสียงหลาน ๆ ไข่ไหมครับ ไข่ไหมคะ คุณปู
- คุณปู ไข่แล้วหลาน ที่น้องก็สาม เทพธิดาองค์นี้สวยเหลือเกิน ใครเห็นก็  
หลงรัก หูตาคม ท่าทางกระชดกระช้อย เทพธิดาองค์นี้ชื่ออะไรเอ่ย
- จ่านง ชื่อความสวย ไข่ไหมคะคุณปู
- คุณปู ไข่ซี ชื่อเทพธิดาความสวย แต่พอเธอพูดขึ้นแล้ว ผู้ได้ฟังก็นึกได้ว่า  
ความสวยอย่างเดียวหาประโยชน์ไม่ได้ นอกจากเอาไว้ดูเล่น

- พ่อกกลาง เธอไม่ได้เป็นราชินีใช่ไหมครับ
- คุณปู่ ถูกแล้ว
- บรรรเจิด แล้วใครได้เป็นครับ
- คุณปู่ เทพธิดาขึ้นมาหูกอีกหลายองค์ พอถึงองค์สุดท้าย หน้าตาก็ไม่สวย ทำทางเรียบร้อย สงบเสงี่ยมเจียมตัว ยิ้มอย่างใจดีอย่างชื่อ ๆ พุดจาอ่อนหวาน น่ารัก น่านับถือ เธอชนะใจของเทพธิดาทุกองค์ได้ เธอชื่อ..... เทพธิดาอารี (อาจใช้เสียงเพลงกัน)
- คุณปู่ อารีคืออะไรหลาน พ่อกกลางตอบซิ กำลังเพลินกำปั้นของตัวเองอยู่ เขียวนา
- พ่อกกลาง รี ๆ ก็ไม่กลม ไม่เหลี่ยมนะซีครับ
- เสียงพ่อกกลาง โอ๊ย อะไรกันพี่ใหญ่ ทูบผมทำไม
- พ่อกใหญ่ คุณตาถามว่าอารี ไม่ใช่รี ๆ คุณตาครับ ความอารีก็คือความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ มีเข้าของก็ไม่ทวงครับ
- คุณปู่ ทำอย่างไรจึงจะเรียกว่าไม่ทวง
- บรรรเจิด มีขนมก็ต้องแบ่งให้เพื่อนกินนะซีครับ
- คุณปู่ เก่งมากบรรรเจิด ความอารี ช่วยให้นักบุญมีความสุข เทพธิดาอารีจะมาช่วยมนุษย์ที่เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ เสียสละความสุขเพื่อผู้อื่น ทำให้คนเป็นสุข เทพธิดาทั้งหลายพอใจจึงหมอบกราบอัญเชิญเทพธิดาอารีเป็นราชินี... (เสียงตบมือคังพร้อมกัน)
- บรรรเจิด แหมคือจริงซะ คุณตาชะ เทพธิดาเป็นตัวอะไรนะฮับ (เสียงหัวเราะกรีน)
- คุณปู่ (พุดแกมหัวเราะ) ฟังมาตั้งนานยังไม่รู้หรือว่า เทพธิดาเป็นตัวอะไรอะไรเอ่ยจ้านง
- จ้านง ก็ตัวเทวดาผู้หญิงใจละคะ

- บรรเจิด                    ต้างนั้นก็เหาะไค้นะซีครับ
- คุณุ                        ก็ยั้งงั้นนะซี อ้าว รำจวญ หลานหลับแล้วหรือนี่ ตาบบรรเจิดอย่ารังแก  
น้อง คุณุ เออหิงห้อยวางบนจุมกน้องเสียแล้ว
- บรรเจิด                    รำจวญไปสวรรค์แล้วครับ
- จำนง                        คุณุคะ แล้วยังไงอีกคะ
- คุณุ                        ประเทียวก่อนซี อูวะ จะไม่ให้พักเลยหรือยังงิ แสบคอกจะตายอยู่แล้ว
- บรรยาย                    หลาน ๆ พอไค้ยินว่า คุณุแสบคอก ต่างก็แย่งกันวิ่งเข้าห้อง หาน้ำมา  
ให้คุณุ คุณุจิบน้ำชาสองจิบ แล้วเล่าต่อ
- .....
- คุณุ                        (กระแอม) จบเรื่องเทพธิดา ที่นั้งเรื่องยักษ์ พวกยักษ์ตัวเตี้ย เล็กๆ  
เป็นครั้งยักษ์ครึ่งผี
- บรรเจิด                    (ซัดซัน) เรียกว่า ปีสาง ไซ้ไหมครับ คงน่ากลัวนะครับ อู้ย ชนลุก
- คุณุ                        ปีสางพวกนี้อยู่ในป่า ไม่นาที่นั้ทรอก พวกนั้นมันก็เลือกพระราชาของมัน  
วันเดียวกันกับเทพธิดาเลือกราชินี
- จำนง                        พระราชาของปีสางคงจะยิ่งน่ากลัวกว่าปีสางธรรมดาณะคะคุณุ
- คุณุ                        ไซ้แล้ว พวกมันมีตัวที่มีฤทธิ์เดชอยู่สี่ตัว ไม่ต้องเขยิบเข้าหากัน ตัวที่ 1  
คือตัวหยิ่ง ไม่สั้มาคารวะ อวดวิเศษ เห็นใคร ๆ ก็คิกว่าสู้ตัวไม่ได้
- พ่อใหญ่                    ตัวนี้ไม่น่ากลัวเท่าไร
- คุณุ                        ตัวที่สอง ชื่อว่าความเท็จ
- จำนง                        ตัวนี้ชอบหลอกคน ชอบพูดปดไซ้ไหมคะ
- คุณุ                        ไซ้ซีหลาน หน้าตามันล่อกล่ก ชอบปลิ้นปล้อน มันทำให้มนุษย์โง่เขลา  
เห็นผิดเป็นชอบ ทำให้พี่น้องเพื่อนฝูงแตกแยกกัน มันให้โทษแก่มนุษย์  
เหลือพรรณนา.....



- รำจวญ                      ฮ้อ ตาบ้า
- คุณู๋                            ดีจริง แม่หนูที่ไม่ชอบปีศาจความเท็จ อ้าวแล้วจะตีหนูบรรเจิดเขา  
ทำไมล่ะ
- รำจวญ                      พี่บรรเจิดแกแล้วตอนผมหนูคะ
- จำนง                           เล่าต่อเดอะคะ คุณู๋ สองคนนี่เล่นกันจัง
- คุณู๋                            ที่นี้ปีศาจตัวที่สาม ตัวเกียจคร้าน ความเกียจคร้านเป็นอย่างไร พ่อใหญ่
- พ่อใหญ่                      คนเกียจคร้านไม่ยอมทำการงาน จะต้องยากจนซักสนครบ
- คุณู๋                            ไข่แล้ว หลาน ถ้าเจ้าปีศาจซี่เกียจไปสิงสู้อยู่กับใครแล้ว คนร่ำรวยก็  
จะกลายเป็นคนยากจน
- บรรเจิด                      คุณู๋ครับ ผมไม่ซี่เกียจครับ ผมเกลียดปีศาจเกียจคร้าน
- คุณู๋                            ดีแล้วหลาน แต่ยังมีปีศาจที่ชั่วร้ายกว่ามันไปอีกก็คือ ปีศาจตัวตระหนี่
- พ่อกลาง                      ร้ายอย่างไรครับ ตัวตระหนี่ก็คือ เห็นแก่ตัวฝ่ายเดียวใช้ไหมครับ
- คุณู๋                            ถูกแผลงเลย พ่อกลาง ตัวปีศาจความตระหนี่ มันร้ายกว่าใครทั้งหมด  
ถ้ามันไปอยู่ที่ใด ที่นั้นไม่มีความสุขเลย ตัวปีศาจร้ายตัวนี้จึงได้เป็นราชา  
ของปีศาจ
- บรรเจิด                      น่ากลัวนะครับคุณตา ผมไม่ให้เจ้าตระหนี่มาอยู่กับผมแน่
- คุณู๋                            ไข่ซีหลาน ลองตัวตระหนี่มาอยู่ในตัวหลานแล้ว ถ้าตาซื้อของเล่นให้  
เจ้าก็ต้องนั่งเล่นคนเดียว เจ้าจะไม่มีเพื่อนเล่นเลย เราต้องมีเพื่อน  
เล่นด้วยจึงจะพอใจ เอ้า ฟังก่อนะหลาน เจ้าราชาปีศาจกับราชินี  
เทพธิดาก็ออกเที่ยวไปในโลกมนุษย์ เยี่ยมบ้านโน้นที่ บ้านนี้ที่
- จำนง                            แหมน่ากลัวจัง ขอให้ราชินีเทพธิดามาหาเรานะคะ คุณู๋
- คุณู๋                            นั่นซี บ้านหนึ่งจะรับราชากับราชินีไม่ได้ ทั้งสองเป็นศัตรูกัน บ้านไหนมี  
ความอารี ตัวตระหนี่ไม่อยู่ บ้านไหนมีตัวตระหนี่ ความอารีก็ไม่อยู่ ต้อง  
หลบ ๆ เลี่ยง ๆ กันเอง หลานจะเลือกอย่างไร

- บรรเจิด ผมเลือกทั้งสองอย่างครับ เอาไว้ต่อยกัน
- จำนง ตาเจิด อะไรก็ไม่รู้ ต้องเลือกอย่างเดียวซิ
- บรรเจิด (ซึ่งข้ง) ผมเอายักษ์ไว้ต่อยชโยมต่างหากละ
- คุณุ์ คีแล้ว คนอื่น ๆ ละเอาอะไร พ่อกกลาง
- พ่อกกลาง ผมเอาเทพธิดาอารีครับ
- จำนง หนูก็เหมือนกันละ
- คุณุ์ ว่ายังงิ พ่ไใหญ่ นังยิมอยู่เขี้ยว จะเลือกไครกัน
- พ่ไใหญ่ ต้องเลือกอารีซิครับ
- บรรเจิด รำจวญตื้นเถอะ ๆ เอายักษ์นะ นะ ๆ ๆ ๆ ๆ แหมหลับสนิทเขี้ยว คุณตา  
ครับ รำจวญเอายักษ์เหมือนผมครับ
- คุณุ์ พังตอนจบ แล้วจำไว้ให้คีนะหลาน ผู้ไครรับความอารีไว้ในตนักก็จะเป็น  
ที่รักไครของคนทั่วไป มีความสุขสบาย หน้าตายิ้มแย้มแจ่มใส ผู้ไคร  
รับความตระหนี่จะเป็นที่เกลียดชังของคนทั่วไป มีแต่ความรอนใจ  
หน้าตาบูดบึ้ง ได้รับความทุกข์ทรมานต่าง ๆ หากความสุขไม่ได้เลย  
เอาละจบแล้ว พระจันทร์ก็คล้อยไปแล้ว ไปนอนกันเถอะหลาน ๆ หลับ  
ให้สบาย คีนะ .....
- หลาน ๆ ขอบคุณครับ ขอบคุณละ หลานจะจดจำคำของคุณุ์ไว้ตลอดไปละ เด็ก ๆ  
ต่างแยกย้ายกันไปนอน .....

2.4 เมื่อนักเรียนได้แสดงจบแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายอีกครั้ง  
หนึ่งเกี่ยวกับ การแสดงของนักเรียนแต่ละคนว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ และใครที่แสดงได้  
เหมาะสม

### 3. ชั้นสรุปและนำไปใช้

3.1 ครูให้ตอบคำถามเกี่ยวกับการฟังนิทานนั้นว่า นิทานที่เล่านี้มีคติธรรม

อะไร

3.2 ครูให้นักเรียนเล่าประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับการเล่านิทานว่ามีประสบการณ์อย่างไรบ้าง มีปัญหาและมีวิธีแก้ไขอย่างไร

การประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมและการแสดงออกของเด็ก
2. สังเกตจากการอภิปรายการตอบปัญหา

แนวทางในการจัดกิจกรรม

ครูจัดกิจกรรมบทบาทสมมุติ ให้นักเรียนเป็นตัวละครในวรรณคดี นิทาน และนวนิยาย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมุติได้อย่างถูกต้องตามที่กำหนด
2. นักเรียนสามารถใช้ภาษา (การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน) ได้ถูกต้องตามฐานะของบุคคล
3. นักเรียนได้ฝึกการคิดตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเอง และกล้าแสดงออก





นางสาวปราณี แสงอากาศ เกิดที่จังหวัดนครราชสีมา สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี  
จากวิทยาลัยวิชาการศึกษาสงขลา เมื่อปีการศึกษา 2517 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญา  
ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย) ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2530 ปัจจุบันรับราชการในตำแหน่งอาจารย์ 2 โรงเรียน  
สวนกุหลาบวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร