



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน มมธ.อิส

Mahamakut Buddhist University Isan Campus

เลขที่ 9/37 หมู่ที่ 12 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 40000 (www.mbuisc.ac.th.)

วารสารวิชาการ พระพุทธศาสนาเขตลุ่มแม่น้ำโขง

Buddhism in Mekhong Region Journal

ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568

Vol. 8 No. 1 January - June 2025



IAAN : 2465-5465 (Print)

ISSN : 2730-4213 (Online)

วารสารวิชาการพระพุทธศาสนาเขตลุ่มน้ำโขง Buddhism in Mekong Region

ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 ประจำเดือนมกราคม - มิถุนายน 2568 Vol.8 No.1 January - June 2025

ISSN : 2465-5465 (Print), ISSN : 2730-4213 (Online)

เจ้าของ

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

ที่ปรึกษา

พระพรหมวชิรดิลก

พระธรรมวชิรสารสุธี

พระธรรมวชิรจินดาภรณ์, รศ.ดร.

พระครูปลัดสุวัฒนวิสุทธิสารคุณ, ผศ.ดร.

พระสุธีวีรธรรม, ผศ.ดร.

พระพุทธวิจิตรเมธี, ผศ.ดร.

พระครูสิริสารเมธี

พระมหาศุภชัย สุภกิจโจ, รศ.ดร.

ดร.เอกชาติรี สุขแสน

ที่ปรึกษาเจ้าคณะภาค 9 (ธ)

ที่ปรึกษาเจ้าคณะภาค 9 (ธ)

อธิการบดี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

รองอธิการบดีฝ่ายวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ผู้อำนวยการศูนย์บริการวิชาการ

ผู้อำนวยการสำนักงานวิทยาเขตอีสาน

ผู้อำนวยการวิทยาลัยศาสนศาสตร์อีสาน

ผู้ช่วยอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

บรรณาธิการ

พระครูปลัด ทวี อภโย, ผศ.ดร.

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

พระครูวุฒิชัยธรรมสาร, ผศ.ดร.

พระมหาชัชวาลย์ จิตคุโณ

พระณัฐวุฒิ อภิปัญญา

ดร.ขวัญใจ แก้วแสง

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

กองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.หอมหวล บัวระภา	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รศ.ดร.พุทธรักษ์ ปราบนอก	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผศ.ดร.สุรพล พรหมกุล	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
รศ.ดร.ปิยลักษณ์ โพธิ์วรรณ	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พระมหาดาวสยาม วชิรปัญญา, ผศ.ดร.	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พระครูสุธีคัมภีรญาณ, ผศ.ดร.	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ผศ.ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รศ.ดร.วราพร เอราวรรณ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
พระมหาสมบัติ คุณะสโก, ดร.	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ศ.ดร.ประยงค์ แสนบุราณ	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
รศ.ดร.ไพโรจน์ บัวสุข	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ผศ.ดร.สิทธิพร เกษจ้อย	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ผศ.ดร.วิฑูล ทาชา	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ผศ.ดร.อาทิตย์ ผ่านพูล	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ผศ.ดร.ภัทรชัย อุทาพันธ์	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ดร.อภิชาติ เหม้อยไธสง	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ผศ.ศักดิ์พงษ์ โสภารจ	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ฝ่ายคอมพิวเตอร์และการพิมพ์

นางสาวอรรณณ แก้วมัตย์	นางสาวพิกุลทอง อ่อนระสูง
-----------------------	--------------------------

สมาชิกสัมพันธ์

ดร.สุรศักดิ์ อุดมืองเพีย	นายวุฒิชัย เยาวโพธิ์
--------------------------	----------------------

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ และบทความวิจัยทางพระพุทธศาสนา ปรัชญา สังคมศาสตร์ การศึกษา และศิลปวัฒนธรรม
2. เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ และงานวิจัยพระนักเผยแผ่เขตลุ่มแม่น้ำโขงเป็นเวที แลกเปลี่ยนเรียนรู้พระพุทธศาสนา
3. เพื่อเป็นเวทีเสนอผลงานบทความวิชาการและบทความวิจัยของนักวิชาการใน มหาวิทยาลัยและบุคคลที่จะให้บริการวิชาการเกี่ยวกับการเสนอทางออกในการเผยแผ่ พระพุทธศาสนา แก้ปัญหาสังคม โดยอาศัยหลักพุทธธรรม

Objectives:

1. To disseminate academic articles and research papers on Buddhism, philosophy, social sciences, education, and cultural arts.
2. To disseminate academic articles and research papers on Buddhist missionary work in the Mekong River Basin as a platform for exchanging knowledge about Buddhism.
3. To provide a platform for presenting academic articles and research papers by scholars from universities and individuals offering academic services on proposing solutions for the dissemination of Buddhism to address social issues, based on Buddhist principles.

Editorial Statement

This year marks the 8th year and 1st issue of the Mekong River Basin Buddhist Studies Journal. Researchers and interested authors have contributed articles on religious and cultural studies, which have been published to disseminate academic work to educators for study and further development in the fields of Buddhism, philosophy, social sciences, education, and arts and culture. The academic articles published in this issue will greatly benefit society. Additionally, this publication has been distributed to participants in the capacity-building program for Buddhist missionaries in the Mekong River Basin, including Thailand, Laos, Cambodia, Myanmar, Vietnam, China, Indonesia, Sri Lanka, and other countries.

We extend our gratitude to those who submitted articles for publication and contributed to the dissemination of academic knowledge. It is our hope that those interested in writing research articles or academic papers will continue to contribute to the advancement of education for the benefit of all.

With these words, we express our deep appreciation on this occasion.



Editor

การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหาร*
เสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษา บริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด
PERSONNEL MANAGEMENT ACCORDING TO THE 4 PRINCIPLES
OF IDDHIPADA IN THE COMPLETE HEALTH SUPPLEMENT
MANUFACTURING INDUSTRY. CASE STUDY OF SCG GRAND
COMPANY LIMITED

ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์¹, พระมหาผมนรินทร์ ปุริสุตโตโม²,

สัณญา เคนภูมิ³, และ สัมฤทธิ์ กางเพ็ง⁴

Ntapat Worapongpat¹, Pharmaha Maghavin Purisuttamo²,

Sanya Kenaphoom³, And Samrit Kangpheng⁴

¹ศูนย์ถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมชุมชน ผู้ประกอบการ การท่องเที่ยว

และการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกแห่งสุวรรณภูมิ

²ศูนย์วิจัยธรรมศึกษา สำนักเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

³สถาบันพัฒนาและส่งเสริมวิชาการ ดร.เคน ประเทศไทย และมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

⁴หน่วยพัฒนาคู่มือด้านสติปัญญา สถาบันพัฒนาครู กระบวนการศึกษาธิการ

และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

¹Center for Knowledge Transfer, Technology, Community Innovation, Entrepreneurship, Tourism
and Education Eastern Institute of Technology Suvarnabhumi (EITS)

² Research Center for Dhammasuksaphrapariyattidhamma of Watawutvikasitaram
Mahamakut Buddhist University.

³ DR.KEN Institute of Academic Development and Promotion, Thailand. Rajabhat
Maha Sarakham University, Thailand

⁴ Intellectual Teacher Development Unit, Teacher Development Institute, Ministry of Education.
Mahamakut Buddhist University, Isan Campus

Corresponding Author, E-mail: dr.thiwat@gmail.com, maghavin9@yahoo.com

* Received 5 January 2025; Revised 21 February 2025; Accepted 17 June 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด 2) เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารงานบุคคล ตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) มีเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย คือ พนักงานที่ปฏิบัติงานในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร บริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด จำนวน 113 คน ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 0.05 แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าสถิติค่าเอฟ (F-test) แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเอกสาร/วรรณกรรม/แบบสัมภาษณ์/แบบบันทึก/แบบสังเกต/อื่น ๆ มาวิเคราะห์แบบเชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า : 1) ด้านที่มีการปฏิบัติงานมากที่สุด คือ ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ (ความเพียร) 2) แนวทางการบริหารงานบุคคล ตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ (ความพอใจ) ควรมีการวางแผนงานเป็นขั้นตอนก่อนการปฏิบัติงาน

คำสำคัญ: พุทธนวัตกรรมการจัดการ, การบริหารงานบุคคล, หลักอิทธิบาท 4 , อุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริม

Abstract

This research aims to 1) study personnel management according to the 4 principles of the Iddhipada of the complete health supplement production industry. Company case studies SCG Grand Co., Ltd. 2) To study human resource management guidelines, according to the 4 principles of

the industry that produces complete health supplements. Company case study SCG Grand Co., Ltd. is a mixed methods research with research tools including questionnaires/interviews. The sample group/target group was 113 employees working in the complete health supplement manufacturing industry, SCG Grand Company Limited, with an error level of 0.05. The data collected from the questionnaire was then analyzed using Descriptive statistics including percentages, means, and standard deviations. and testing the F-value statistic (F-test) and then using information gathered from documents/literature/interviews/records/observation forms/etc. Let's do a content analysis (Content Analysis).

The research results found that: 1) The area with the most work is personnel management based on perseverance 2) Human resource management guidelines. According to the 4 principles of the industry that produces complete health supplements. Company case study SCG Grand Co., Ltd. Personnel management based on the principle of proxy (satisfaction) should have work planning as a step before operations.

Keywords: personnel management, 4 principles of influence, dietary supplement production industry, SCG Grand Company Limited

บทนำ

ในปัจจุบันธุรกิจ การให้บริการขยายธุรกิจโรงงานรับผลิตอาหารเสริมยังคงเป็นที่นิยมในการใช้บริการจัดจ้างผลิตผลิตภัณฑ์อาหารเสริมธุรกิจ OEM (พรทิพย์ อนุพัฒน์,และคณะ, 2566) แต่เนื่องจากในการโรงงานผลิตผลิตอาหารเสริมของธุรกิจขายตรงมีรูปแบบการให้บริการที่หลากหลาย (ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2564) และ (ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์,และคณะ, 2565) และครบวงจรผู้ประกอบการรายอื่นเข้าถึงและเริ่มต้นทำธุรกิจและการแข่งขันทำได้ยากกว่าคู่แข่งรายใหญ่ (ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์,

2565) โดยในอดีตจะเห็นเฉพาะธุรกิจที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งโดยทั่วไปจะให้บริการ (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และคณะ, 2565) หรือเน้นกับธุรกิจหรือองค์กรที่มีขนาดใหญ่ด้วยกันแต่เมื่อมีความต้องการใช้บริการที่มากขึ้น (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชรและคณะ, 2565) ส่งผลทำให้ธุรกิจการให้บริการรับผลิตอาหารเสริมของธุรกิจเป็นที่น่าสนใจมากขึ้นเนื่องจากการแข่งขันเรื่องคุณภาพการให้บริการ (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชรและคณะ, 2565) และความหลากหลายของช่องทางการตลาดดิจิทัลมากขึ้นการให้บริการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ ส่งผลให้เริ่มมีการเข้ามาของธุรกิจรายใหม่และมีการแข่งขันสูงในการบริหารต้องมีการพัฒนาบุคลากรอย่างดี (Worapongpat, N. 2024). เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการภายในองค์กร (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และ นพดนัย เอกราช, 2566) ให้มีคุณภาพและได้รับมาตรฐานสากล (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และจิระภา ขาวหลวง, 2566) ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลด้านการบริหารองค์กรได้พบสภาพปัญหาที่พบบ่อย ได้แก่ เอกสารไม่ถูกต้อง (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และ อภิรดี โนนอก, 2566) การประสานงานเกิดความล่าช้า (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และ ธนวัลย์ เจริญสุข, 2566) การปฏิบัติงานผิดพลาด (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร, 2566) การติดตามเอกสารผู้ปฏิบัติไม่สามารถติดตามได้ (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และ ชัยมงคล พรหมกล, 2567) เป็นต้น จะเห็นได้ว่า จำเป็นต้องศึกษาปัญหาการปฏิบัติงานของบุคลากรตำแหน่งปฏิบัติการวิชาชีพและบริหารทั่วไป (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร, 2566) เพราะบุคลากรสายงานปฏิบัติการวิชาชีพและบริหารทั่วไป (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และ อภิรดี รุ่งนภา, 2566) ถือเป็นหัวใจสำคัญในการนำพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จและเป้าหมายที่องค์กรตั้งไว้ (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชรและคณะ, 2566) การบริหารทรัพยากรบุคคลเป็นการที่องค์กรจะกระทำการกิจหลักให้บรรลุวัตถุประสงค์และมีประสิทธิภาพนั้น (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และ พิพัฒน์ กองเต็ก, 2566) ส่วนงานจำเป็นจะต้องมีบุคลากรที่มีคุณภาพในปริมาณที่เหมาะสมกับงาน (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร,และคณะ, 2566) การกำหนดงานหรือออกแบบงาน การวิเคราะห์งานสรรหา การคัดเลือก (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร, และ ไตรทิพย์ กมลจิงสถิตกุล, 2567) การประเมินผลพนักงาน การฝึกอบรมและพัฒนา ค่าตอบแทน สุขภาพและความปลอดภัย (ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร และ พิชิต ภาสบุตร, 2567) การพ้นจากการเป็นพนักงาน ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้บริหารทุกระดับที่จะต้องรับผิดชอบต่อ

การจัดการทรัพยากรบุคคลเพื่อให้บรรลุไปสู่เป้าหมายของงานอย่างมีประสิทธิภาพ (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์ และ จีระภา ชาวหลวง, 2567)

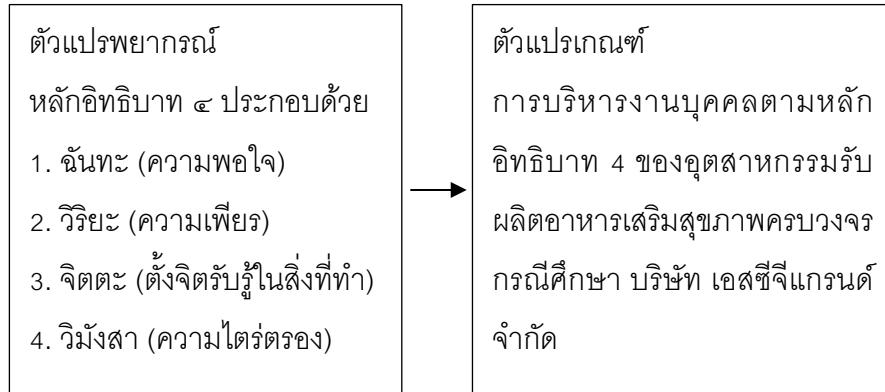
จะเห็นได้ว่าการบริหารงานบุคคลการปฏิบัติงานในองค์กรเป็นการเพิ่มความสามารถในการปฏิบัติงานของบุคลากรตามบทบาท (ธนากร แป้ไธสง และคณะ, 2566) ภาระงานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วงอย่างมีประสิทธิภาพ มีความถูกต้องได้มาตรฐาน รวดเร็ว ทันเวลา ประหยัด คุ่มค่า และเกิดประโยชน์สูงสุด ในส่วนของบุคลากรสายงานปฏิบัติการวิชาชีพและบริหารทั่วไปของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมครบวงจรนั้น ต้องมีการปฏิบัติหน้าที่ทางด้านการสนับสนุนการศึกษาในตำแหน่งต่าง ๆ (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์ และคณะ, 2566) ปฏิบัติงานเป็นบุคลากรสายงานปฏิบัติการวิชาชีพและบริหารทั่วไปในส่วนงานอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมครบวงจร ทั้งเป็นอัตราประจำและอัตราจ้างสามารถทำงานได้อย่างเต็มที่กับงาน (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์ และคณะ, 2566) และมีการพัฒนาทั้งศักยภาพของคนและงานไปพร้อมกัน (พระมหาทวี สิริวฑฒโน (พรมวงศ์) และคณะ, 2566)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด เพื่อเป็นแนวทางให้การปฏิบัติงานของบุคลากรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและได้ประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด
2. เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารงานบุคคล ตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed Methods) /แบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) /เชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

1.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ พนักงานที่ปฏิบัติงานในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร บริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด จำนวน 113 คนโดยเก็บข้อมูล 100% (เดือนมิถุนายน ถึง เดือนธันวาคม 2566)

1.2 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารงานและการบริหารงานบุคคล จำนวน 5 ท่าน คือ กรรมการผู้จัดการ ผู้จัดการฝ่ายผลิต ผู้จัดการฝ่ายบุคคล ผู้จัดการฝ่ายบริหารทั่วไป หัวหน้างานบุคคล

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถาม 2)แบบสัมภาษณ์ (Interview Form) โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ ประกอบด้วย ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ

สถานภาพ ระดับการศึกษาตำแหน่ง รายได้ และประสบการณ์ในการทำงาน ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการบริการงานบุคคล ตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร ได้แก่ 1. การบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ 2. การบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ 3. การบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ 4. การบริหารงานบุคคลตามหลักวิมังสา มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีการของ ลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้ และตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีลักษณะเป็นแบบปลายเปิด (Open Ended) ตลอดจน ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาหาคุณภาพภาพของเครื่องมือ ได้แก่ 1) นำแบบสอบถามพหุที่ปรึกษาและดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ 2) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาโดยหาค่าความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับข้อความถาม (Index of Item-Objective Congruence: IOC) (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2543, น.249) พบว่ามีค่า IOC ระหว่าง 0.80–1.00 และ 3) การทดลองใช้เครื่องมือกับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ชุด ซึ่งผลการประเมินมีอำนาจจำแนกระหว่าง 0.25–0.75 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยวิธีของ Cronbach (1951, p.274; อ้างในบุญชม ศรีสะอาด, 2558) ซึ่งผลการประเมินค่าความเชื่อมั่นมีค่าความเชื่อมั่น 0.95

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ เป็นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายและการใช้แบบสอบถาม 2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ เป็นข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเอกสารต่าง ๆ (Document Research) อาทิ หนังสือ ตำรา เอกสารวิชาการ งานวิจัย และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายและการรวบรวมเอกสารต่าง ๆ มาวิเคราะห์ในเชิงเนื้อหา (Content Analysis) 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการแจก

แบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมทางสถิติเพื่อหาค่าความแปรปรวนหรือการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวหรือการทดสอบค่า (F-test)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัย 1. เพื่อศึกษาการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด

ตารางที่ 1 การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด โดยภาพรวม

การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4	($\bar{x}$)	(SD)
การบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ (ความพอใจ)	4.40	0.54
การบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ (ความเพียร)	4.48	0.49
การบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ (ตั้งใจรับรู้ในสิ่งที่ทำ)	4.45	0.51
การบริหารงานบุคคลตามหลักวิมังสา (ความไตร่ตรอง)	4.35	0.54
รวม	4.43	0.52

จากตารางที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมการปฏิบัติอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.43, S.D. = 0.52) และเมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีการปฏิบัติงานมากที่สุด คือ ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ(ความเพียร) มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = 0.49)

ตารางที่ 2 การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ (ความพอใจ) รายด้าน

การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ (ความพอใจ)	$\bar{x}$	(SD)
มอบหมายงานให้บุคลากรปฏิบัติด้วยความสมัครใจ	4.06	0.54
ยินดีรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมงานและพร้อมปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจ	4.34	0.49
เห็นอกเห็นใจผู้มาติดต่อขอรับบริการและให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ	4.41	0.51
ยินดีรับผิดชอบและพร้อมให้คำแนะนำ ปรีกษา และร่วมแก้ปัญหาของงานนั้น ๆ ด้วยความเต็มใจ	4.71	0.54
พึงพอใจที่จะปฏิบัติและพัฒนางานอยู่ตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง เพื่อให้ผลงานที่ได้รับมีประสิทธิภาพ	4.59	0.46
ตรงต่อเวลาและรักษาเวลาในการปฏิบัติงาน	4.60	0.46
ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบและแบ่งเวลาอย่างชัดเจน	4.09	0.50
รวม	4.40	0.49

จากตารางที่ 2 พบว่า การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ(ความพอใจ) พบว่า โดยภาพรวมมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D.= 0.49) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติมากที่สุด คือ ยินดีรับผิดชอบและพร้อมให้คำแนะนำ ปรีกษา และร่วมแก้ปัญหาของงานนั้น ๆ ด้วยความเต็มใจ มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D.= 0.39)

ตารางที่ 3 การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ(ความเพียร) รายด้าน

การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ(ความเพียร)	$\bar{x}$	(SD)
ปฏิบัติงานทันทีที่ได้รับมอบหมาย ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค	4.46	0.54
ปฏิบัติงานได้สม่ำเสมอจนกว่างานจะสำเร็จ	4.60	0.50
มานะ บากบั่น ไม่เกียจคร้าน ต่อการปฏิบัติงาน	4.53	0.46
เพียรพยายามที่จะหาประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้เพิ่มพูน	4.34	0.49
ปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถในงานที่ไม่ถนัด	4.33	0.50
ปฏิบัติงานด้วยความสำเร็จได้ตามปริมาณงานเมื่อเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่กำหนดไว้	4.47	0.50
จัดลำดับความสำคัญของปริมาณงานเพื่อความสำเร็จในการปฏิบัติงาน	4.57	0.47
วางแผนบริหารจัดการปริมาณงาน เพื่อความสำเร็จในการปฏิบัติงาน	4.57	0.47
รวม	4.47	0.48

จากตารางที่ 3 พบว่าการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ(ความเพียร) โดยภาพรวมมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.48) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติมากที่สุด คือ ปฏิบัติงานได้สม่ำเสมอจนกว่างานจะสำเร็จ มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D.= 0.46)

ตารางที่ 4 การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ (ตั้งจิตรับรู้ในสิ่งทำ) รายด้าน

การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ (ตั้งจิตรับรู้ในสิ่งทำ)	($\bar{x}$)	(SD)
ใส่ใจ ใฝ่รู้ในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับงานอยู่เป็นนิตย์	4.39	0.50
รับรู้และรับผิดชอบในงานอย่างเต็มที่	4.57	0.47
เห็นคุณค่าของทรัพยากร ไม่ใช้อย่างสิ้นเปลือง	4.41	0.50
เป็นมิตรกับเพื่อนร่วมงานและผู้เข้ารับบริการด้วยความจริงใจ	4.53	0.49
สามารถปฏิบัติงานให้สำเร็จได้โดยไม่ใช้ความรุนแรงและไม่เกิดความขัดข้อง	4.53	0.50
ปฏิบัติงานสำเร็จด้วยความคุ้มค่าและประหยัดทรัพยากร	4.47	0.50
นำทรัพยากรที่ใช้แล้ว มาพัฒนาให้เกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติงาน	4.48	0.47
ตระหนักและกระตุ้นให้ผู้อื่นใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า	4.18	0.47
รวม	4.45	0.52

จากตารางที่ 4 พบว่า การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ(ตั้งจิตรับรู้ในสิ่งทำ) โดยภาพรวมมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.45$, S.D.= 0.51) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติมากที่สุด คือ รับรู้และรับผิดชอบในงานอย่างเต็มที่ มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.57$, S.D.= 0.47)

ตารางที่ 5 การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิมมังสา(ความไตร่ตรอง หรือทดลอง) รายด้าน

การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิมมังสา (ความไตร่ตรอง)	($\bar{x}$)	(SD)
ตรวจสอบข้อบกพร่องของการปฏิบัติงานเสมอ	4.39	0.60
ทำความเข้าใจเนื้องานก่อนที่จะลงมือปฏิบัติ	4.57	0.50
ปฏิบัติงานตามแผนงานและขั้นตอน ที่กำหนดไว้	4.41	0.48
พิจารณาแผนการปฏิบัติงานเพื่อสร้างระบบและขั้นตอนที่ชัดเจน	4.53	0.53
ประเมินผล การปฏิบัติงานอย่างเป็นรูปธรรม	4.53	0.50
ศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมอยู่เสมอ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานให้มีคุณภาพมากขึ้น	4.47	0.49
ผลของงานที่ปฏิบัติมีความถูกต้อง ครบถ้วน เชื่อถือได้	4.48	0.47
มีการวางแผนในการปฏิบัติงานไว้ล่วงหน้า	4.18	0.57
พัฒนาวิทยาการใหม่ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงการปฏิบัติงานให้สะดวกรวดเร็วขึ้น	4.13	0.57
รวม	4.45	0.52

จากตารางที่ 5 พบว่า การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ในอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิมมังสา(ความไตร่ตรอง หรือทดลอง) โดยภาพรวมมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.45$, S.D.= 0.51) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติมากที่สุด คือ มีการวางแผนในการปฏิบัติงานไว้ล่วงหน้า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.57$, S.D.= 0.47)

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2. เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารงานบุคคล ตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด

แนวทางในการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้บริหารกรรมการผู้จัดการ ผู้จัดการฝ่ายผลิต ผู้จัดการฝ่ายบุคคล ผู้จัดการฝ่ายบริหารทั่วไป หัวหน้างานบุคคล เพื่อทราบแนวทางในการปฏิบัติ และนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารงานบุคคล ดังนี้

1. ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ (ความพอใจ) พบว่า ควรมีการวางแผนงานเป็นขั้นตอนก่อนการปฏิบัติงาน มีความพอใจในการทำงาน และชอบในงานที่ทำ เพื่อที่จะให้งานที่ทำบรรลุตามเป้าหมาย ปฏิบัติงานในหน้าที่อย่างเต็มที่ เต็มวัน เต็มเวลา ปฏิบัติงานตามความถนัด การทำงานเป็นทีม การสร้างขวัญและกำลังใจในการทำงาน และมีความพึงพอใจในงานที่กระทำ การมอบหมายควรมอบหมายงานให้ตรงกับความสามารถของบุคคลรวมถึงปริมาณงานต้องมีความเหมาะสมไม่มากจนเกินไป

2. ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ (ความเพียร) พบว่า การวางแผนการปฏิบัติงานและตรวจสอบว่าเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติงานที่มอบหมายแก่ผู้ปฏิบัติติดตามผลการปฏิบัติงาน และร่วมหาแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกัน รวมถึงการเสริมสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ปฏิบัติ โดยเล็งให้ประโยชน์ที่จะได้รับ มีความมุ่งมั่นและทุ่มเทในการทำงาน มีความกล้า แนวน้อมไม่ทอดทิ้งในหน้าที่ที่ได้ทำ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนกว่างานที่จะสำเร็จ ทุ่มเทร่างกายแรงใจ ไม่ทอดทิ้งต่อความยากลำบากถึงแม้ว่าอาจจะเป็นงานที่ไม่ถนัด มีความพยายามที่จะทำงานให้สำเร็จก่อนเวลา ปฏิบัติงานโดยการนำหลัก PDCA มาดำเนินงานวางแผนปฏิบัติงานอย่างรัดกุมให้มีความผิดพลาดน้อยที่สุด ปฏิบัติงานตามแผนงานที่ได้วางแผนไว้ ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไขจุดผิดพลาด

3. ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ (ตั้งใจรับรู้ในสิ่งที่ทำ) พบว่า จดบันทึกการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย วางกรอบการปฏิบัติงานให้ชัดเจนและละเอียดเรียงลำดับแผนการปฏิบัติงานตามขั้นตอน ติดตามความคืบหน้าการปฏิบัติงาน ใส่ใจ

และมีความละเอียดต่อการกระทำในขั้นตอนต่างๆ มีความตั้งใจในสิ่งที่ตัวเองทำ มุ่งมั่น
แน่วแน่ในการทำงาน มีความมุ่งมั่นในการทำงาน ใช้ทรัพยากรที่มีอย่างคุ้มค่า มีสติใน
การทำงาน มีความมุ่งมั่นแน่วแน่ในการทำงาน ทบทวนการทำงานอยู่เสมอ เต็มที่กับงาน
ที่ได้รับมอบหมายให้ออกมามีคุณภาพทุกขั้นตอน ตั้งใจปฏิบัติงานในหน้าที่ที่ได้รับ
รับผิดชอบ ด้วยความมุ่งมั่น คิด พิจารณางานที่ปฏิบัติให้เกิดผลสำเร็จต่อหน่วยงาน

4. ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิมังสา (ความไตร่ตรอง หรือทดลอง)
พบว่า ยึดหลักความถูกต้องมาก่อนความถูกต้อง อธิบายเหตุผลในการปฏิบัติงานให้ผู้
ปฏิบัติได้ทราบก่อนมอบหมายหน้าที่ โดยพิจารณาการสั่งการอย่างถูกต้องและส่งผลดีต่อ
การปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติและส่งผลดีต่อองค์กร มีการทบทวนในสิ่งที่ทำเพื่อนำมาปรับ
ใช้ให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้นในการทำงานครั้งต่อไป มีการวางแผนกาปฏิบัติงานอย่าง
เป็นระบบ มีการคิดทบทวนในสิ่งที่ทำ ใช้สติปัญญาพิจารณาอย่างถี่ถ้วน ทบทวน
ขบวนการและตรวจหาเหตุผล ข้อบกพร่องในสิ่งที่ทำและมีการแก้ไขปรับปรุงงาน

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท
4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแ
กรนด์ จำกัด ด้านที่มีการปฏิบัติงานมากที่สุด คือ ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ
(ความเพียร) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ อุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร
กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด มีหลักพื้นฐานประกอบด้วย ด้านหลักฉันทะ
(ความพอใจ) พนักงานมีความยินดีรับผิดชอบและพร้อมให้คำแนะนำ ปรีกษา และร่วม
แก้ปัญหาของงานนั้น ๆ ด้วยความเต็มใจ ด้านหลักวิริยะ (ความเพียร) พนักงานของ
อุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแกรนด์
จำกัด ปฏิบัติงานได้สม่ำเสมอจนกว่างานจะสำเร็จ ด้านหลักจิตตะ (ตั้งใจรับรู้ในสิ่งที่ทำ)
พนักงานอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท เอสซีจีแ
กรนด์ จำกัด รับรู้และรับผิดชอบในงานอย่างเต็มที่ ด้านหลักวิมังสา (ความไตร่ตรอง หรือ
ทดลอง) พนักงานอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษาบริษัท
เอสซีจีแกรนด์ จำกัด มีการวางแผนในการปฏิบัติงานไว้อย่างถี่ถ้วน ซึ่งสอดคล้องกับ (ณฐา

พัชร วรพงศ์พัชร และนพดนัย เอกราช, 2566) ศึกษาเรื่อง การบริหารงานบุคคลตามหลักสัปบุรุษธรรม ๗ ในโรงงานอุตสาหกรรมจังหวัดในชลบุรี พบว่า 1) ผู้บริหารควรมีการบริหารงานบุคลากรด้วยความเที่ยงธรรมปราศจากอคติ ๒) โรงงานอุตสาหกรรมควรเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นได้อย่างเท่าเทียมกันทุกฝ่าย 3) ผู้บริหารควรมีความยินดีในการให้คำแนะนำปรึกษาแก่บุคลากรอยู่ตลอดเวลา 4) โรงงานอุตสาหกรรมควรมีการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนเป็นค่าใช้จ่ายในการพัฒนาบุคลากรอย่างเป็นธรรม 5) โรงงานอุตสาหกรรมควรเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาโดยบุคลากรมีการประชาสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายชุมชน 6) ให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นต่องานด้านการบริหารงานบุคลากรอย่างทั่วถึง 7) โรงงานอุตสาหกรรมควรมีการสนับสนุนบุคลากรให้ศึกษาต่อ/การอบรม เพื่อให้บุคลากรมีโอกาสได้พัฒนาก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า แนวทางการบริหารงานบุคคล ตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษา บริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ (ความพอใจ) ควรมีการวางแผนงานเป็นขั้นตอนก่อนการปฏิบัติงานด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ (ความเพียร) การวางแผนการปฏิบัติงานและตรวจสอบว่าเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติงานที่มอบหมายแก่ผู้ปฏิบัติ ติดตามผลการปฏิบัติงาน และร่วมหาแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกันด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ (ตั้งจิตรับรู้ในสิ่งที่ทำ) จัดบันทึกการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย วางกรอบการปฏิบัติงานให้ชัดเจนและละเอียด จัดบันทึกการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย วางกรอบการปฏิบัติงานให้ชัดเจนและละเอียด เรียงลำดับแผนการปฏิบัติงานตามขั้นตอน ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิมังสา (ความไตร่ตรอง หรือทบทวน) ยึดหลักความถูกต้องมาก่อนความถูกต้อง อธิบายเหตุผลในการปฏิบัติงานให้ผู้ปฏิบัติได้ทราบก่อนมอบหมายหน้าที่ ซึ่งสอดคล้องกับ (พรทิพย์ อนุพัฒน์ และคณะ, 2566) ศึกษาเรื่อง พรหมวิหาร 4: กับ การบริหารงานบุคคลในองค์กร พบว่า สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงกับทุกเรื่องในชีวิต ไม่ใช่เฉพาะกับเรื่องการทำงาน ไม่จำกัดเฉพาะคนที่เป็นเจ้านาย แต่คนที่เป็นลูกน้องก็สามารถใช้หลักการนี้ในการดำเนินชีวิตได้เช่นกันหากต่างฝ่ายต่างอยู่ร่วมกันด้วยความปรารถนาดีต่อกันซึ่ง

ผู้บริหารนอกจากจะมีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการบริหารงานแล้ว ความเป็นผู้มีคุณธรรมในจิตใจและมีจริยธรรมที่น่าเลื่อมใสศรัทธาถือเป็นคุณสมบัติอันสำคัญที่จะเป็นส่วนเสริมให้ผู้บริหารนั้นสามารถบริหารองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามหลักครองตน ซึ่งเป็นหลักธรรมที่ทำให้ผู้ปฏิบัติตามเป็นผู้ประเสริฐซึ่งส่งผลให้ทุกคนในสังคมสามารถอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการศึกษาการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษา บริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด พบองค์ความรู้ที่สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



แผนภาพที่ 2 แสดงผลการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษา บริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด

จากแผนภาพที่ 2 แสดงแนวทางการปฏิบัติงานของบุคลากรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและได้ประโยชน์สูงสุด ตามการบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ของอุตสาหกรรมรับผลิตอาหารเสริมสุขภาพครบวงจร กรณีศึกษา บริษัท เอสซีจีแกรนด์จำกัด การบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ (ความเพียร) การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักฉันทะ (ความพอใจ) ยินดีรับผิดชอบและพร้อมให้คำแนะนำ ปรีक्षा และร่วมแก้ปัญหาของงานนั้น ๆ ด้วยความเต็มใจ การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิริยะ (ความเพียร) ปฏิบัติงานได้สม่าเสมอจนกว่างานจะสำเร็จ การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักจิตตะ (ตั้งใจรับรู้ในสิ่งทำ) รับรู้และรับผิดชอบในงานอย่างเต็มที่ การบริหารงานบุคคลตามหลักอิทธิบาท 4 ด้านการบริหารงานบุคคลตามหลักวิมังสา (ความไตร่ตรอง) ทำความเข้าใจเนื้องานก่อนที่จะลงมือปฏิบัติ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ต้องมีการวางแผนการปฏิบัติงานและตรวจสอบว่าเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติงานที่มอบหมายแก่ผู้ปฏิบัติ ติดตามผลการปฏิบัติงาน และร่วมหาแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกัน รวมถึงการเสริมสร้างแรงบวกให้กับผู้ปฏิบัติ โดยเล็งให้ประโยชน์ที่จะได้รับ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้แยกความสำคัญของงาน บริหารจัดการทำงานที่มีสำคัญก่อน วางแผนแนวทางการปฏิบัติเรียงลำดับขั้นตอนการทำงานที่ถูกต้องมีความพอใจในการทำงาน และชอบในงานที่ทำ เพื่อที่จะให้งานที่ทำบรรลุตามเป้าหมาย

1.2 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่ามีสติในการทำงาน มีความมุ่งมั่นแน่วแน่ในการทำงานทบทวนการทำงานอยู่เสมอ เต็มที่กับงานที่ได้รับมอบหมายให้ออกมามีคุณภาพทุกขั้นตอน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้มีความพยายามที่จะทำงานให้สำเร็จก่อนเวลา ปฏิบัติงานโดยการนำหลัก PDCA มาดำเนินงาน วางแผน

ปฏิบัติงานอย่างรัดกุมให้มีความผิดพลาดน้อยที่สุด มีความมุ่งมั่นในการทำงาน ใช้ทรัพยากรที่มีอย่างคุ้มค่า

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ (องค์ความรู้) ยึดหลักความถูกต้องมาก่อนความถูกต้องที่สำคัญ คือ อธิบายเหตุผลในการปฏิบัติงานให้ผู้ปฏิบัติได้ทราบก่อนมอบหมายหน้าที่ โดยพิจารณาการสั่งการอย่างถูกต้องและส่งผลดีต่อการปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติและส่งผลดีต่อองค์กร สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ การทบทวนในสิ่งที่ทำเพื่อนำมาปรับใช้ให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้นในการทำงานครั้งต่อไป โดยควรให้ความสำคัญกับ การบริหารงานบุคคลตามหลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ ความสุขในการทำงานตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา

เอกสารอ้างอิง

- ณฐาพัชร วรพงษ์พัชร. อนุรักษ์ นวพรไพศาล. วรพร วงศ์เสนา. ชาณวิทย์ อิสลาม. (2565). การพัฒนาประสิทธิภาพของพนักงานขับรถขนส่งสารเคมี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 3(1), 32-39
- ณฐาพัชร วรพงษ์พัชร. ชาญ มีบุญธรรม. รุ่งทิวา ชูทอง. ปรีญา ศรีจันทร์. รัฐวิชัย วัจนปรีชาศักดิ์. (2566). การประยุกต์ใช้ระบบการผลิตแบบลีน เพื่อลดต้นทุนในกระบวนการผลิต ของผลิตภัณฑ์คุกกี้ ชนิตเจल्ली, *วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือแห่งสุวรรณภูมิ*, 2(1), 1-13
- ณฐาพัชร วรพงษ์พัชร. อภิรดี โนนนอก. (2566). แนวทางการพัฒนา บริษัท TKN จำกัด เข้าสู่อุตสาหกรรมสีเขียวระดับที่ 4 วัฒนธรรมสีเขียว, *วารสารวิทยาการจัดการและการสื่อสาร*, 2(2), 83-93.
- ณฐาพัชร วรพงษ์พัชร. (2566). แนวทางปรับปรุงคุณภาพ,การจัดการบริการที่มีประสิทธิภาพ,ฝ่ายสนับสนุนสมาชิกธุรกิจทางตรง,ธุรกิจอาหารเสริมสุขภาพ TDSA หลังสถานการณ์โควิด 19. *วารสารศิลปศาสตร์ มทร.ธัญบุรี*, 4(1), 16-25.

- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร, อนุรักษ์ นวพรไพศาล, ฤชุตา วงศ์ชูเวช. (2565). การพัฒนาประสิทธิภาพของพนักงานขับรถขนส่งสารเคมี. *วารสารสหวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 6(2), 45-78.
- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร. อภินิหาร รุ่งนภา. (2566). พฤติกรรมการทำงานของพนักงานดีเด่นโรงงานอุตสาหกรรมฉีดพลาสติกขึ้นรูปเครื่องใช้ไฟฟ้าในคมอุตสาหกรรมปิ่นทอง 1 กรณีศึกษา : บริษัท TTN จำกัด. *วารสารวิทยาการจัดการการบริหารสาธารณะและเอกชน*, 1(3), 49-57.
- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร. (2564). แนวทางการจัดการการตลาดสำหรับธุรกิจรับผลิตอาหารเสริมครบวงจรอำเภอเมือง สมุทรสาคร, *วารสารศิลปศาสตร์ราชชมงคลสุวรรณภูมิมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลสุวรรณภูมิ*, 3(2), 161-174
- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร. จีระภา ชาวหลวง. (2566). การจัดการอะไหล่ในโรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท เอสเอ็มที จำกัด. *วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกแห่งสุวรรณภูมิ*, 2(1), 129-137.
- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร. จีระภา ชาวหลวง. (2567). การบริหารงานบุคลากรตามหลักพรหมวิหารสี่ในอุตสาหกรรมเครื่องใช้ไฟฟ้าในคมอุตสาหกรรมในจังหวัดระยอง. *วารสารมนุษยสังคมศิลปาสาร*, 5(1), 77-89.
- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร. ชัยมงคล พรหมกมล. (2567). การปรับปรุงกระบวนการผลิตและกำลังคนต่อการผลิตเพื่อลดต้นทุนด้านแรงงานในอุตสาหกรรมฟาร์มลูกไก่โรงงานปิดจังหวัดชลบุรี, *วารสารวิชาการสมาคมวิชาชีพโลจิสติกส์และซัพพลายเชนรวมคำแหง*, 1(1), 28-43.
- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร. ชัยวิษณุ ม่วงหมี. รัชนก ปัญญาสุพัฒน์. อธิพงศ์ ลิ้มเลิศฤทธิ์. สุกัญญา หาญณรงค์. (2565). การบริหารความเครียดในการทำงานของบุคลากรทางการแพทย์ กองพยาบาล กรมแผนที่ทหาร, *วารสารนวัตกรรมสังคมและเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน*, 5(2), 11-21
- ณัฐพัชร วรพงษ์พัชร. ไตรทิพย์ กมลจึงสถิตกุล. (2567). ทักษะการบริหารอุตสาหกรรม การก่อสร้างในศตวรรษที่ 21 ตามหลักพละ 4 ของผู้บริหารอุตสาหกรรมการ

- ก่อสร้าง นิคมอุตสาหกรรมเหมราช RIL จังหวัดระยอง, *วารสารวิทยาการจัดการ
การบริหารสาธารณะและเอกชน*, 2(1), 1-18.
- ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร. ธนวัลย์ เจริญสุข. (2566). ความพึงพอใจของพนักงานที่มีต่อ
สวัสดิการของบริษัท GGG จำกัด(มหาชน). *วารสารสังคมศาสตร์และ
มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*, 41(1), 103-114.
- ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร. อติพงศ์ ลิ้มเลิศฤทธิ์. ญัฐวัฒน์ แสงภูเขียว. อัคร วงษ์คำชัย.
ชัยวิชญ์ ม่วงหมี่. (2566). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจสั่งผลิต ผลิตภัณฑ์และสร้าง
แบรนด์อาหารเสริมสุขภาพผ่านสื่อดิจิทัลของบริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด.
วารสารนวัตกรรมสังคมและเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน, 6(1), 33-43.
- ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร. นพดนัย เอกราช. (2566). การบริหารงานบุคคลตามหลักสัปปุริส
ธรรม 7 ในโรงงานอุตสาหกรรมจังหวัดในชลบุรี, *วารสารวิชาการพระพุทธศาสนา
เขตลุ่มแม่น้ำโขง*, 6(2), 1-18.
- ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร. นันทวุฒิ ทาวิน. อติพงศ์ ลิ้มเลิศฤทธิ์. ปรีญา ศรีจันทร์. (2566).
สาเหตุที่มีผลต่อการลาออกของพนักงาน บริษัท LLL จำกัด, *วารสารรัฐศาสตร์
สาส์น มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย*, 2(1), 37-44.
- ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร. พิชิต ภาสบุตร. (2567). การบริหารทรัพยากรบุคคลและการ
จัดการความขัดแย้งในองค์กร ของอุตสาหกรรมยานยนต์ในจังหวัดชลบุรี. *วารสาร
การจัดการการเมืองการปกครองและท้องถิ่น*, 2(1), 1-14.
- ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร. พิพัฒน์ ไกรสร. รุ่งทิวา ชูทอง. พิมพ์ภา นาควิเชียร. รัฐวิชญ์ วัจน
ปรีชาศักดิ์. (2566). การจ้างแรงงานต่างด้าวและผลกระทบ กรณีศึกษานิคม
ท่าเรือแหลมฉบัง โรงงานอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ชลบุรี, *วารสารการจัดการ
การเมืองการปกครองและท้องถิ่น*, 1(3), 1-17.
- ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร. พิพัฒน์ กองเต็ก. (2566). การออกแบบกระบวนการวางแผนการผลิตสำหรับโรงงานผลิตรถชุดดินระบบไฮดรอลิค, *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์*, 3(1), 72-79.

- ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์. อนุรักษ์ นวพรไพศาล. นิรันดา นวพร. (2565). การพัฒนาประสิทธิภาพการให้บริการของพนักงานบริษัท ประธานการไฟฟ้า จำกัด, *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มจร วิทยาเขตอีสาน*, 3(1), .40-54.
- ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2565). คุณภาพการให้บริการของธุรกิจรับผลิตอาหารเสริมครบวงจร ในอำเภอเมืองสมุทรสาครจังหวัดสมุทรสาคร. *วารสารรัฐศาสตร์สาส์น มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย*, 1(2), 41-51.
- ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). ส่วนประสมการตลาดบริการที่มีผลต่อการใช้บริการธุรกิจรับจ้างผลิต ผลิตภัณฑ์อาหารเสริม บริษัท เอสซีจีแกรนด์ จำกัด, *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*, 5(1), 1-17.
- ธนากร แป๊ะเฮง. พระครูปลัดบุญช่วย โชติวิโส. พระฮอนด้า วาทสโท. ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). การใช้หลักพรหมวิหารธรรมของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 4, *วารสารสถาบันวิจัยพินลธรรม*, 10(1), 87-98.
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2558). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กทม: สำนักพิมพ์. ตักสิลาการพิมพ์.
- พรทิพย์ อนุพัฒน์. พระครูสิริธรรมาภิจิต. สันติ อนุจะนำ. ทิพมาศ เสวตวรโชติ. (2566). พรหมวิหาร 4: กกับการบริหารงานบุคคลในองค์กร. *วารสารมหาจุฬานาคธรรสน*, 10(2), 269-282.
- พระมหาทวี สิริวฑฒโน (พรมวงศ์). พระครูปลัดบุญช่วย โชติวิโส. ทวี สระน้ำคำ. ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566) ภาวะผู้นำตามหลักทศตยาปณิกสูตรของผู้บริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดกาฬสินธุ์, *วารสารสถาบันวิจัยพินลธรรม*, 10(1), 43-55.
- มนัสนันท์ บุญปู่. พระมหาญาณวัฒน์ ฐิตวฑฒโน. พระครูโอภาสทนทกิตติ. (2256). การบริหารงานบุคคลของผู้บริหารตามหลักพุทธธรรม. *วารสารบรรลพการศึกษและมนุษยสังคมศาสตร์*, 4(1), 97-107.
- ล้วน สายยศ. อังคณา สายยศ. (2543). การวัดด้านจิตพิสัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.

ศุภากร บุญสนอง. (2564). หลักพุทธธรรมกับการบริหารงานบุคคล. *วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์วิทยาลัยสงฆ์นครสวรรค์*, 9(2), 65-74.

Worapongpat, N. (2024). The Impact of production management on the competitiveness of full-service supplement and beauty product manufacturing businesses: a case study of SCG Grand Co., Ltd. *Journal of Public and Private Issues*, 1(4), 159–171. retrieved from <https://so17.tci-thaijo.org/index.php/jppi/article/view/577>

คำยืมในภาษาไทย : แนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้วยเกมการศึกษา (GBL)*
LOANWORDS IN THE THAI LANGUAGE: A GUIDELINE FOR
LEARNER DEVELOPMENT THROUGH GAME-BASED LEARNING
(GBL)

ภาณุ สุขสร้อย¹

Panu Suksoi¹

¹นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

¹Master of Education Program in Teaching Thai Language

Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University, Isan Campus.

Corresponding Author, E-mail: paunu.suk@student.mbu.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาผู้เรียนตามหลักภาษาไทย เรื่อง คำยืมในภาษาไทย ด้วยเกมการศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคำยืมในภาษาไทย และความสนุกสนานผ่านเกมการศึกษา บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เรื่องคำยืมในภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา (GBL) ซึ่งได้ ทำการสำรวจจากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม การศึกษา ซึ่งการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำยืมในภาษาไทย มีแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ด้วยเกมการศึกษาจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ ทั้งนี้การใช้เกมการศึกษาใน การออกแบบการเรียนรู้จะต้องอาศัยองค์ประกอบ 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่ บทเรียน เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ข้อมูลของเกมและเตรียมผู้เรียน ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม เป็นการสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมที่ตั้งไว้ ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผล เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ และขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนและผู้เรียนประเมินผลในการจัดกิจกรรมตาม จุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากเกมการศึกษามีความสนุกสนานซึ่งผู้สอนสามารถสอดแทรก

* Received 23 February 2025; Revised 13 March 2025; Accepted 12 June 2025

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ ทั้งนี้ยังช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน สร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน เชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง นำไปใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : คำยืมในภาษาไทย, การพัฒนาผู้เรียน, เกมการศึกษา (GBL)

Abstract

The development of learners according to the principles of the Thai language regarding loanwords in Thai through educational games is a learning management approach that enables students to acquire knowledge related to loanwords in Thai while enjoying the learning process through educational games. This academic article aims to present information on learning management concerning loanwords in Thai using game-based learning (GBL). The study is based on research and related documents regarding learning management through educational games. The approach to teaching loanwords in Thai through game-based learning can effectively capture students' interest. The design of learning activities using educational games consists of four key stages: 1. Introduction Stage – Stimulating students' learning, providing information about the game, and preparing students. 2. Activity Stage – Creating knowledge through planned activities. 3. Discussion Stage – A collaborative process where students and teachers summarize the acquired knowledge. 4. Evaluation Stage – Assessing the learning activities based on the intended objectives. Since educational games are engaging, teachers can seamlessly integrate relevant content into the gameplay. Furthermore, educational games enhance learners' academic achievement, encourage participation among students,

foster interaction, and connect knowledge to real-life situations. They help bridge learning gaps among students, promote self-directed learning, and can be effectively implemented in classrooms.

Keywords: Thai loanwords, learner development, educational games (GBL)

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพ ให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ทั้งนี้ภาษายังมีความสำคัญในการติดต่อสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจและสื่อความต้องการต่อนักและเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งในอดีตปัจจุบันและอนาคตภาษาเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม อารยธรรม ทั้งความเจริญรุ่งเรืองของประเทศชาติและมีคุณค่าสำหรับคนในชาติ สำหรับชาติไทยภาษาไทยมีความสำคัญเพราะเป็นภาษาประจำชาติ ทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันและใช้ติดต่อสื่อสารกัน จากความสำคัญของการใช้ภาษาไทยข้างต้นสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทยการเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ และกำหนดตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับคำภาษาต่างประเทศ

ในภาษาไทย ได้แก่ รวบรวมและบอกความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ แสดงความสำคัญในการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร ซึ่งผู้เรียนต้องสามารถจำแนก และใช้คำได้ตามที่ได้กล่าวไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ทั้งนี้ การยืมคำในภาษาไทย ที่เป็นส่วนหนึ่งของ สารการเรียนรู้ที่ 4 หลักภาษาไทย ยังคงปัญหาต่าง ๆ ทางด้านการสอน อาทิ ผู้เรียนไม่ให้ความสำคัญและมองไม่เห็นประโยชน์การเรียนรู้เรื่องคำยืมในภาษาไทย และผู้เรียนอาจยังไม่ทราบแน่ชัดว่าเมื่อเรียนแล้วจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันอย่างไร ซึ่งครูผู้สอนจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพราะเมื่อผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างและกฎเกณฑ์ของเนื้อหาภาษาไทยแล้ว ผู้เรียนจะสามารถนำเอาองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้ ตามจุดประสงค์ที่ผู้สอนได้ตั้งไว้ โดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย และน่าสนใจ ผสมผสานไปกับเนื้อหาของเรื่องไม่ว่าจะเป็น การสอนแบบอุปนัย แบบนิรนัย แบบอภิปราย หรือการใช้กิจกรรมร่วมด้วย ล้วนแล้วแต่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งสิ้น ด้วยปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้เขียนจึงขอเสนอรูปแบบการสอนผ่านแนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้วยเกมการศึกษาตามหลักภาษาไทยเรื่อง “คำยืมในภาษาไทย” ซึ่งสอดคล้องกับคุณภาพของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นเมื่อจบการศึกษา

คุณภาพของผู้เรียนในการสอนหลักการใช้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาแต่ละช่วงชั้น ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยดังนี้

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ สำนวน คำพังเพย และสุภาษิต รู้และเข้าใจชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค ชนิดของประโยค คำภาษาถิ่นและคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างเหมาะสม แต่งประโยค แต่งบทหรือกรองประเภทกลอนสี่ กลอนสุภาพ และกาพย์ยานี 11

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เข้าใจและใช้คำราชาศัพท์ คำบาลีสันสกฤต คำภาษาถิ่น คำภาษาต่างประเทศ คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติในภาษาไทย วิเคราะห์ความแตกต่างในภาษาพูด ภาษาเขียน โครงสร้างของประโยครวม ประโยคซ้อน ลักษณะภาษาที่เป็นทางการ กึ่งทางการ ไม่เป็นทางการ แต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ กาพย์ และโคลงสี่สุภาพ

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เข้าใจธรรมชาติของภาษา อิทธิพลของภาษา และลักษณะของภาษาไทยใช้ คำและกลุ่มคำสร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ แต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ โคลง ร่าย และฉันท์ ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับกาลเทศะ และใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพ ได้อย่างถูกต้อง วิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย อิทธิพลของภาษาถิ่นและ ภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและเข้าใจภาษาถิ่น วิเคราะห์และประเมินการใช้ภาษา จากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เมื่อผู้เขียนได้พิจารณาตามคุณภาพของผู้เรียนในแต่ละช่วงชั้นแล้วพบว่า ในทุก ช่วงชั้นที่ทำการจัดการเรียนการสอนหลักภาษาไทยจะต้องมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคำยืม ในภาษาไทยซึ่งจะต้องนำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้จริง เช่น ชนิดของคำยืมใน ภาษาไทย คำภาษาต่างประเทศที่พบในศัพท์พื้นฐานอิทธิพลของภาษาถิ่นและ ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เป็นต้น ซึ่งการจัดการเรียนการสอนทั้งในระดับ ประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา จะเน้นเนื้อหาจากง่ายไปหายาก รวมไปถึงสามารถ ให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และเกิดทักษะต่อผู้เรียนอย่าง แท้จริง

คำยืมในภาษาไทย

ภาษาหลายภาษามีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ เกิดจากผู้ใช้ภาษาเอง และเกิดจากปัจจัยภายนอก เช่น การศึกษา เทคโนโลยี ประเพณี วัฒนธรรม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงภายนอก ดังกล่าวที่ทำให้เกิดการยืมภาษาขึ้นซึ่งมี รายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

1. ความหมายของการยืมภาษา

อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล (2555) การยืมภาษา หมายถึง ปรากฏการณ์ที่ภาษาหนึ่ง ยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หน่วยคำ คำ สำนวน กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ โครงสร้าง ประโยค ฯลฯ จากภาษาอื่นมาใช้ แม้ว่าการยืมภาษาจะไม่จำกัดแค่การยืมคำ แต่โดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึงการยืมภาษามักมุ่งประเด็นไปที่การยืมคำเป็นสำคัญ เพราะเป็น วิธีการนำไปใช้ได้ง่ายที่สุดและเกิดการยืมมากที่สุด

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2556) ได้ให้ความหมายของการยืมคำไว้ว่า การยืมคำ หมายถึง ภาษาหนึ่งที่น่าเอาคำหรือลักษณะทางภาษาหนึ่งไปใช้ในภาษาของตน ภาษาที่ถูกยืมมามากจะถูกเปลี่ยนแปลงรูปคำ เสียง และความหมายในภาษานั้นใหม่ เพื่อความสะดวกในการออกเสียง และเป็นไปตามลักษณะสำคัญของภาษาผู้ยืม

ดังนั้น การยืมภาษาคือการรับเอาภาษาหนึ่งมาใช้เป็นภาษาของตนเองโดยใช้วิธี กต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงเสียง เปลี่ยนแปลงคำ และเปลี่ยนแปลงความหมาย เพื่อสะดวกในการใช้ อีกทั้งการยืมภาษาแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของภาษาทั้งผู้ให้ และผู้รับ อาทิ การเมือง เศรษฐกิจ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2. เหตุที่ทำให้เกิดการยืมภาษา

อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล (2555) กล่าวถึงเหตุผลสำคัญที่ภาษาหนึ่งยืมคำหรือ ลักษณะต่าง ๆ ของอีกภาษาหนึ่งมาใช้ 2 ประการ ดังนี้

2.1 เหตุผลด้านความจำเป็น การยืมภาษาด้วยเหตุผลด้านความจำเป็น มักเกิดขึ้นเมื่อผู้พูดภาษาผู้ให้เป็นเจ้าของความคิดทาง ศาสนา ปรัชญา โลกทรรศน์ ค่านิยม ประติษฐกรรม นวัตกรรม วิทยาการ ฯลฯ หรือเป็นผู้ที่อยู่ในถิ่นที่มีปรากฏการณ์ ทางธรรมชาติ พันธุ์พืช และพันธุ์สัตว์ที่ไม่ปรากฏในภาษาผู้รับ ภาษาผู้รับจึงจำเป็นต้อง ยืมภาษาผู้ให้มาใช้โดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ เช่น ภาษาไทยยืมคำศัพท์ทางศาสนา เช่น บาป นรก เทวดา จิต ฯลฯ มาจากภาษาบาลีและสันสกฤตยืมคำศัพท์เกี่ยวกับ ประติษฐ กรรม นวัตกรรม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เช่น คอมพิวเตอร์ อะตอม เรดาร์ พลาสติก วัคซีน ฯลฯ มาจากภาษาอังกฤษและยืมคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร เช่น ต้มยำ ก๋วยเตี๋ยว โจ๊ก กวยจั๊บ ฯลฯ มาจากภาษาจีน เป็นต้น

2.2 เหตุผลด้านจิตวิทยา เมื่อผู้พูดภาษาผู้ให้เป็นผู้ครอบครองความรู้ ความคิด วิทยาการ ฯลฯ ซึ่งผู้พูดภาษาผู้รับไม่มีและภาษาผู้รับจำเป็นต้องรับความรู้ ความคิด วิทยาการ ฯลฯ รวมทั้งคำที่ถ่ายทอดความรู้ ความคิด วิทยาการ ฯลฯ นั้นจาก ภาษาผู้ให้ ผู้พูดภาษาผู้รับจะรู้สึกกว่าภาษาผู้ให้เป็นภาษาที่แสดงศักดิ์ศรีและฐานะทาง สังคมสูงกว่าภาษาผู้รับ ความรู้สึกดังกล่าวทำให้เกิดการยืมภาษาเกินความจำเป็นอัน สืบเนื่องมาแต่ความนิยมทัศนคติว่า ภาษาผู้ให้เป็นภาษาสูง เป็นภาษาที่แสดงศักดิ์ศรี มากกว่าซึ่งก่อให้เกิดผลในการยืมภาษาในลักษณะต่าง ๆ

3. สาเหตุที่ภาษาเข้ามาปะปนในภาษาไทย

จันจิรา จิตตะวิริยะพงษ์ (2556) กล่าวถึงการนำภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ใน ภาษาไทย มีสาเหตุหลายประการสรุปได้ ดังนี้

3.1 สาเหตุทางด้านภูมิศาสตร์ ประเทศไทยมีอาณาเขตติดต่อกับประเทศ ต่าง ๆ ได้แก่ พม่า ลาว กัมพูชา มาเลเซีย จึงทำให้คนไทย ที่อยู่อาศัยบริเวณชายแดน เดินทางข้ามแดนไปมาหาสู่กันและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันไม่ว่าจะเป็น การข้ามแดนเพื่อเข้า มาหางาน ทำการท่องเที่ยว การอพยพย้ายถิ่น เป็นต้น เหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ เกิดการ แลกเปลี่ยนภาษากัน

3.2 สาเหตุทางด้านประวัติศาสตร์ สภาพการอพยพโยกย้ายการกวาด ต้อนผู้คนพลเมืองในทางประวัติศาสตร์พบว่า ได้มีการอพยพโยกย้ายกวาดต้อนผู้คนทั้ง ของไทยไปดินแดนอื่น ๆ เช่น พม่า หรือผู้คนจากดินแดนอื่นมาในไทย จึงได้รับเอาภาษา ของพวกชนเหล่านั้นเข้าไว้ด้วย ย่อมเป็นเครื่องยืนยันว่า จากความสัมพันธ์ทางด้าน ประวัติศาสตร์ทำให้เกิดการยืมภาษาจากชนชาติอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี

3.3 สาเหตุทางการเมืองการสงคราม และการทำสัมพันธไมตรีกับ ชาวต่างชาติ เหตุการณ์ทางด้านประวัติศาสตร์ ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าไทยได้ทำ สงครามรบพุ่งกับประเทศเพื่อนบ้านเสมอมา เช่น เขมร พม่า และในบางโอกาสก็ได้มี การสร้างสัมพันธไมตรีกับประเทศเหล่านั้นอีกด้วย แม้ไทยจะทำสงครามกับประเทศพม่า มากกว่า ชาติอื่น ๆ แต่คำยืมจากพม่าไม่ได้เข้ามาปะปนกับภาษาไทยจากสาเหตุทาง การเมืองเป็นสำคัญ

3.4 สาเหตุด้านศาสนา ไทยเราได้รับเอาลัทธิบางอย่างของศาสนาพราหมณ์ซึ่งเป็นศาสนาของพวกที่เป็นเจ้าของถิ่นดั้งเดิม ของสุวรรณภูมิเอาไว้ และหลังจากนั้นได้รับพระพุทธศาสนาเข้ามาเป็นศาสนาประจำชาติมาตั้งแต่สมัย สุโขทัย จึงมีคำยืมจากภาษาบาลี สันสกฤต ซึ่งใช้ในศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์ปะปนกับภาษาไทยมาตั้งแต่แรกเริ่มดังที่กล่าวไว้แล้วในตอนต้น และปัจจุบันคำศัพท์ต่าง ๆ ที่มาจากภาษาบาลี สันสกฤต ผ่านภาษาทั้งสองนี้ก็มีใช้อยู่ในภาษาไทยเป็นจำนวนมาก จนบางครั้งเราลืมไปว่าคำต่าง ๆ เหล่านั้น เป็นคำภาษาไทยที่ใช้แต่เดิม เพราะใช้กันมายาวนานจนจำได้แม่นยำและใช้มาพร้อมกับภาษาไทยโบราณ

3.5 สาเหตุทางด้านศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ การรับเอาศิลปวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ นั้นเมื่อเรารับพระพุทธศาสนาหรือศาสนาพราหมณ์รับเอาวรรณคดีของอินเดียมา ก็ส่งผลให้วัฒนธรรมบางอย่างมาพร้อมกันด้วย เช่น ประเพณีวันตรุษ วันสงกรานต์ ตักบาตรเทโว พิธีพืชมงคล พิธีบูชาโยธุมหาชาติ พิธีตรียัมปวาย พระราชพิธี อภิเษกสมรส ซึ่งส่วนใหญ่เป็นประเพณีที่ได้รับจากศาสนา

3.6 สาเหตุทางด้านธุรกิจและการติดต่อค้าขาย ประเทศไทยมีการติดต่อกับต่างชาติ ตั้งแต่สมัย พ่อขุนรามคำแหง ซึ่งติดต่อกับประเทศจีนและสมัยกรุงศรีอยุธยา ก็ยังมีชาติตะวันตกประเทศต่าง ๆ เช่น โปรตุเกส ฮอลันดา อังกฤษ ฯลฯ เข้ามาติดต่อกับค้าขายกับประเทศไทย ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารตกลงเรื่องกิจการค้าขายหรือโฆษณาสินค้าซึ่งกันและกัน ทำให้ภาษาของชาตินั้น ๆ เข้ามาปะปนกับภาษาไทยเป็นจำนวนมาก

3.7 สาเหตุทางการศึกษา การศึกษาแต่เดิมของคนไทยมีการศึกษาเล่าเรียนที่วัด ฉะนั้น ภาษาที่ใช้เล่าเรียน คือ ภาษาบาลี เขมร ต่อมาเมื่อการศึกษาได้มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นวิทยาการต่าง ๆ รับมาจากต่างประเทศโดยเฉพาะประเทศทางตะวันตก ตำราวิชาการที่เป็นภาษาต่างประเทศ เช่น ตำราแพทย์ ตำราการปกครองของอังกฤษและฝรั่งเศส เมื่อประชาชนมีการศึกษาในระดับที่สูงขึ้นมีโอกาที่จะได้ไปศึกษาต่อยังต่างประเทศมากขึ้น ทำให้การติดต่อกับชาตินั้น ๆ กระทำได้สะดวกและมีโอกาสได้ศึกษาภาษาต่าง ๆ ประกอบกับภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับใช้

เป็นภาษากลางในการสื่อสารกัน อันเป็นผลทำให้ภาษาอังกฤษเข้ามาปะปนกับภาษาไทยมากขึ้นโดยเฉพาะในปัจจุบัน

3.8 ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ ประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาความเจริญทางวิทยาการด้านต่าง ๆ เราได้รับเอาสิ่งที่เป็นความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจากประเทศที่เจริญแล้วมาใช้สิ่งของและความคิดต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นสิ่งที่ไทยเราไม่เคยมีใช้มาก่อน ฉะนั้นเมื่อเราได้รับเอาวัตถุสิ่งของและความคิดอันเป็นของใหม่เหล่านั้นเข้ามาจึงพลอยรับเอาภาษาของเจ้าของความคิดนั้น ๆ เข้ามาด้วยโดยเฉพาะคำศัพท์จากทางตะวันตก ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ฝรั่งเศส และศัพท์ที่รับเข้ามามักเป็นศัพท์ที่ใช้เหมือนหรือใกล้เคียงกับภาษาเดิมบ้าง บัญญัติศัพท์ขึ้นใช้ใหม่บ้างหรือแปลความหมายของศัพท์เดิมบ้าง

สรุปได้ว่า การยืมภาษานั้นเป็นการรับเอาภาษาอื่นมาด้วยหลายสาเหตุ ได้แก่ สาเหตุทางด้านภูมิศาสตร์ ด้านประวัติศาสตร์ ด้านการเมือง การสงคราม และการเจริญสัมพันธไมตรีกับชาวต่างชาติ ด้านศาสนา ด้านศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ด้านธุรกิจและการติดต่อค้าขาย ด้านการศึกษา และด้านความเจริญทางด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ สาเหตุทั้งหมดนี้เป็นต้นเหตุที่ทำให้ภาษาหลังไหลเข้ามาปะปนในภาษาไทยและเพิ่มคำศัพท์ให้ภาษาของชาติไทยอยู่มาก

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา (GBL)

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ ไม่เพียงการบรรยายในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวแต่เป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาสามารถใช้การเรียนการสอนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ (On-site) ร่วมกับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (On-line) ดังนั้นเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกสนานควบคู่กับการเรียนจึงมีการนำสื่อต่าง ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีการสอดแทรกความรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามศักยภาพด้วยการออกแบบเกมให้ สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมรวมทั้งความสนใจของผู้เรียน การสอนด้วยเกมผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นมาเพื่อ

ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ สื่อการสอนประเภทเกมเพื่อการเรียนรู้ จัดว่าเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญ ในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิเย็น (2561) กล่าวว่า นอกจากนี้ การเรียนรู้โดย ใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ส่วนบุคคลและ/หรือกลุ่ม บุคคลที่ทำงานเป็นทีมได้ เกมที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมดิจิทัล ที่เล่นผ่านเครื่องเล่นวิดีโอ คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต หรือการใช้เกมรูปแบบ กระดาษ (เช่น บัตรคำ) ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจ ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความสนุกไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ เกมจะช่วยเพิ่มทักษะ ในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้โดยที่ผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ได้ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกม ของผู้เรียนมาใช้เพื่อสรุปการเรียนรู้การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น ฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและสรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อให้ผู้เรียนสนใจสิ่งที่กำลังเรียน สามารถนำมาใช้ได้ทั้งในทางด้านการปฏิบัติ และเป็นวิธีที่สามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจ กิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้าง บรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความ น่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน สามารถทำได้ทั้งการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและ การเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ความหมายของเกมการศึกษา

ทิตนา แคมมณี (2559) ได้ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกระบวนการ จัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้ โดยการให้นักเรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาสรุปผลการเรียนรู้

พระราชพล ตีตพิณ (2551) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงาน และอยู่ร่วมกัน

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา เป็นการสร้างกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานผสมผสานกับความรู้ในเรื่องนั้น ๆ โดยจะต้องอาศัยกฎเกณฑ์ กติกาในการเล่น และนำผลการเล่นมาสรุปเป็นองค์ความรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เข้าใจและพัฒนาองค์ความรู้ได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงทำให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการทำงานเป็นทีม

ความสำคัญของเกมการศึกษา

ทิศนา ขัมมณี (2559) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นักเรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ครูไม่เหนื่อยแรงมากในขณะสอน และนักเรียนชอบในการแข่งขัน

ธวัช วันชูชาติ (2542) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. เสริมความรู้ ความคิด และทักษะต่าง ๆ ให้แก่นักเรียนซึ่งครูจะพิจารณาคัดเลือกจากเกมที่มีเนื้อหาเหล่านี้อยู่แล้วหรือครูสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้เข้าไปแทน

2. ทบทวนเรื่องสำคัญในบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว เพราะการทบทวนบทเรียนด้วยการเล่นเกม นักเรียนจะไม่รู้สึกเบื่อหน่ายเหมือนที่ครูอธิบายให้ฟังหรือให้ทำแบบฝึกหัด

3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถในการสื่อสาร การตัดสินใจ และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4. สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน นักเรียนจะชอบเล่นเกมเพราะได้มีโอกาสเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระได้แข่งขันกันด้วยความเข้าใจ และรู้ผลแพ้ชนะในเวลาอันรวดเร็ว

5. นักเรียนจะเกิดเจตคติที่ดีต่อครูต่อการเรียน เพราะนักเรียนได้รู้ว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องเคร่งเครียดไปหมด มีบางขณะที่นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน

6. ส่งเสริมให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก และช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน

7. ส่งเสริมความมีระเบียบวินัยให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกติกา และความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนี้เกมยังช่วยปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาให้แก่ นักเรียน

จิรกฤต ยศประสิทธิ์ (2562) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือประโยชน์ทางการศึกษาแก่ผู้เล่น โดยในขณะแข่งขันผู้เล่นจะได้ฝึกใช้กระบวนการคิด ฝึกปฏิบัติ หรือทบทวนเนื้อหาวิชาที่เรียน และเมื่อจบการแข่งขัน ผู้เล่นจะได้รับองค์ความรู้และความแม่นยำในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น รวมทั้งได้รับความสนุกสนานความคุ้นเคยไปด้วย

กล่าวสรุปได้ว่า เกมการศึกษา เป็นการสร้างความสนใจของผู้เรียนให้มีความสนุกสนาน ตามกฎเกณฑ์ ข้อแนะนำ กติกา ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำข้อมูลหรือเนื้อหาที่ผู้สอนต้องการจะถ่ายทอดได้อย่างง่าย อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตามทักษะการทำงานร่วมกัน

องค์ประกอบของเกมการศึกษา

Connolly, Stansfield และ Mclellan (2006) กล่าวว่า เกมการศึกษาที่ดีต้องมีกลไกการให้ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนใจและจดจำเนื้อหาในผลป้อนกลับแก่ผู้เรียนบทเรียนได้

ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2555) และสยามน อินสะอาด (2557) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษาไว้ในลักษณะเดียวกัน ดังนี้

1. กฎ กติกา (Rules) ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการเล่นให้บรรลุ จุดประสงค์หรือเป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียว หรือหลายเป้าหมาย

2. วิธีการเล่น (Rituals) หมายถึง พฤติกรรมบางอย่างของผู้เล่นที่จะมีผลต่อวิธีการและ บรรยากาศในการเล่นเกม ซึ่งจะช่วยให้การเล่นเกมนี้อาจบรรลุจุดมุ่งหมายตามแนวทางของเกม ทั้งนี้อารมณ์การแสดงออก และการใช้ความคิดในเกมเป็นพฤติกรรมและความรู้สึกที่สมาชิกที่เล่นเกมได้แสดงออก และรับรู้ซึ่งกันและกัน

3. ผู้เล่น (Player) มีจำนวนตามที่เกมนั้น ๆ กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวน อาจไม่สามารถเล่นเกมได้

4. อุปกรณ์การเล่น (Game Tools) ได้แก่ เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องช่วย เครื่อง ประกอบที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการเล่นเกม ยิ่งอุปกรณ์ซับซ้อนมากขึ้นเพียงใด เกมก็ยิ่งเล่นยากขึ้นเพียงนั้น

ทิตนา แหมมณี (2559) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษาว่าควรประกอบด้วยองค์ประกอบ ต่อไปนี้ 1) ผู้สอนและผู้เรียน 2) เกมและกติกาการเล่น 3) การเล่นเกมตามกติกา 4) การอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และ 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของเกมการศึกษา แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบหลักคือ กติกา วิธีการเล่นผู้เล่น อุปกรณ์ในการเล่น เกม ซึ่งผลของการเล่นจะต้องประเมินจากความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนที่สามารถจดจำและถ่ายทอดออกมาได้

ประเภทของเกมการศึกษา

ทศนา แคมมณี (2559) ได้กล่าวถึงเกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกม การศึกษา โดยตรงมี 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น
3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับ ที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ

3.1 การจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม (Board Game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution)

3.2 เกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริงและผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจ ใช้ เวลาเล่นเพียง 2 - 3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกัน ตลอดภาคเรียนเป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้า ไปมาก จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (Computer Game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบัน เกม แบบนี้ได้รับความนิยมสูงมากการเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็น ผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำ เกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมี ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่ สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการ นำเกม การศึกษามาใช้นั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน

เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วย ให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกัน หรือแก้ไขไว้ ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วน คอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอน จำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์ สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้ ใน กรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published Game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้แล้วบ้าง ซึ่งใน ปัจจุบันเกม ประเภทนี้มีการเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก โดยส่วนใหญ่แล้ว มักจะเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนจึงตระหนักในการเลือกใช้ เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อม จำลองความเป็นจริงของ สถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจาก สถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึง ควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือไม่ก็ จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไป

กล่าวสรุปได้ว่า ประเภทของเกมการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ เกม แบบไม่มีการแข่งขัน เกมแบบแข่งขันมีผู้แพ้ชนะ และเกมแบบจำลองสถานการณ์

ประโยชน์ที่ได้จากการเรียนการสอนด้วยเกม

ฐปนันท์ สุวรรณนิษฐ์ (2560) ประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกมมีจุดเด่น คือ สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ลด ความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าเกมเพื่อการ เรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจและเปิดกว้างในการรับรู้ อีกทั้งยังได้ ในเรื่องการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน การมีส่วนร่วมเป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำเอามา พัฒนาการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้

ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561) เกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ ช่วยสร้างความสนใจ ของผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดมีความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่ม

มากขึ้น ได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ส่งเสริมความสามัคคีการทำงานร่วมกัน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน

สรุปได้ว่า ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เป็นการเพิ่มความสนุกสนานให้สอดคล้องกับความรู้ที่ผู้สอนถ่ายทอด รวมไปถึงเป็นประสบการณ์ตรงสำหรับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน และทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนโดยใช้เกมการศึกษา

Reese Edward (1978) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่กับคำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป
 - 1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอ คำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่นครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค
 - 1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค
2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ ดังนี้
 - 2.1 เตรียมตัวนักเรียน
 - 2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกม
 - 2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการ
 - 2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์
 - 2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ออกเสียงคำศัพท์ นักเรียนดูภาพและออกเสียง

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกา การให้คะแนน

วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม อธิบายได้ ดังนี้ (อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558)

1. ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจนโดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น ผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยผู้สอนจะต้อง ทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้ว นำมาปรับให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอน หรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นข้อขัดแย้ง ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน เปิดโอกาสให้ซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่นที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจ

3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภา

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และต้องควบคุมเวลาเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อธิบายหลังการเล่นหรือมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ ขั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้แพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่มีข้อผิดพลาด อะไรบ้าง และมีวิธีใดจะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้ เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

Cruz Manuel Cano, Edgar Juan Gabriel Ruiz (2015) ได้ กล่าวว่า กระบวนการสอนโดยใช้เกม จะต้องใช้เกมที่ถูกออกแบบมาเฉพาะเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ที่ได้วางแผนเอาไว้ในแผนการสอน ซึ่งแผนการสอนนั้นจะถูกออกแบบโดย ครูผู้สอนและนักการศึกษา โดยมีขั้นตอนสำคัญ 4 ประการได้แก่

1. ขั้นการชี้แจง ซึ่งในคาบเรียนแรกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมได้ถูกออกแบบไว้เพื่อรับการตอบกลับจากชั้นเรียนและมีการอธิบายเกมเพื่อจัดความคลุมเครือในระหว่างการใช้เกม

2. ขั้นการสะท้อนหลังจากจบคาบเรียน ผลที่ได้จากการใช้เกมของแต่ละกลุ่มจะมีการรวบรวมและเปรียบเทียบเพื่อเป็นข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์

3. ขั้นกิจกรรม มีการใช้กิจกรรมที่ออกแบบไว้ร่วมกับการใช้เกมโดยเฉพาะ

4. ขั้นการอภิปรายผล ที่ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันประเมินผลที่ได้จากการเรียนรู้ โดยระหว่างกิจกรรมทั้ง 4 ขั้นตอน ผู้เรียนจะมีการทำกิจกรรมกลุ่มมีการสื่อสารกันระหว่างกลุ่มภายในห้องเรียน

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สามารถนำเอาไปประกอบการสอนได้ใน ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนรวมไปถึงสอดแทรกกติกา และข้อมูลของเกม และเตรียมผู้เรียน ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม เป็นการสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมที่ตั้งไว้ ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผล เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ และ ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนและผู้เรียนประเมินผลในการจัดกิจกรรมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

การจัดการเรียนรู้เรื่องคำยืมในภาษาไทย โดยใช้แนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้วยเกมการศึกษา (GBL)

เนื่องจากในสาระการเรียนรู้ที่ 4 หลักภาษาไทย เรื่อง คำยืมในภาษาไทย มีองค์ประกอบความรู้ที่มีมากมายจึงสามารถที่จะออกแบบเกมการศึกษาได้อย่างหลากหลาย ผู้สอนสามารถสร้างเกมโดยการออกแบบเป็นบอร์ดเกมหรือเกมออนไลน์ และสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการสอนเข้าไป ซึ่งผู้วิจัยจะขอเพิ่มเติมองค์ความรู้โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 สร้างเกมโดยใช้บอร์ดเกม ผู้สอนออกแบบเกมให้เป็นกระดาน มีตัวเดิน และมีกติกาชัดเจน โดยให้ผู้เรียนเลือกตัวเดินของตนเอง สามารถเล่นได้ทั้งแบบจับคู่แข่งขัน แบ่งเป็นกลุ่ม หรือแบ่งเป็นสองทีมต่อหนึ่งห้องเรียนได้ ทั้งนี้เกมกระดานจะต้องหาผู้ชนะเพียงคนเดียวหรือทีมเดียวเท่านั้น โดยเรียงลำดับคะแนนตามความเหมาะสมของเนื้อหา ดังนั้นหากนำรูปแบบดังกล่าวมาใช้ในเรื่องคำยืมในภาษาไทย ผู้สอนสามารถเลือกคำยืมในภาษาไทยในหมวดประเทศที่มีอิทธิพลในการยืมมาปรับใช้ให้เป็นความรู้เพิ่มเติมในเกมได้ และนำมาเป็นความรู้ในเกมได้ อาทิ เกมบันไดงู เกมเศรษฐี เป็นต้น ซึ่งการใช้รูปแบบนี้จะช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เหมาะสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

รูปแบบที่ 2 สร้างเกมโดยใช้ผู้เล่นเป็นตัวเล่นเอง รูปแบบนี้จะใช้ผู้เล่นเป็นตัวเดิน สามารถเล่นได้ทั้งแบบคนเดียวและเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้สอนต้องออกแบบและจัดสถานที่ในการทำกิจกรรมและต้องใช้พื้นที่ที่เป็นลานกว้าง ทั้งนี้ผู้สอนต้องอธิบายกติกาและวิธีการเล่นให้ชัดเจน รวมไปถึงต้องสาธิตให้ผู้เรียนได้รับรู้อย่างเข้าใจ และในส่วนของเนื้อหาผู้สอนสามารถสร้างเป็นฐานการเรียนรู้หลาย ๆ ฐานโดยในแต่ละฐานจะให้ความรู้เกี่ยวกับคำยืม

ในภาษาไทย ทั้งนี้กิจกรรมแบบนี้จะทำให้ได้รับความสนุกสนานและความรู้ที่ละเอียดผ่านการวิเคราะห์และสรุปโดยผู้เรียนสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งรูปแบบที่ 2 เหมาะสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา

สรุปได้ว่า ตามที่ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมเนื้อหาที่เกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในเรื่องคำยืมภาษาไทย สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ รูปแบบที่ 1. สร้างเกมโดยใช้บอร์ดเกม จัดทำบอร์ดเกมขึ้นให้ผู้เล่น และ 2. สร้างเกมโดยใช้ผู้เล่นเป็นตัวเล่นเอง ให้ผู้เล่นเป็นตัวเล่นเอง ทั้งนี้ทั้ง 2 รูปแบบจะต้องอาศัยกติกา วิธีการเล่น โดยผู้สอนจะต้องอธิบายและทำเป็นตัวอย่างเพื่อความเข้าใจในการเล่นให้ตรงตามที่คุณสอนออกแบบวิธีการจัดการเรียนรู้

บทสรุป

คำยืมในภาษาไทย เป็นการเปลี่ยนแปลงภาษาตามยุคสมัยที่เกิดจากผู้ใช้อย่างนี้ยังเป็นปรากฏการณ์ที่ภาษาหนึ่งยืมอักษร เสียง ความหมาย หน่วยคำ กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์จากภาษาอื่นมาใช้ ซึ่งวิธีการยืมภาษามีปัจจัยอยู่หลายสาเหตุ อาทิ ด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ การเจริญสัมพันธไมตรี และด้านศาสนา เป็นต้น

เกมการศึกษา จัดเป็นกระบวนการที่เสริมสร้างความรู้จากเนื้อหาที่ผู้สอนต้องการสอดแทรกและให้ความสนุกสนานต่อผู้เรียน โดยจะต้องอาศัยเกณฑ์ กติกาในการเล่นและนำผลการเล่นมาสรุปเป็นองค์ความรู้ซึ่งการใช้เกมการศึกษาเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้เข้าใจและพัฒนาองค์ความรู้ได้อย่างรวดเร็ว และผู้เรียนได้รู้จักวิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น ทั้งนี้ การใช้เกมการศึกษาในการออกแบบการเรียนรู้จะต้องอาศัยองค์ประกอบ 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนรวมไปถึงสอดแทรกกติกา และข้อมูลของเกมและเตรียมผู้เรียน ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม เป็นการสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมที่ตั้งไว้ ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผล เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ และขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนและผู้เรียนประเมินผลในการจัดกิจกรรมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพจะต้อง

คำนึงถึงเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดความเหมาะสมของเกม ต้องมีความเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการศึกษา

1. การเลือกใช้เกม จะต้องเลือกเกมให้สอดคล้องและมีความเหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เวลา และความเข้าใจของผู้เรียน
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาสามารถนำมาปรับใช้กับเนื้อหาเรื่อง คำยืม ภาษาไทย ได้ทั้งเกมปกติและเกมออนไลน์
3. ผู้สอนต้องอธิบาย กติกา วิธีการเล่น ให้ทราบก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสามารถนำไปปรับและต่อยอดกับเนื้อหาในเรื่องอื่น ๆ ได้

เอกสารอ้างอิง

- กฤดาภรณ์ สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล สำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- จันจิรา จิตตะวิริยะพงษ์. (2546). อิทธิพลภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.
- จิรกฤต ยศประสิทธิ์. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืม ภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติเนตรศวรวิจัย ครั้งที่ 13. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยเนตรศวร.
- ณัฏฐา ผิวมา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์.

- ทิตินา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 20. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช วันชูชาติ. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. นครสวรรค์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ปัทมวิภา วิชาสิทธิ์. (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่องคำ ที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการ เรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- พรพรรณ ดิดพิณ. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียน ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมกับการสอนปกติ. ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และ กมล โพธิเย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ เขียนเลข 3 หลัก ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- มัลลิกา มาภา. (2559). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- วิไลศักดิ์ กิ่งคำ. (2556). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2550). กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีความ
คงทนในการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
เรียนอัสสัมชัญ ระยอง*. กรุงเทพมหานคร: วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
รวิโรฒ.
- สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2545). *การจัดกระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). *วิธีจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
ภาพพิมพ์.
- อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล. (2555). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2*. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพมหานคร : สถาบันภาษาไทย.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). *ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น
(5Es) ประกอบการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้าน
พหุวัฒนธรรม เรื่องระบบ ร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*.
สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- Cruz Manuel Cano, & Edgar Juan Gabriel Ruiz. (2015). *Designing and
Implementing a Video Game to Assist Teaching-Learning Process of
Numerical Expressions*. Education Journal, 4(5) , 201- 206.
doi:10.11648/j.edu.20150405.13.
- Connolly, T.M., Stansfield, M. and McLellan. (2006). *Using an online Games-
Based learning approach to teach database design Concepts*.
Journal of Information Technology Education. From
<https://www.researchgate.net/publication/220590643> Using Games-
Based eLearning Technologies in Overcoming Difficulties in Teaching
Information On Systems.
- Reese Edward. (1978). *THE CHRONOLOGICAL BIBLE*. (2 ed.). Tennessee: E.
E. Gaddy & Associates.

ไตรยางศ์ (อักษรสามหมู่) : แนวทางการจัดการเรียนรู้*

โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)

TRIYANGS (THREE LETTER GROUPS): A BRAIN-BASED LEARNING (BBL) APPROACH TO LEARNING

สุวรรณิดา ยูปานิช¹

Suwannida yupanit¹

¹นักศึกษาลัทธิไตรสิกขาสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชา การสอนวิชาภาษาไทย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

Master of Education Program in Teaching Thai Language

Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University, Isan Campus

Corresponding Author, E-mail: suwannidaoil@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ไตรยางศ์ (อักษรสามหมู่) โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning: BBL) ระบบไตรยางศ์หรืออักษรสามหมู่ ซึ่งแบ่งพยัญชนะไทยออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ อักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ การเรียนรู้ไตรยางศ์มีความสำคัญในการอ่าน เขียน และเข้าใจ ภาษาไทยอย่างถูกต้อง ผู้เรียนมักประสบปัญหาในการจำแนกอักษรแต่ละหมู่ และนำไปใช้ในการผันวรรณยุกต์ ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการสื่อสาร การเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน" (Brain-Based Learning: BBL) ซึ่งเป็นแนวทางการสอน ที่สอดคล้องกับกระบวนการทำงานของสมอง โดยเน้นการสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และส่งเสริมการมีส่วนร่วม ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย แนวทางการจัดการเรียนรู้ไตรยางศ์ด้วย BBL ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมความพร้อม (Warm Up) กระตุ้นสมองและร่างกายให้พร้อม เรียนรู้ ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Present) ใช้สื่อการสอนที่หลากหลายเพื่ออธิบายไตรยางศ์

* Received 23 February 2025; Revised 23 February 2025; Accepted 12 June 2025

ชั้นลงมือปฏิบัติ (Learn-Practice) จัดกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนฝึกอ่านและจำแนกอักษร
 ชั้นสรุปผลการเรียนรู้ (Summary) สรุปความรู้ และตรวจสอบความเข้าใจ
 ชั้นประยุกต์ใช้ (Apply) นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้โดยใช้สมอง
 เป็นฐาน" (Brain-Based Learning: BBL) มาใช้ในการเรียนรู้เรื่องไตรยางศ์ ไม่เพียงแต่
 ช่วยพัฒนาทักษะภาษาไทย แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและสนุกกับการเรียนรู้
 โดยครูผู้สอนสามารถปรับปรุงวิธีการสอนและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความ
 สนใจและความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้การเรียนรู้ภาษาไทยเป็นไปอย่างมี
 ประสิทธิภาพและยั่งยืน

คำสำคัญ : ไตรยางศ์, อักษรสามหมู่, การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน, BBL

Abstract

This academic article aims to present a learning management approach for the topic of Tri Yang (Three-Group Characters) using Brain-Based Learning (BBL). The Tri Yang system, or Three-Group Characters, classifies Thai consonants into three groups: high, middle, and low. Learning Tri Yang is crucial for reading, writing, and understanding the Thai language correctly. Learners often face challenges in distinguishing between the different character groups and applying them to tone inflection, leading to errors in communication. Brain-Based Learning (BBL) is an educational approach that aligns with the brain's learning processes by creating a relaxed and engaging learning environment that encourages learner participation through various activities. The BBL-based Tri Yang learning management approach consists of five steps: Warm Up to prepare the brain and body for learning; Present to introduce the content using diverse

teaching materials to explain Tri Yang; Learn-Practice to organize group activities for learners to practice reading and distinguishing characters; Summary to summarize knowledge and assess understanding; and Apply to apply the knowledge in daily life. Integrating Brain-Based Learning (BBL) into Tri Yang instruction not only enhances Thai language skills but also fosters learner motivation and enjoyment. Educators can adapt teaching methods and develop learning materials to suit learners' interests and abilities, ensuring effective and sustainable Thai language acquisition.

Keywords: Tri Yang, Three-Group Characters, Brain-Based Learning, BBL

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติและเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศไทย นับเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร การสืบทอดความรู้ และการสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคลในสังคม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ภาษาไทยเป็นภาษาที่มีระบบไวยากรณ์และโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะระบบไตรยางศ์หรืออักษรสามหมู่ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการออกเสียงและการใช้คำได้อย่างถูกต้อง (สมพร พันธุ์เมฆา, 2560) ความสำคัญของภาษาไทยสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายมิติ เช่น มิติทางการศึกษาภาษาไทยเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ทุกสาขาวิชา เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และการวิเคราะห์ข้อมูล การที่ผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญในภาษาไทยจะส่งผลให้การเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) ภาษาไทยเป็นภาษาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีระบบการเขียนและหลักเกณฑ์ทางภาษาที่ซับซ้อนหนึ่งในความท้าทายของการเรียนรู้ภาษาไทยคือการทำความเข้าใจและจดจำ "ไตรยางศ์"

หรืออักษรสามหมู่ ซึ่งประกอบด้วยอักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการผันวรรณยุกต์และการออกเสียงคำให้ถูกต้อง (กรมศิลปากร, 2557)

ปัญหาการเรียนรู้ไตรยางศ์เป็นสิ่งที่พบได้บ่อยในกลุ่มผู้เรียนภาษาไทย ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ผู้เรียนมักประสบปัญหาในการแยกแยะอักษรแต่ละหมู่ ขาดความเข้าใจในหลักการผันวรรณยุกต์ นำไปใช้ในการอ่านและเขียนอย่างไม่ถูกต้อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสามารถในการสื่อสารภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนไทย พบว่า ปัญหาหลักที่ผู้เรียนประสบกับความซับซ้อนของระบบไตรยางศ์ โดยเฉพาะการจำแนกพยัญชนะไทยออกเป็นสามหมู่ และการนำไปใช้ในการผันเสียงวรรณยุกต์ ผู้เรียนมักสับสนระหว่างอักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ ซึ่งส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการอ่านและการเขียน (สมพร พันธุ์เมฆา, 2560) การขาดความเข้าใจในหลักการพื้นฐานของไตรยางศ์ เช่น การจำแนกพยัญชนะตามเสียงและการนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ ทำให้ไม่สามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง (ธงชัย ชิวปรีชา, 2558) วิธีการสอนที่ไม่สอดคล้องกับผู้เรียนที่เน้นการท่องจำและทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ อาจไม่สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ไตรยางศ์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) การขาดแบบฝึกหัดและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมผู้เรียนบางส่วนขาดโอกาสในการฝึกฝนและใช้ความรู้เกี่ยวกับไตรยางศ์ในสถานการณ์จริง รวมถึงการขาดสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ (ปรีชา ช้างขวัญยืน, 2545)

แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) เป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักการ

ทำงานของสมองมนุษย์ โดยอาศัยความรู้ทางประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) และจิตวิทยาการเรียนรู้ แนวทางนี้เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อกระบวนการสอนคำนึงถึงธรรมชาติและกลไกการทำงานของสมอง (Jensen, 2008) สภาพแวดล้อมมีผลต่อการทำงานของสมองเป็นอย่างมาก การจัดบรรยากาศในห้องเรียนที่ปลอดภัย ผ่อนคลาย และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้สมองทำงานได้ดีขึ้น (Caine & Caine, 1991) สมองมนุษย์ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่ทำงานเชื่อมโยงกัน การออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นสมองหลายส่วนจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น (Sousa, 2011) สมองเรียนรู้ได้ดีผ่านประสบการณ์ตรง และการลงมือปฏิบัติ (Experiential Learning) การให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ สังเกต และสะท้อนความคิดจะช่วยให้ความรู้ถูกบันทึกในความจำระยะยาว (Kolb, 1984) สมองมนุษย์มีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์หรือความรู้เดิมที่คุ้นเคย (Zull, 2002) สมองต้องการเวลาพักเพื่อประมวลผลข้อมูล และจัดระเบียบความรู้ การให้เวลาพักระหว่างการเรียนรู้และการทบทวนเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น (Medina, 2008) อารมณ์มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ เพราะสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ (Limbic System) มีผลต่อกระบวนการคิดและความจำ (Immordino-Yang & Damasio, 2007) สมองมนุษย์มีจังหวะการทำงานที่เป็นธรรมชาติ (Circadian Rhythm) ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ในเวลาต่าง ๆ ของวัน (Jensen, 2008) การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน โดยคำนึงถึงธรรมชาติและกลไกการทำงานของสมอง การนำ BBL มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้น ครูหรือผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นสมองหลายส่วน สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมอารมณ์เชิงบวก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและความรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

การจัดการเรียนรู้ เรื่องไตรยางศ์อย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำได้อย่างแม่นยำ บทความวิชาการนี้ จึงนำเสนอ แนวทางการจัดการเรียนรู้ไตรยางศ์ โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง โดยมุ่งเน้น การสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและกระตุ้นการทำงานของสมองในส่วนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจดจำไตรยางศ์ได้ แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สมองเป็นฐานที่นำเสนอในบทความนี้ จะครอบคลุมถึงการออกแบบกิจกรรม ที่หลากหลาย เช่น การใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ การสร้างเกมและกิจกรรมที่ส่งเสริม การมีส่วนร่วม การเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์จริง และการสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้เรื่อง ไตรยางศ์ หรืออักษรสามหมู่ โดยใช้หลักการจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning: BBL) เป็นเรื่องท้าทาย จำเป็นต้องมีการปรับปรุงวิธีการสอน พัฒนาสื่อ การเรียนรู้ที่เหมาะสม และออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและนำความรู้เกี่ยวกับ ไตรยางศ์ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ บทความนี้ยังนำเสนอตัวอย่างกิจกรรมและสื่อการสอนที่สามารถ นำไปประยุกต์ใช้ ในการจัดการเรียนรู้เรื่องไตรยางศ์(อักษรสามหมู่)ได้จริง เพื่อเป็น แนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้สนใจในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทย

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับไตรยางศ์ (อักษรสามหมู่)

ไตรยางศ์ หรือ อักษรสามหมู่ เป็นระบบการแบ่งพยัญชนะไทยออกเป็น 3 กลุ่ม ตามลักษณะการผันวรรณยุกต์ ได้แก่ อักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ ซึ่งเป็นพื้นฐาน สำคัญในการอ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทย เนื่องจากส่งผลต่อการออกเสียงและ ความหมายของคำ อย่างไรก็ตาม จากงานวิจัยและข้อมูลทางการศึกษา พบว่าผู้เรียน

จำนวนมากประสบปัญหาในการเรียนรู้ไตรยางศ์ ส่งผลให้เกิดความยากลำบากในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

พยัญชนะไทย มี 44 รูป มี 21 เสียง เพราะบางรูปมีเสียงซ้ำกัน และเสียงทั้ง 21 เสียงนี้ เรียกว่า พยัญชนะต้นเดี่ยว ได้แก่

ก	มีเสียง	/ก /
ข , ข , ค , ค , ฉ	มีเสียง	/ค/
ง	มีเสียง	/ง/
จ	มีเสียง	/จ/
ช , ฉ , ฉ	มีเสียง	/ช/
ซ , ศ , ษ , ส	มีเสียง	/ซ/
ด , ฎ	มีเสียง	/ด/
ต , ฏ	มีเสียง	/ต/
ท , ฑ , ฑ , ฒ , ถ , ฐ	มีเสียง	/ท/
น , ณ	มีเสียง	/น/
บ	มีเสียง	/บ/
ป	มีเสียง	/ป/
พ , ภ , ผ	มีเสียง	/พ/
ฟ , ฝ	มีเสียง	/ฟ/
ม	มีเสียง	/ม/
ย , ญ	มีเสียง	/ย/
ร	มีเสียง	/ร/
ล , ฬ	มีเสียง	/ล/
ว	มีเสียง	/ว/

ฮ , ห

มีเสียง

/ห/

อ

มีเสียง

/อ/

ไตรยางศ์ คือ อักษรสามหมู่ เป็นการแบ่งพยัญชนะออกเป็น 3 หมู่ คือระบบการจัดหมวดหมู่อักษรไทย (เฉพาะรูปพยัญชนะ) ตามลักษณะการผันวรรณยุกต์ของพยัญชนะแต่ละหมวด

1. อักษรสูง มี 11 ตัวคือ ข ฃ ฉ ฐ ถ ผ ฝ ศ ส ษ ห (มีพื้นเสียงเป็นเสียงจัตวา)

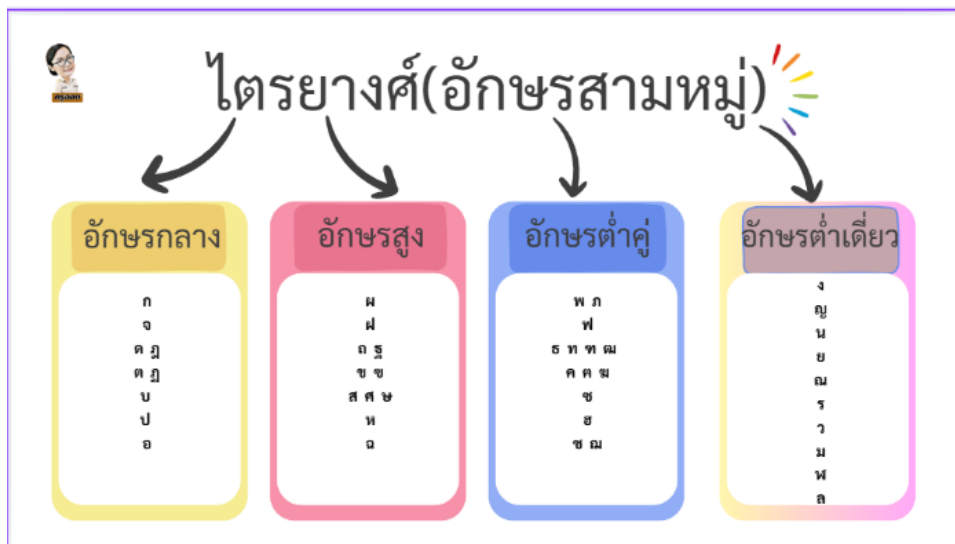
2. อักษรกลาง มี 9 ตัวคือ ก จ ฎ ฏ ด ต บ ป อ (มีพื้นเสียงเป็นเสียงสามัญ)

3. อักษรต่ำ มี 24 ตัว คือ ค ต ฆ ง ช ซ ฌ ญ ฑ ฒ ณ ท ธ น พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ฬ ฮ (มีพื้นเสียงเป็นเสียงสามัญ)

3.1 อักษรต่ำคู่ หมายถึง อักษรต่ำที่มีอักษรสูงเป็นคู่เสียง มี 14 ตัว คือ ข ค ฃ ช พ ท ธ ฮ ฟ ค ฆ ณ ฑ ฒ

3.2 อักษรต่ำเดี่ยว หมายถึง อักษรต่ำที่ไม่มีอักษรสูงเป็นคู่เสียง มี 10 ตัว คือ ง ญ น ร ย ณ ว ม ฬ ล

ไตรยางศ์ (อักษรสามหมู่) จัดเป็นหมู่อักษรได้ดังต่อไปนี้



แผนภาพที่ 1 ไตรยางศ์ หรืออักษรสามหมู่ (นางสาวสุวรรณิดา ยุพานิช)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) คือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของสมองในแต่ละช่วงวัย โดยนำองค์ความรู้เกี่ยวกับสมองและกระบวนการทำงานของสมองมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ นพ. ประเสริฐ บุญเกิด (2025) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองหรือ BBL (Brain-Based Learning) เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการด้านโครงสร้างและการทำงานของสมองเหมาะสมกับทุกช่วงวัย ตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดาถึงวัยชรา สมองเป็นอวัยวะแห่งการเรียนรู้ สมองเรียนรู้ตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดา เมื่ออวัยวะครบสมบูรณ์ก็สามารถเรียนรู้ได้

Eric Jensen ได้กล่าวว่า BBL คือการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของสมอง โดยนำความรู้เกี่ยวกับสมองและกระบวนการทำงานของสมองมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

David A. Sousa ได้อธิบายว่า BBL คือการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงโครงสร้างและหน้าที่ของสมอง โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นการทำงานของสมองทุกส่วนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

Robert Sylwester ได้เน้นย้ำว่า BBL คือการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัยที่จะเรียนรู้

Pat Wolfe ได้กล่าวว่า BBL คือการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับอารมณ์ของผู้เรียน โดยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้

หลักการพื้นฐานของ Brain-Based Learning (BBL) พื้นฐานที่สำคัญ ดังนี้

1. สมองเป็นอวัยวะที่ปรับตัวได้ (Neuroplasticity) สมองมนุษย์มีความสามารถในการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงโครงสร้างได้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อสมองสร้างหรือปรับเปลี่ยนการเชื่อมต่อระหว่างเซลล์ประสาท (Neurons) การจัดการเรียนรู้ควรส่งเสริมให้สมองเกิดการปรับตัวและสร้างเครือข่ายประสาทใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง

2. การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์และการลงมือทำ สมองเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หลากหลายและมีความหมาย การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Experiential Learning) ช่วยให้สมองประมวลผลข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งและจดจำได้นานขึ้น

3. การเรียนรู้ต้องเชื่อมโยงกับอารมณ์ อารมณ์มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ สมองจะจดจำข้อมูลได้ดีหากข้อมูลนั้นเชื่อมโยงกับอารมณ์เชิงบวก เช่น ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น หรือความประทับใจ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ควรสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีอารมณ์ร่วม

4. การเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับพัฒนาการของสมอง สมองมีพัฒนาการตามวัย การจัดการเรียนรู้ ควรคำนึงถึงระดับพัฒนาการทางสมองของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย เพื่อออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมและท้าทายความสามารถของผู้เรียน

การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

สมองมนุษย์ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่ทำงานร่วมกันในการเรียนรู้ โดยส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ มีดังนี้

1. สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิด วิเคราะห์ การวางแผนการตัดสินใจ และการควบคุมตนเอง สมองส่วนนี้ทำงานหนัก เมื่อผู้เรียนต้องแก้ปัญหาหรือคิดเชิงวิเคราะห์

2. ฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) ทำหน้าที่ในการจัดเก็บและเรียกคืนข้อมูล จากความจำระยะสั้นไปสู่ความจำระยะยาว การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อข้อมูล ถูกส่งผ่านฮิปโปแคมปัสไปยังส่วนต่าง ๆ ของสมองเพื่อจัดเก็บอย่างมีระบบ

3. อะมิกดาลา (Amygdala) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลอารมณ์ โดยเฉพาะความกลัว และความสุข อะมิกดาลามีบทบาทสำคัญในการจดจำข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ดังนั้น การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับอารมณ์จะช่วยให้ข้อมูลถูกจดจำ ได้ดีขึ้น

4. เซลล์ประสาทและไซแนปส์ (Neurons and Synapses) การเรียนรู้เกิดขึ้น เมื่อเซลล์ประสาทส่งสัญญาณไฟฟ้าและสารเคมีผ่านไซแนปส์ การสร้างเครือข่ายประสาทใหม่ ๆ เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้น

องค์ประกอบสำคัญของ Brain-Based Learning (BBL)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีองค์ประกอบสำคัญที่ควรคำนึงถึง ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ควรมีความปลอดภัย ผ่อนคลาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การใช้สี สัน แสงสว่าง และเสียงที่เหมาะสม เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี

2. กิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมควรมีความหลากหลายและสอดคล้อง กับหลักการทำงานของสมอง เช่น การใช้เกม การทดลอง การทำงานกลุ่ม หรือการนำเสนอ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้สมองหลายส่วน

3. การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง การเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง หรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

4. การให้ feedback และการเสริมแรงการให้ feedback ที่ทันเวลาและเหมาะสม จะช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงและพัฒนาตนเองได้ นอกจากนี้ การเสริมแรงเชิงบวก เช่น การชมเชย หรือให้รางวัล จะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

5. การจัดการความเครียด ความเครียดในระดับต่ำอาจช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ แต่ความเครียดที่มากเกินไปจะส่งผลเสียต่อสมอง ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ควรลดปัจจัย ที่ก่อให้เกิดความเครียด เช่น การแข่งขัน ที่รุนแรงหรือการกดดันเกินจำเป็น

กระบวนการเรียนรู้ด้วย Brain-Based Learning (BBL) มี 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นเตรียมความพร้อม (Warm Up) เป็นการวอร์มอัพสมองและร่างกาย ให้พร้อมเรียนรู้ โดยอาจใช้กิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นสมอง เช่น การเคลื่อนไหว การเล่นเกม หรือการทำสมาธิ

2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Present) เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ต้องการสอน โดยอาจ ใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือของจริง

3. ขั้นลงมือปฏิบัติ (Learn-Practice) เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือ ปฏิบัติจริง เพื่อฝึกฝนและพัฒนาทักษะ โดยอาจจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำ โครงการ การทดลอง หรือการเล่นเกม

4. ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (Summary) เป็นการสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากกิจกรรม โดยอาจให้นักเรียนนำเสนอผลงานหรืออธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้

5. ขั้นประยุกต์ใช้ (Apply) เป็นการนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิต จริง โดยอาจมอบหมายงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน หรือให้นักเรียนคิดหาแนวทาง ในการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

แนวทางการจัดการเรียนรู้ไตรยางศ์โดยใช้สมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL)

การจัดการเรียนรู้เรื่องไตรยางศ์ (อักษรสามหมู่) แบบดั้งเดิมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Brain-Based Learning (BBL) มีข้อดีข้อเสียที่แตกต่างกัน ข้อดีคือ วิธีการสอนแบบดั้งเดิมนั้นง่ายต่อการจัดการ ครูสามารถควบคุมเนื้อหาและเวลาในการสอนได้ง่าย เหมาะสำหรับการถ่ายทอดเนื้อหาจำนวนมาก การบรรยายและการท่องจำสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ในเวลาที่จำกัด ใช้เวลาการเตรียมการสอนน้อยกว่า ข้อเสียของวิธีการสอนแบบดั้งเดิม มุ่งเน้นการท่องจำมากกว่าความเข้าใจ ผู้เรียนอาจจดจำเนื้อหาได้แต่ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ขาดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ไม่ตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียนและไม่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ส่วนการจัดการเรียนรู้ไตรยางศ์โดยใช้ BBL (Brain-Based Learning) มีข้อดีในด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นให้พวกเขาคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง กระตุ้นการทำงานของสมอง ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมและประสบการณ์ของตนเอง ทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและจดจำได้นาน รวมถึงพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ไตรยางศ์ โดยใช้หลักการ Brain-Based Learning (BBL) สามารถทำได้ โดยการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับกระบวนการทำงานของสมอง และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เรื่องไตรยางศ์ (อักษรสามหมู่) โดยใช้ BBL (Brain-Based Learning)

1. การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จัดห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีแสงสว่างเพียงพอและอากาศถ่ายเทสะดวก เพื่อลดความเครียดและช่วยให้สมองทำงานได้ดีขึ้น จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้ผ่อนคลายและเป็นกันเอง

สร้างความรู้สึกลดท้อถอยและเป็นบวกต่อการเรียนรู้ สร้างความไว้วางใจและให้กำลังใจผู้เรียน เพื่อให้พวกเขากล้าที่จะลองผิดลองถูกโดยไม่กลัวความล้มเหลวจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

2. การกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ เชื่อมโยงเนื้อหาไตรยางศ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน ใช้เกมและกิจกรรมที่สนุกสนานในการเรียนรู้

3. การนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง นำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอนใช้ภาพ เสียงและสี ในการนำเสนอ พร้อมทั้งสรุปเนื้อหาเป็นระยะ

4. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จัดกิจกรรมกลุ่มที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้

5. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ให้ข้อมูลป้อนกลับที่ชัดเจนและสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินตนเอง ใช้การประเมินที่หลากหลาย

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ไตรยางศ์โดยใช้สมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องไตรยางศ์ สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย เช่น

1. กิจกรรม "สำรวจอักษรสูง อักษรกลาง อักษรต่ำ" ให้นักเรียนสำรวจตัวอักษรในภาษาไทยและจำแนกตามไตรยางศ์ ใช้บัตรคำ ภาพ หรือสื่ออื่นๆ ในการทำกิจกรรม

2. กิจกรรม "แต่งประโยคจากอักษรสามหมู่" ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้อักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ กำหนดคำหรือสถานการณ์ให้

3. กิจกรรม "เกมทายไตรยางศ์" ครูบอกลักษณะของอักษร ให้นักเรียนทายว่าเป็นอักษรสูง อักษรกลางหรืออักษรต่ำ ใช้เกมกระดานหรือเกมออนไลน์ในการทำกิจกรรม

4. กิจกรรม "สร้างสรรค์นิทานจากไตรยางค์" ให้นักเรียนแต่งนิทานโดยใช้อักษรสูง อักษรกลางและอักษรต่ำ วาดภาพประกอบนิทาน

แนวทางการจัดการเรียนรู้เรื่องไตรยางค์ (อักษรสามหมู่) โดยใช้สมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL)

การจัดการเรียนรู้ไตรยางค์ (อักษรสามหมู่) โดยใช้หลักการของสมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL) สามารถทำได้โดยการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับกระบวนการทำงานของสมองและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติและสนุกสนาน

แนวทางในการจัดการเรียนรู้เรื่องไตรยางค์โดยใช้สมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL) ตามขั้นตอน 5 ขั้นตอน ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 : ขั้นเตรียมความพร้อม (Warm Up)

1.1 นักเรียนทำกิจกรรม เพื่อกระตุ้นสมองและร่างกายให้พร้อมเรียนรู้ โดยครูนำบัตรคำ ที่เตรียมไว้ ซึ่งเป็นคำที่มีพยัญชนะต้นออกเป็นกลุ่มได้แก่ อักษรสูง อักษรกลางและอักษรต่ำ ติดบนกระดานแล้วให้นักเรียนอ่านคำบนกระดาน

1.2 ครูใช้คำถามชวนคิด “นักเรียนคิดว่า คำที่มีพยัญชนะต้นทั้ง 3 กลุ่มนี้ มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง” โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นให้ได้มากที่สุด

1.3 เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นแล้ว ครูทบทวนความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พยัญชนะไทย รวมถึงเรื่องสระ วรรณยุกต์เพิ่มเติม หลังจากนั้น ให้นักเรียนหาคำคนละ 1 คำ และบอกว่าเป็นคำที่อยู่ในอักษรสูง อักษรกลาง หรืออักษรต่ำ

1.4 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 : ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Present)

2.1 ครูอธิบายความหมายของไตรยางศ์ และหลักการแบ่งพยัญชนะออกเป็น 3 หมู่ ได้แก่ อักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ โดยใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น บัตรคำพยัญชนะไทย แผ่นผังไตรยางศ์

2.2 ครูเปิดเพลง “ไตรยางศ์” ให้นักเรียนได้ฟังและดู เพื่อสร้างความน่าสนใจและเพิ่มความเข้าใจมากขึ้น

2.3 ครูยกตัวอย่างคำที่ใช้อักษรแต่ละหมู่ และแสดงวิธีการผันวรรณยุกต์

2.4 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย

ขั้นที่ 3 : ขั้นลงมือปฏิบัติ (Learn-Practice)

3.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 3-4 คน โดยคณะกรรมการ

3.2 ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกอ่านและจำแนกอักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ

3.3 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกอ่านคำและผันวรรณยุกต์คำที่กำหนดให้

3.4 ครูเดินให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างใกล้ชิด หากนักเรียนคำถาม ครูอธิบายเพิ่มเติม

3.5 ครูอาจจัดกิจกรรมเพิ่มเติม เช่น การแข่งขันจำแนกอักษรสูง อักษรกลาง อักษรต่ำ แล้วผันวรรณยุกต์หรือการเล่นเกมหาญชา

ขั้นที่ 4 : ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (Summary)

4.1 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการฝึกอ่านคำอักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำและผันวรรณยุกต์

4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปหลักการผันวรรณยุกต์อักษรไตรยางศ์ และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม

4.3 ให้นักเรียนทำใบงาน หรือตอบคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

ขั้นที่ 5 : ขั้นประยุกต์ใช้ (Apply)

5.1 ครูมอบหมายงานให้นักเรียนหาคำมีอักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ ที่ได้ใช้ในชีวิตประจำวันมาอย่างน้อยคนละ 20 คำ แล้วให้ฝึกอ่านและเขียนคำ

5.2 ให้นักเรียนนำความรู้เรื่องไตรยางศ์ไปใช้ในการอ่านและเขียนได้อย่างถูกต้อง เช่น การอ่านหนังสือ การเขียนเรียงความ

5.3 ครูแนะนำให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ เพื่อให้มีความเข้าใจมากขึ้น

บทสรุป

แนวทางการจัดการเรียนรู้เรื่อง 'ไตรยางศ์หรืออักษรสามหมู่' โดยใช้สมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL) เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความเข้าใจและทักษะการใช้ภาษาไทยของผู้เรียน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการและการทำงานของสมอง โดยคำนึงถึงหลักการทำงานของสมองในแต่ละช่วงวัย ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยกระตุ้นสมองหลายส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น ให้ความสำคัญกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลายปลอดภัย และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและมีความหมาย ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น เน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาที่เรียนกับประสบการณ์จริงหรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

การจัดการเรียนรู้เรื่องไตรยางศ์ หรืออักษรสามหมู่ โดยใช้สมองเป็นฐาน Brain-Based Learning (BBL) โดยมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 : ขั้นเตรียมความ

พร้อม (Warm Up) ขั้นที่ 2 : ชี้นำเสนอเนื้อหา (Present) ขั้นที่ 3 : ชี้นลงมือปฏิบัติ (Learn-Practice) ขั้นที่ 4 : ชี้นสรุปผลการเรียนรู้ (Summary) และขั้นที่ 5 : ชี้นประยุกต์ใช้ (Apply) ตามลำดับในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาความเข้าใจและทักษะการใช้ภาษาไทยของผู้เรียน โดยคำนึงถึงการทำงานของสมองและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนควรมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและทำความเข้าใจหลักการของ BBL (Brain-Based Learning) อย่างถ่องแท้ รวมถึงมีการวางแผนและเตรียมความพร้อมอย่างรอบคอบ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2557). *ภาษาไทย: เอกลักษณ์และความสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กรมศิลปากร.
- ธงชัย ชิวปรีชา. (2558). *ภาษาไทยในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประเสริฐ บุญเกิด. (2025). *การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง หรือ BBL (Brain-Based Learning)*. สืบค้นจาก OKMD.
- ปรีชา ช่างขวัญยืน. (2545). *วัฒนธรรมไทยกับภาษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *ภาษาไทย: ภาษาประจำชาติและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ราชบัณฑิตยสถาน.
- สมพร พันธุ์เมฆา. (2560). *การสอนภาษาไทยในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *หลักสูตรภาษาไทย: การเรียนรู้ระบบไตรยางศ์และไวยากรณ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

BrainFit Thailand. (2023). *Brain-Based Learning เรียนรู้ตามหลักพื้นฐานสมอง*. สืบค้นจาก BrainFit.

Caine, R. N., & Caine, G. (1991). *Making Connections: Teaching and the Human Brain*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Immordino-Yang, M. H., & Damasio, A. (2007). *We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education*. Mind, Brain, and Education.

Jensen, E. (2004). *Brain-Based Learning: The New Science of Teaching and Training*. San Diego: The Brain Store.

Jensen, E. (2008). *Brain-Based Learning: The New Paradigm of Teaching*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Medina, J. (2008). *Brain Rules: 12 Principles for Surviving and Thriving at Work, Home, and School*. Seattle, WA: Pear Press.

Sousa, D. A. (2011). *How the Brain Learns*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Starfish Labz. (2023). *ทำความเข้าใจ 'Brain-Based Learning' หนึ่งก้าวใหม่ของการศึกษาไทยในอนาคต*. สืบค้นจาก Starfish Labz.

Sylwester, R. (1995). *A Celebration of Neurons: An Educator's Guide to the Human Brain*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Wolfe, P. (2001). *Brain Matters: Translating Research into Classroom Practice*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Zull, J. E. (2002). *The Art of Changing the Brain: Enriching the Practice of Teaching by Exploring the Biology of Learning*. Sterling, VA: Stylus Publishing.

การเขียนสะกดคำในภาษาไทย: แนวทางการพัฒนาโดยใช้*
Game base learning
THAI SPELLING: A DEVELOPMENT APPROACH USING
GAME-BASED LEARNING

ถิถุย เถงียน¹

Thi Thuy Nguyen¹

Corresponding Author, E-mail: thuthuy333222@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งเสนอการเขียนสะกดคำในภาษาไทยมีบทบาทสำคัญมากสำหรับนักเรียนเนื่องจากเป็นพื้นฐานของทักษะการเขียนและการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาไทย เมื่อเขียนสะกดคำถูกนักเรียนจะสามารถเสริมสร้างความรู้ของตนได้มากขึ้นและนำความรู้ที่ได้มานั้นไปประยุกต์ใช้ในทุก ๆ ด้านของชีวิต นอกจากนี้เมื่อเขียนสะกดคำถูกต้องและมีทักษะการเขียนที่ดี นักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ดีโดยเฉพาะทักษะการอ่านและการพูดจากนั้นช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดการสะกดคำในสาระการเรียนรู้แกนกลาง ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องให้ความสำคัญกับการสอนเขียนสะกดคำ ควรออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำในภาษาไทย โดยกิจกรรมดังกล่าวต้องอาศัยวัตถุประสงค์ เช่น สามารถพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ กระบวนการ ตลอดจนกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น และอยากลองทำของนักเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำในภาษาไทยจะบรรลุวัตถุประสงค์ในเมื่อครูผู้สอนมีนวัตกรรมทางการสอนที่หลากหลาย ทันสมัย และเหมาะสมสอดคล้องกับวัย ความสามารถ และความต้องการของนักเรียน ทั้งรูปแบบการสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ตลอดจนสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียน

* Received 22 March 2025; Revised 17 March 2025; Accepted 12 June 2025

สามารถเรียนรู้ได้จริง ในที่นี้จะขอแนะนำแนวทางในการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำในภาษาไทยโดยการใช้เกม (Game-based Learning)

คำสำคัญ : การเขียนสะกดคำ, แนวทางการพัฒนา, Game base learning

Abstract

This academic article aims to present that spelling in Thai plays a very important role for students because it is the foundation of writing skills and the creation of knowledge and understanding about the Thai language. When spelling is correct, students will be able to enhance their knowledge and apply the knowledge they have gained to every aspect of their lives. In addition, when spelling is correct and writing skills are good, students will be able to develop various skills, especially reading and speaking skills, which will help communication be more effective. The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 has specified spelling in the core learning content. Therefore, teachers must give importance to teaching spelling. They should design a variety of learning activities about spelling in Thai. Such activities must have objectives such as being able to develop knowledge, skills, processes, and stimulate students' interest, curiosity, and desire to try. Organizing learning activities for spelling in Thai will achieve its objectives when teachers have a variety of teaching innovations that are modern and appropriate for the age, abilities, and needs of students, including teaching formats and various teaching techniques, as well as media and learning resources that will help students learn for real. Here, we will introduce guidelines for teaching spelling in Thai using games (Game-based Learning).

Keywords: Spelling, Development Guidelines, Game base learning

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติของประเทศไทยที่คนไทยใช้ติดต่อสื่อสารกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเป็นภาษาที่มีความงดงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังนั้นคนไทยทุกคนจึงต้องเรียนรู้และเข้าใจภาษาไทยได้ดี ในการเรียนภาษาไทยการเขียนนับเป็นทักษะสำคัญและมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน เปรียบเสมือนอาวุธที่จะนำไปสู่ชุมทรัพย์ทางปัญญา ในขณะที่การเขียนสะกดคำถือว่าเป็นพื้นฐานของการเขียน (ญัตติธ สังกัดกลาง, 2565) ที่ควรได้รับการปลูกฝังและฝึกฝนมาตั้งแต่วัยเด็ก ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเรื่องการเขียนสะกดคำถือว่ามีสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนกับกุญแจช่วยนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำให้แก่นักเรียน อย่างไรก็ตามที่ผ่านมายังคงพบเจอปัญหานักเรียนเขียนสะกดคำผิด สาเหตุของปัญหานี้มีหลายอย่างแต่การจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำที่ไม่เหมาะสมกับความสามารถและวัยเด็กหรือไม่สอดคล้องกับตัวชีวิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางเป็นปัจจัยที่ส่งผลมากที่สุด

ด้วยเหตุนี้ภารกิจของครูผู้สอนคือต้องหาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเรื่องการเขียนสะกดคำเพื่อให้เกิดทักษะการสอนแบบใหม่ ในการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำครูผู้สอนจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ใช้รูปแบบและวิธีการสอนที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนแทนการใช้วิธีการสอนยืบบรรยายแบบดั้งเดิม นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเรื่องการเขียนสะกดคำที่เป็นแบบฉบับประการแรกคือ Game base learning ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีลำดับขั้นตอนประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอเกม ขั้นเล่นเกม และขั้นสรุปเกม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเกมช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดีและมีความสามารถในการเขียนสะกดคำดีขึ้น

จากการศึกษาข้างต้นเกี่ยวกับความสำคัญของทักษะการเขียนสะกดคำ การจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ และ Game base learning สามารถสรุปได้ว่า Game base learning สามารถช่วยนักเรียนพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำ

ได้ดี นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำถูกและพัฒนาทักษะการเขียนของตนเองให้มีประสิทธิภาพเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำในภาษาไทยด้วย Game base learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้

ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำอยู่ในสาระที่ 2 การเขียนของสาระแกนกลาง และมีมาตรฐานไว้ดังนี้

มาตรฐาน ท 2.1 : ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวใน รูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูล สารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมี ประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ในตัวของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กำหนดไว้ว่า เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ มาตรฐานตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตราการผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำคำที่มีอักษรนำ คำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์คำที่มี ฤ ฦ คำที่ใช้ บัน บรร คำที่ใช้ รร คำที่มีตัวการันต์ความหมายของคำ

เนื่องจากการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของทักษะการเขียนและมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของนักเรียน ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดการเขียนสะกดคำไว้ในสาระการเรียนรู้แกนกลางของระดับชั้นประถมศึกษาเริ่มต้นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และต่อเนื่องไปจนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการให้นักเรียนเรียนรู้และฝึกคัดลายมือพยัญชนะ สระ และเครื่องหมายวรรณยุกต์ให้สวย ฝึกเขียนเขียนสื่อสารเป็นคำและประโยคง่าย ๆ จนถึงการฝึกเขียนในระดับสูงขึ้นไป

เรื่อย ๆ เช่น เขียนเรื่องสั้นตามประสบการณ์และตามจินตนาการ เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เขียนจดหมาย เขียนย่อความจากเรื่อง เป็นต้น

1. เอกสารเกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำในภาษาไทย

1.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำในภาษาไทย

นางประภากร บุญรอด (2565) ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึงการเขียน เรียงลำดับพยัญชนะ สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ รวมไปถึงตัวการันต์ให้มีความถูกต้องตามหลัก ของภาษา และตรงตามรูปแบบที่ราชบัณฑิตยสถานกำหนด สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารได้ตรงตาม ความต้องการ

นางสาวสาลินี จินดาวงศ์ (2565) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง วิธีการจำตัวอักษรได้ เกิดจากการใช้สื่อหรืออักษรเป็น ตัว ๆ ไป และเชื่อมเข้ากันเป็นเสียง คำ ๆ หนึ่ง เป็นศิลปะหรือเทคนิคในการเรียงตัวอักษรต่าง ๆ ให้ เป็นคำโดยเป็นคำที่ใช้ในภาษาเพื่อการสื่อสารซึ่งกันและกัน คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่มีรูปแบบและ การใช้งานที่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งการเขียนคำโดยนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ มาประกอบรวมกันให้เป็น คำ ๆ หนึ่ง ที่มีความหมายถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาหรือตามหลักพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554

นางสาวสุธาทิพย์ ชัยแก้ว (2564) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึงการเขียนคำโดยเรียง พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาเขียนให้เป็นคำได้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถานซึ่งในการสะกดคำจะต้องให้นักเรียนสังเกตรูปคำไปด้วยและต้องเป็นคำที่มี ความหมาย

จากการศึกษาความหมายการเขียนสะกดคำข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนรวบรวมองค์ประกอบของคำศัพท์ได้แก่ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ให้มีความหมายถูกต้องตามหลักของภาษา และตรงตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 เพื่อสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำ ได้

1.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำในภาษาไทย

กองทัพ เคลือบพินิจกุล (2542: 134) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ ว่า การเขียนคำที่ถูกต้องมีแบบแผนอยู่ในพจนานุกรม จึงไม่ควรเขียนสะกดให้ผิดพลาด คำบางคำจะมีความหมายต่างกันเมื่อสะกดผิดกัน หรือวางวรรณยุกต์ผิดตำแหน่ง

เจษฎา บุญมาโฮม, ปนัดดา พินรัตน์ (2566) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำเป็นการเขียนรูปแบบหนึ่งที่เน้นความถูกต้องของการเขียนตามหลักภาษาไทย การเขียนสะกดคำมีความสำคัญในการสื่อสารเพราะเป็นพื้นฐานการใช้ภาษาการเขียน การอ่านรวมถึงการสื่อความหมายอีกด้วย ทั้งยังมีความจำเป็นต่อการเรียน การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน หากเขียนสะกดคำผิดอาจทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไป ทำให้ประสิทธิภาพการใช้คำลดลงในทางตรงกันข้าม หากเขียนสะกดคำถูกต้องประสิทธิภาพจะทำให้สื่อสารถูกต้องเกิดประโยชน์ต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต

นางสาวกมลทิพย์ ศรีนุ่น (2558) การเขียนสะกดคำนั้น นับว่าเป็นทักษะที่สำคัญมาก ครูผู้สอนภาษาไทยทุกคนควรจะฝึกฝนให้นักเรียนเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง จะต้องใช้กิจกรรมหลายๆอย่าง เพื่อให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและจดจำได้แม่นยำ นักเรียนต้องรู้จักกฎเกณฑ์ของการเขียนลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด เพื่อออกเสียงได้ชัดเจนและเขียนคำนั้นได้ถูกต้อง และที่สำคัญ การเขียนสะกดคำยังเป็นทักษะการเขียนพื้นฐานที่มีความสำคัญในการเขียนติดต่อ สื่อสาร และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาความสำคัญของการเขียนสะกดคำข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีบทบาทสำคัญในการเรียนภาษาไทย เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต การฝึกฝนและพัฒนาทักษะนี้จะช่วยให้เราประสบความสำเร็จในทุกด้านของชีวิตไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการสื่อสารกับผู้อื่น เพราะการสะกดคำที่ถูกต้องจะช่วยให้เราสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และเข้าใจตรงกันมากขึ้น อย่างไรก็ตามการเขียนสะกดคำผิดอาจจะทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนแปลงไป การสื่อสารไม่มีประสิทธิภาพ หรือความน่าเชื่อถือลดลง

1.3 สาเหตุของการเขียนสะกดคำในภาษาไทยผิด

สุทธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2542: 290-331) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดไว้ว่า (1) เขียนผิดเพราะไม่ทราบความหมายของคำ (2) เขียนผิดเพราะใช้แนวเทียบผิด (3) เขียนผิดเพราะออกเสียงผิด (4) เขียนผิดเพราะมีประสบการณ์ผิด และ (5) เขียนผิดเพราะไม่รู้หลักภาษา

นางสาวพิมลพร พงษ์ประเสริฐ (2563) ได้สรุปว่า สาเหตุที่นักเรียนสะกดคำผิดนั้น เกิดจากการที่นักเรียนออกเสียงผิด มีประสบการณ์หรือจำคำที่เขียนผิดมา โดยเห็นแบบอย่างการสะกดที่ไม่ถูกหลักภาษาวางพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดไม่ถูกต้อง ซึ่งเป็นผลให้การเขียนสะกดคำผิด

จากการศึกษาสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำผิดเป็นปัญหาที่พบได้บ่อยของนักเรียน สาเหตุหลัก ๆ ที่ทำให้เกิดปัญหานี้มีหลายประการ เช่น นักเรียนไม่ทราบความหมายของคำ การออกเสียงผิดของนักเรียน จำคำที่เขียนผิด และมีประสบการณ์ผิด

1.4 ประเภทของการเขียนสะกดคำในภาษาไทย

การเขียนสะกดคำในภาษาไทยสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภทเริ่มจากการเขียนคำตามมาตรฐานจนถึงการเขียนในลักษณะพิเศษต่าง ๆ ดังนี้

การเขียนสะกดคำในภาษาไทยสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ เริ่มจากการเขียนสะกดคำตามมาตรฐานจนถึงการสะกดเขียนในลักษณะพิเศษต่าง ๆ ดังนี้

- การเขียนสะกดคำตามมาตรฐาน เป็นการเขียนคำให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาไทยที่กำหนดโดยราชบัณฑิตยสถาน ซึ่งระบบการเขียนสะกดคำในภาษาไทยเป็นระบบที่ใช้ตัวอักษรแทนเสียง ๓ ประเภท คือ สระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์มาประกอบเป็นพยางค์และคำ

- การเขียนชื่อเฉพาะ หมายถึง ชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ และวิสามานยนามอื่นๆ อาจเขียนไม่ตรงตามการเขียนที่ปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ผู้เขียนควรสังเกตและจดจำไว้เพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้อง นอกจากนี้ยังต้องติดตามการเปลี่ยนแปลงและแก้ไขตามประกาศของทางราชการอีกด้วย

- การเขียนพระอิสริยยศ พระนาม ราชทินนาม และสมณศักดิ์ หมายถึงนามที่พระราชทานพร้อมกับอิสริยยศ สมณศักดิ์ หรือบรรดาศักดิ์ ราชทินนามจะมีคำที่แสดงอิสริยยศ สมณศักดิ์ หรือบรรดาศักดิ์นำหน้า การเขียนราชทินนามต้องเขียนติดกันไม่มีเว้นวรรค

- การเขียนคำย่อและอักษรย่อ เป็นการเขียนคำให้สั้นลงโดยการใช้อักษรย่อตัดให้สั้น (ตัวอย่าง กก. - กิโลกรัม) ใช้เครื่องหมาย ฯ เขียนกำกับต่อท้ายโดยไม่ต้องเว้นช่องไฟ (ตัวอย่าง กรุงเทพฯ) หรือตัดบางส่วนของคำออก (ตัวอย่าง กัญยา - กัญยาน) แต่ยังคงมีความหมายเดิม

- การเขียนสะกดคำแบบคำยืมจากภาษาอื่น คำที่มาจากภาษาจีนจะใช้วรรณยุกต์ตามเสียง เช่น กัง เกี้ยว คำที่มาจากภาษาอังกฤษ ส่วนใหญ่ไม่ใส่เครื่องหมายวรรณยุกต์ เช่น ซอล์ก ซุป ส่วนคำที่มาจากภาษาสันสกฤตบางคำมีพยัญชนะที่ไม่ต้องการออกเสียงจะใส่ทัณฑ-ฆาตบนตัวพยัญชนะตัวท้ายแล้ว ไม่ต้องใส่ทัณฑฆาตบนตัวพยัญชนะอื่นอีก เช่น แพกตร์ กาญจน

นอกจากนี้ยังมีการเขียนสะกดคำแบบคำสแลงเป็นการเขียนคำที่ใช้ในกลุ่มเฉพาะหรือวัยรุ่น (ตัวอย่าง เขียน "ซิล" แทน "สบาย") หรือการเขียนสะกดคำแบบคำสร้างใหม่ หมายถึงการเขียนคำที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในบริบทเฉพาะ (ตัวอย่าง เขียน "อินเทอร์เน็ต" แทน "internet")

จากการศึกษาข้างต้นเกี่ยวกับประเภทของการเขียนสะกดคำสามารถสรุปได้ว่าการเขียนสะกดคำในภาษาไทยมีหลากหลายประเภท แต่ละประเภทยังมีจุดประสงค์และบริบทการใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนั้นควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และกลุ่มเป้าหมาย

1.5 วิธีการสอนเขียนสะกดคำในภาษาไทย

อัจฉรา ชิวพันธ์ ได้เสนอแนะวิธีการสอนการเขียนสะกดคำในระดับประถมศึกษาในเรื่อง ศาสตร์ของการสอนภาษาไทยว่า

1) ต้องจัดอย่างมีลำดับขั้นตอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องเพราะภาษาไทยเป็นทักษะที่จะต้องมีการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญสามารถใช้ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ดังนั้นกิจกรรมที่จัดขึ้น จัดให้นักเรียนได้ฝึกทักษะจากสิ่งง่ายไปหายาก

2) ควรจัดให้สอดคล้องและเหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความต้องการของนักเรียน นักเรียนในระดับประถมศึกษามีความต้องการความสำเร็จ ครูผู้สอนควรคำนึงถึงการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จมากกว่าล้มเหลว เช่น การจัดแข่งขันเขียนคำศัพท์ การจัดกิจกรรมแข่งขันเขียนเป็นหมู่ รู้จักให้ความช่วยเหลือกัน

3) การจัดกิจกรรมการสอนจะต้องให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงออกอย่างทั่วถึง เช่น ให้นักเรียนออกมาแข่งขันเขียนคำศัพท์ในกระดาน ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกเปลี่ยนหมุนเวียนกันออกมาร่วมกิจกรรม การได้รับโอกาสโดยเท่าเทียมกันจะทำให้เขาได้เสนอแนะ วิธีแก้ไขข้อบกพร่องในการเขียนไว้ในคู่มือครูภาษาไทยว่า

(1) แก่ที่ตัวเด็ก เช่น (ก) ให้มีโอกาสดูฝึกทักษะให้มากขึ้น และสม่ำเสมอทั้งในการเขียนตัวสะกดแล้วครูควรจะได้ตรวจแก้ไขทุกครั้ง (ข) ให้นักเรียนที่เรียนอ่อนได้รับการช่วยเหลือเป็นพิเศษ ส่วนเด็กที่มีความสามารถก็ควรได้รับการส่งเสริม

(2) แก่ที่สิ่งแวดล้อม เช่น (ก) ครูภาษาไทยซึ่งต้องรับผิดชอบโดยตรง ควร มีทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทย และเป็นผู้เฝ้าหาความรู้อยู่เสมอ และมีวิธีส่งเสริมให้นักเรียนสนใจ (ข) ครูทุกวิชาให้ความช่วยเหลืออย่างจริงจัง ไม่ปล่อยให้ข้อบกพร่องอันเกี่ยวกับภาษาไทยของนักเรียนผ่านไปโดยไม่ทักท้วง (ค) ครูทุกคนควรเป็นตัวอย่างในการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้อง และ (ง) การใช้หลักสูตร ควรสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวิชาภาษาไทยกับวิชาอื่นทั้งนี้เพื่อให้ใช้ภาษาเป็นประโยชน์ในการเรียนทุกวิชา

นางสาวพิมลพร พงษ์ประเสริฐ (2563) ได้เสนอวิธีการสอนทั้งการอ่านและการเขียนสะกดคำว่าการสะกดคำเป็นส่วนหนึ่งของการอ่านและเขียนที่มีความสำคัญมากเป็นพื้นฐานของการศึกษาทุกระดับ และทุกสาขาวิชา โดยครูควรใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายและสอนจากชั้นง่าย ๆ ก่อน ดังนี้ (1) สอนคำที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียน และเป็นคำที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน (2) ครูออกเสียงคำอย่างถูกต้องและมีแบบการสอนสะกดคำที่แน่นอน (3) ให้นักเรียนได้เห็นรูปคำว่ามีลักษณะอย่างไร ประกอบด้วยพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดอย่างไรบ้าง (4) ฝึกให้นักเรียนสะกดคำปากเปล่า โดยออกเสียงดัง ๆ อย่างชัดเจน (5) สอนให้นักเรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ และยกตัวอย่างการใช้คำนั้นในสถานการณ์ต่างๆ (6) ฝึกให้นักเรียนลงมือเขียนสะกดคำนั้น ๆ หลายครั้ง (7) ให้นักเรียนเขียนคำ และเขียนสะกดคำโดยไม่ดูแบบ (8)

ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องกลับไปดูคำนั้นใหม่ และ (9) ทุกครั้งที่สอนคำใหม่เพิ่มเติม จะต้องทบทวนคำเก่าที่เคยเรียนมาแล้ว

จากการศึกษาวิธีการสอนเขียนสะกดคำข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า จากการศึกษาวิธีการสอนเขียนสะกดคำข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การสอนเขียนสะกดคำต้องอาศัยการจัดกิจกรรมการสอนต่าง ๆ ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความต้องการของนักเรียน มีลำดับขั้นตอน ซึ่งคุณครูต้องเป็นตัวอย่างในการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องและมีวิธีส่งเสริมให้นักเรียนสนใจ ส่วนนักเรียนควรได้รับการส่งเสริมเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ผักผ่อนให้เกิดความชำนาญเพื่อสามารถเขียนสะกดคำอย่างถูกต้อง

แนวทางการพัฒนาการเขียนสะกดคำในภาษาไทยโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Game base learning

1. ความหมายของ Game based learning

Surattana Adipat, Kittisak Laksana, Kanrawee Busayanon, Alongkorn Ausawasowan, Boonlit Adipat (2021) ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบเกม (Game based learning) ว่า การเรียนรู้แบบเกม (Game based learning) เป็นวิธีการในการได้รับแนวคิดและทักษะใหม่ๆ โดยใช้สื่อดิจิทัลและสื่อที่ไม่ใช่ดิจิทัลเกม (Grace, 2019) การนำเกมมาใช้ในการศึกษาสามารถส่งเสริมการพัฒนาที่เห็นได้ชัดทั้งในด้านการเรียนรู้และผลลัพธ์ด้านการศึกษา (Kula, 2021; Syafii, 2021) ตามที่ Boctor (2013) กล่าวไว้ กระบวนการที่แนวทางการเรียนรู้แบบเกมช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ประการแรกคือ เกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนผสมผสานความรู้จากหลากหลายสาขาวิชาและนำมาใช้ในกระบวนการตัดสินใจ และประการที่ 2 คือนักศึกษาสามารถทดสอบได้ว่าผลลัพธ์ของเกมจะเปลี่ยนไปอย่างไรตามตัวเลือกและการตัดสินใจที่พวกเขาทำ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารกับผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ และพูดคุยเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งจะช่วยเพิ่มการประสานงานซึ่งในทางกลับกันช่วยเพิ่มทักษะการเข้าสังคม

Pho & Dinscore (2015) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบเกมไม่ได้เหนือกว่าวิธีการเรียนรู้แบบอื่นในแง่ของศักยภาพทางการศึกษา แต่มีศักยภาพที่จะเพิ่มแรงจูงใจและเพิ่ม

ความสนใจของนักเรียนในประเด็น เมื่อเทียบกับข้อโต้แย้งนี้ นักวิจัยคนอื่น ๆ ได้พิสูจน์แล้วว่า นักเรียนมีความสามารถที่รักษาความรู้ที่เรียนรู้ผ่านแนวทางแบบเกมไว้มากกว่าความรู้ที่เรียนรู้ผ่านวิธีอื่น

จากการศึกษาความหมายของ Game based learning ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการเรียนการสอนด้วยเกม หรือ Game based learning เป็นวิธีการสอนที่มีความผสมผสานระหว่างความสนุกสนานและการเรียนรู้ ช่วยทำให้ผู้เรียนรู้สึกกระตือรือร้นสนุกสนานในการเรียน และจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น การเรียนการสอนด้วยเกม สามารถนำมาใช้ได้กับทุกวิชาและทุกระดับชั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาภาษาไทย

1.2 ประโยชน์ที่ได้จากการเรียนการสอนด้วยเกม (Game based learning)

ในด้านของแรงจูงใจ หน้าที่สร้างแรงจูงใจของเกมเป็นลักษณะที่มักได้อ้างถึงมากที่สุด โดยมีข้อโต้แย้งว่าเกมเพื่อความบันเทิงได้รับการพิสูจน์แล้วว่าสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเป็นเวลานานผ่านชุดคุณลักษณะของเกมที่มีลักษณะสร้างแรงจูงใจ คุณลักษณะเหล่านี้ประกอบด้วย ดาว คะแนน กระดานผู้นำ ตราสัญลักษณ์ และถ้วยรางวัล ตลอดจนกลไกของเกมและกิจกรรมที่ผู้เรียนเพลิดเพลินหรือพบว่าน่าสนใจ (กล่าวคือ สร้างความสนใจตามสถานการณ์สูง Hidi & Renninger, 2006; Rotgans & Schmidt, 2011)

ณัฐา ผิวมา (2563) ได้กล่าวถึงประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม คือ ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรง และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเนื่องจากการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและจัดกิจกรรมในห้องเรียนแทนการสอนแบบบรรยายอย่างเดียว

จากการศึกษาประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านเกม หรือ Game-based Learning เป็นวิธีการสอนที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบันเนื่องจากประโยชน์อีกมากมายที่การจัดการเรียนรู้แบบนี้นำมา เช่น ช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและความอยากรองทำของนักเรียน ช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และทักษะการคิดวิเคราะห์

1.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ Game based learning

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) ได้เสนอขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานที่นำเกมที่มีอยู่แล้วมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานว่าประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นนำเสนอเกม หมายถึง คำชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกมโดยผู้สอน จำเป็นที่ต้องศึกษาเกมให้เข้าใจและทดลองเล่นเกมเพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆที่อาจเกิดขึ้นเพื่อเตรียมการป้องกันและแก้ไขปัญหาล่วงหน้าในการนำเสนอเกมก็ควรจัดลำดับหรืออาจให้นักเรียนได้ซ้อม เล่น ก่อน

2) ขั้นเล่นเกม หมายถึง ขั้นที่นักเรียนจะเล่นตามกติกาโดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและอาจต้องควบคุมเวลาในการเล่นขณะที่นักเรียนเล่นครูควรติดตามพฤติกรรมและจดบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นเกมหรืออาจมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตและจดบันทึกหรือควบคุมกติกาการเล่นด้วยก็ได้และผู้สอนควรตรวจสอบสภาพแวดล้อมของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้ออำนวยในการเล่นเช่นจัดเตรียมโต๊ะเก้าอี้ไม่เช่นนั้นอาจทำให้เกิดการติดขัดและเสียเวลาในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม

3) ขั้นอภิปรายหลังเล่นเกม หมายถึง ท่านที่ผู้สอนใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้หรือสาระที่นักเรียนได้รับและต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกมที่ใช้

นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง (2565) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า (1) ขั้นนำการใช้เกม คือ ขั้นกระตุ้นนักเรียนให้สนใจอยากเล่นเกม (2) ขั้นนำเสนอเกม คือ บอกกติกาของเกมการเล่นให้ชัดเจน ให้นักเรียนลงมือเล่นเกมตามกติกา (3) ขั้นสรุปเกม คือ หลังจบเกมครูและนักเรียนควรร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม (4) ขั้นพัฒนาเกม คือ การนำแบบประเมินการเล่นเกมนักเรียนผู้เชี่ยวชาญมาปรับเกมการเล่นให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนและโรงเรียน

จากการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ขั้นที่หนึ่ง คือ ขั้นนำเสนอเกม หมายถึงบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาของเกมอย่างละเอียดให้ผู้เล่นเข้าใจ

อย่างชัดเจนว่าเกมนี้น่าเล่นอย่างไร กตีกาอย่างไร ขั้นที่สอง คือ ขั้นเล่นเกม ในขั้นตอนนี้ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดโดยมีการควบคุมเวลา หรืออาจจะมีกรรมการคอยติดตามดูแล ขั้นสุดท้าย คือ ขั้นสรุปเกม หมายถึงคุณครูจะสรุปผลของเกมที่ประกาศผู้ชนะ สรุปความรู้ที่ได้รับจากเกมและบางทีมีการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกมด้วย ว่านักเรียนรู้สึกสนุกไหม เล่นแล้วชอบไหม หรือคิดอย่างไรเกี่ยวกับการเรียนผ่านเกม

การจัดเรียนรู้แบบ Game base learning เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำในภาษาไทย ขั้นที่หนึ่ง: ขั้นนำเสนอเกม

เกมที่ได้นำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำมีชื่อว่า เกมวงล้อนำโชค โดยมีกติกาดังนี้

- 1.คุณครูจะแบ่งห้องเรียนเป็นสองทีมโดยทั้งสองทีมมีสมาชิกเท่ากัน ให้นักเรียนตั้งชื่อทีมเอง
- 2.คุณครูนำเสนอเกี่ยวกับวงล้อนำโชคว่าวงล้อนำโชคได้แบ่งเป็น 8 ส่วนต่าง ๆ นับตั้งแต่ 1 ถึง 8 โดยมี 6 ส่วนเป็นคำถาม 1 ส่วนเขียนเป็น เสียดสี และอีก 1 ส่วนเขียนเป็น โชคลาภ
- 3.ทั้งสองทีมเลือกตัวแทนเพื่อเล่นเกมไกรกระดาดหิน ทีมไหนชนะจะมีสิทธิ์เล่นก่อน และคุณครูจะเป็นคนกดหมุนวงล้อและกดหยุด
- 4.ถ้าวงล้อหยุดในส่วนที่มีคำถาม คุณครูจะช่วยอ่านคำถามให้นักเรียน เมื่อคุณครูอ่านเสร็จแล้วนักเรียนจะมีเวลา 15 วินาทีเพื่อคิดคำตอบ เมื่อหมดเวลา 15 วินาทีแล้วนักเรียนต้องตอบคำถามภายใน 5 วินาที ถ้าตอบถูกจะได้รับ 10 คะแนน อย่างไรก็ตามถ้านักเรียนตอบผิดหรือตอบไม่ได้สิทธิ์ในการตอบคำถามนี้จะเปลี่ยนเป็นของทีมฝ่ายตรงข้าม ถ้าทีมฝ่ายตรงข้ามตอบถูกจะได้รับคะแนนสองเท่า แต่ถ้าตอบไม่ถูกก็ไม่มีไร ไม่โดนหักคะแนน
- 5.ถ้าวงล้อหยุดในส่วนที่เขียนว่า เสียดสี แสดงว่า นักเรียนไม่มีสิทธิ์เล่นในครั้งนี้ สิทธิ์ในการเล่นต่อเป็นของทีมฝ่ายตรงข้าม ส่วนถ้าวงล้อหยุดในส่วนที่เขียนว่า โชคลาภ

หมายความว่านักเรียนจะได้รับ 30 คะแนนโดยไม่ต้องตอบคำถามหรือได้รับรางวัลจากคุณครู

6.เมื่อเล่นครบทุกส่วนแล้ว ทีมไหนที่มีคะแนนสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัลพิเศษจากคุณครู ส่วนทีมที่มีคะแนนต่ำกว่าเป็นผู้แพ้จะถูกลงโทษด้วยการร้องเพลง

ขั้นที่สอง: ขั้นเล่นเกม

คุณครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมอย่างสนุกสนานโดยมีการควบคุมเวลาภายในประมาณ 20 นาทีเพื่อช่วยให้นักเรียนจำบทเรียนได้ดี

ขั้นสุดท้าย: ขั้นสรุปเกม

คุณครูจะสรุปคะแนนของทั้งสองทีมและระบุทีมชนะ พร้อมกับการให้รางวัลกับทีมชนะและลงโทษทีมพ่ายแพ้ด้วยการร้องเพลง หลังจากนั้นคุณครูจะสรุปความรู้เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำให้นักเรียนโดยการตั้งคำถามให้นักเรียนตอบ นอกจากนี้ครูก็สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนการสอนผ่านเกมว่า นักเรียนชอบไหมกับการเรียนแบบผ่านเกม เรียนแล้วรู้สึกอย่างไร อยากเรียนแบบนี้อีกไหม เป็นต้น

บทสรุป

การเขียนสะกดคำในภาษาไทยมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษา เนื่องจากการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของทักษะการเขียน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำในภาษาไทยนับว่าเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรกเพราะเป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง ฉะนั้นคุณครูผู้สอนจึงต้องให้ความสำคัญกับการสร้างการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของนักเรียน ประยุกต์ใช้เทคนิคการสอนที่สามารถเกิดความสนุกสนานในการเรียนอย่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน จดจำได้ง่าย และมีความคิดอย่างสร้างสรรค์นักเรียนย่อมมีความรู้ความเข้าใจตลอดจนใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง

เอกสารอ้างอิง

- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2534). *คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- นางสาวกมลทิพย์ ศรีนุ่น (2558). การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึก. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เจษฎา บุญมาโฮม, ปนัดดา พินรัตน์ (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. *Kalasin University Journal of Humanities Social Sciences and Innovation* Volume 2 No. 2 July –December 2023.
- นางสาวชนกนันท์ ช่วยประคอง (2565). การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาโดยการใช้เกมเป็นฐานเรื่อง นโยบายการเงินและการคลังของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนดงตาลวิทยา. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ณัฏฐา ผิวมา (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. บทความวิชาการ วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ฉบับพิเศษ ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ (ธันวาคม 2564).
- นางประภากร บุญรอด (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นางสาวพิมลพร พงษ์ประเสริฐ (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญญฉัตร สังกัดกลาง (2565). การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- นางสาวสาลิณี จินดาวงศ์ (2565). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้สื่อประสมร่วมกับแผนผังความคิด (*Mind Mapping*). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นางสาวสุรชาติพิทย์ ชัยแก้ว (2564). การพัฒนาความสามารถในการอ่าน การเขียนสะกดค และการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- EL-Said, M. and Mansour, S. (2008). *Game-Based Learning Creating a Triangle of Success: Play, Interact and Learn*. International Journal Intelligent Games & Simulation, 5(2).
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). *The four-phase model of interest development*. Educational Psychologist, Vol 41, Issue 2, 111–127.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game-based learning*. Tips and trends.
- Rotgans, J. I., & Schmidt, H. G. (2011). *Situational interest and academic achievement in the active-learning classroom*. Learning and Instruction, Vol 21, Issue 1, 58–67.
- Surattana Adipat, Kittisak Laksana, Kanrawee Busayanon, Alongkorn Ausawasowan, Boonlit Adipat (2021). *Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts*. International Journal of Technology in Education, Vol 4, No 3 (2021).

การอ่านเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทย : แนวทางการจัดการเรียนรู้*

GPAS 5 steps

READING THE SOUNDS OF DIPHTHONGS IN THAI: GPAS 5

STEPS LEARNING MANAGEMENT APPROACH

สกุณา วงบุราณ¹

Sakuna Wongburan¹

Corresponding Author, E-mail: sakuna242020@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งเสนอการอ่านเสียงคำควบกล้ำที่เป็นส่วนสำคัญของการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องและชัดเจน คำควบกล้ำ คือ คำที่มีพยัญชนะต้นสองตัวทำหน้าที่เป็นพยัญชนะต้นเดียวกัน โดยมีลักษณะการออกเสียงที่ไม่แยกจากกัน ซึ่งมักสร้างความสับสนให้แก่ผู้เรียนภาษาไทย การสอนการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ จึงเป็นความท้าทายที่ครูผู้สอนต้องให้ความสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านและออกเสียงได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา บทความนี้จะศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้การอ่านเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทยโดยใช้แนวทาง GPAS 5 Steps ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ของนักเรียนผ่านการเรียนรู้ที่มีระบบแบบแผน โดยคาดหวังว่าแนวทางนี้จะช่วยส่งเสริมให้การเรียนการสอนภาษาไทยในห้องเรียนมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : การอ่านออกเสียง, คำควบกล้ำ, แนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps

* Received 23 March 2025; Revised 24 March 2025; Accepted 12 June 2025

Abstract

This academic article aims to present the correct and clear pronunciation of diphthongs, an important part of using the Thai language. Diphthongs are words with two initial consonants that act as the same initial consonant, with a distinct pronunciation that often confuses Thai learners. Teaching the pronunciation of diphthongs is a challenge that teachers must give importance to in order for learners to be able to read and pronounce them correctly according to grammar principles. This article studies the learning management approach for the pronunciation of diphthongs in Thai using the GPAS 5 Steps approach, which is a learning approach that emphasizes learner participation through a step-by-step learning process to enhance reading skills effectively. This research focuses on developing students' ability to pronounce diphthongs through systematic learning, with the expectation that this approach will help promote the quality of Thai language teaching in the classroom.

Keywords: Pronunciation, Diphthong, GPAS 5 Steps learning management guidelines

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์และสมบัติทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติไทย ทักษะทางภาษาไทยเป็นทักษะที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะการอ่าน การอ่านทำให้เกิดปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้พัฒนาตนเอง ท้นต่อเหตุการณ์ และปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ทักษะการอ่านที่ดีจะช่วยให้ทักษะด้านภาษาอื่นๆ พัฒนาขึ้นตามไปด้วย คำควบกล้ำ เป็นลักษณะเฉพาะของภาษาไทย ที่ทำให้เกิดความไพเราะและความประณีตในการออกเสียง แต่ในปัจจุบันคนไทยจำนวนมากไม่เห็นความสำคัญ ละเลยการออกเสียงคำควบกล้ำให้ถูกต้องชัดเจน ส่งผลให้ภาษาผิดเพี้ยน และอาจทำให้

ความหมายของข้อความคลาดเคลื่อนไปได้ ครูผู้สอนจึงควรปลูกฝังให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญ และฝึกฝนการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำอย่างถูกต้องและสม่ำเสมอแบบฝึกทักษะ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เพราะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝน ทบทวนเนื้อหา เกิดความเข้าใจ และความชำนาญมากยิ่งขึ้น ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จะยิ่งส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 steps เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

จากความสำคัญของการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ และประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ GPAS 5 steps การวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 steps

ความหมายของคำควบกล้ำ

คำควบกล้ำ คือ คำที่มีพยัญชนะต้น 2 ตัวเรียงกัน ประสมสระเดียวกัน และออกเสียงควบกันไปพร้อมกันคำควบกล้ำแบ่งออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ คำควบกล้ำแท้และคำควบกล้ำไม่แท้

1. คำควบกล้ำแท้ คือ คำที่มีพยัญชนะต้น 2 ตัวเรียงกัน โดยพยัญชนะตัวที่ 2 เป็น “ร” “ล” หรือ “ว” และออกเสียงควบกันสนิท ตัวอย่างคำควบกล้ำแท้

กร: กราบ, กรง, กรอบ

กล: กล้า, กลอง, กลับ

กว: กว้าง, กว้าง, กวาด

คร: ครู, ครอบครัว,

เคร่งครัด

คล: คลอง, คลาน, คล้าย

ขร: ขรุขระ, ขริบ

ขล: ขลุ่ย, ไชลอน

ขว: ขวาน, ขวาง, ขวิด

ปร: ปรง, โปรด, ปรับปรุง

ปล: ปลา, แปลง, ปลวก

พร: พร้อม, พระ, พริก

พล: พลอย, ปลาน, ปลัด

ตร: ตรวจ, ตรา, เตรียม

หลักการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ อ่านออกเสียงพยัญชนะต้นทั้ง 2 ตัว
พร้อมกัน

ออกเสียงให้ชัดเจนและต่อเนื่องกันฝึกอ่านออกเสียงให้คล่องแคล่ว

2. คำควบกล้ำไม่แท้คือ คำที่มีพยัญชนะต้น 2 ตัวเรียงกัน แต่ไม่ออกเสียงควบ
กันสนิท

คำควบกล้ำไม่แท้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ออกเสียงเฉพาะพยัญชนะตัวหน้า:
ได้แก่คำที่มีพยัญชนะต้นเป็น “จ” “ช” “ศ” “ส” แล้วตามด้วย “ร” เช่น จริง, ไชรี,
เศร้า, สร้าง, สรร, เสริม

เปลี่ยนเสียง: ได้แก่คำที่มีพยัญชนะต้นเป็น “ท” แล้วตามด้วย “ร” ซึ่งจะออกเสียงเป็น
“ช” เช่น ทราบ, ทราบ, ทรง, ทรงโทรม

หลักการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่แท้ ออกเสียงเฉพาะพยัญชนะตัวหน้า:
อ่านออกเสียงเฉพาะพยัญชนะตัวแรก โดยไม่ออกเสียง “ร” เปลี่ยนเสียง: คำที่ ทร
เปลี่ยนเสียงเป็นเสียง ช

ข้อสังเกตเพิ่มเติมคำควบกล้ำแท้และไม่แท้ จะต้องประสมด้วยสระตัวเดียวกัน
คำควบกล้ำจะออกเสียงพยัญชนะต้นทั้ง 2 ตัวพร้อมกัน (ในกรณีคำควบกล้ำแท้) คำควบ
กล้ำจะผันเสียงวรรณยุกต์ไปตามพยัญชนะต้นตัวแรก

ความสำคัญของการอ่านเสียงคำควบกล้ำและการจัดการเรียนรู้

การอ่านเสียงคำควบกล้ำอย่างถูกต้องและชัดเจน ถือเป็นรากฐานสำคัญของ
การใช้ ภาษาไทยให้ถูกต้องตามหลักภาษา คำควบกล้ำ ได้รับนิยามว่าเป็นคำที่มี
พยัญชนะต้นสองตัวที่ทำหน้าที่เสมือนเป็นพยัญชนะต้นเดียว โดยลักษณะสำคัญคือการ
ออกเสียงที่ต้องกลมกลืน ไม่แยกเสียงของพยัญชนะแต่ละตัวออกจากกัน ลักษณะเฉพาะ
นี้เองที่มักก่อให้เกิดความสับสนและความยากลำบากสำหรับผู้เรียนภาษาไทย การที่
ผู้เรียนไม่สามารถออกเสียงคำควบกล้ำได้อย่างถูกต้อง อาจส่งผลต่อความเข้าใจใน
ความหมายของคำและประโยค ทำให้การสื่อสารไม่ชัดเจนและอาจนำไป สู่ความเข้าใจ
ผิดได้

การศึกษาตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในรายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนให้มีความถูกต้องและชัดเจน ตัวชี้วัดเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูผู้สอนในการประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ ความเข้าใจเรื่องคำควบกล้ำ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของคำควบกล้ำ ทั้งคำควบกล้ำแท้และคำควบกล้ำไม่แท้ นักเรียนต้องสามารถแยกแยะและจำแนกคำควบกล้ำแต่ละชนิดได้อย่างถูกต้อง

การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ ตัวชี้วัดมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะต้นทั้งสองตัวให้ควบกล้ำกันได้อย่างชัดเจนและถูกต้องตามหลักการออกเสียง การอ่านออกเสียงสระและตัวสะกดในคำควบกล้ำต้องมีความถูกต้องแม่นยำ และการอ่านออกเสียงวรรณยุกต์ในคำควบกล้ำต้องเป็นไปตามหลักการผันเสียงวรรณยุกต์

การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่แท้ ตัวชี้วัดกำหนดให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่แท้ที่ออกเสียงเฉพาะพยัญชนะต้นตัวแรกได้อย่างถูกต้อง เช่น "จริง" อ่านว่า "จิง" นักเรียนต้องสามารถอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่แท้ที่เปลี่ยนเสียง "ทร" เป็น "ซ" ได้อย่างถูกต้อง เช่น "ทราบ" อ่านว่า "ซาบ"

ความคล่องแคล่วและความชัดเจน ตัวชี้วัดให้ความสำคัญกับการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำได้อย่างต่อเนื่องและไม่ติดขัด นักเรียนต้องสามารถอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างเป็นธรรมชาติและการควบคุมระดับเสียงและความดังในการอ่านออกเสียงเป็นสิ่งสำคัญที่ตัวชี้วัดให้ความสำคัญ

ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่

1- 6

ช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เน้นการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และฝึกฝนการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ให้ถูกต้องและชัดเจน

ช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เป็นการขยายขอบเขตคำควบกล้ำให้หลากหลาย และซับซ้อนมากขึ้น เน้นการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่แท้ให้ถูกต้อง และส่งเสริมการนำคำควบกล้ำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ จึงเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนภาษาไทยต้องให้ความสำคัญเป็นลำดับต้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านและออกเสียงคำควบกล้ำได้อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษาไทย การจัดการเรียนรู้ในเรื่องนี้จึงต้องมีกระบวนการที่เป็นระบบ มีการใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเอาชนะความท้าทายในการเรียนรู้คำควบกล้ำได้ สามารถจัดกิจกรรมให้เกิดทักษะได้อย่างหลากหลายเช่น จัดให้มีแบบฝึกหัด ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้และคำควบกล้ำไม่แท้ต่อไปนี้ แผลง ทราบ คลอง จริง กว้าง พร้อม เสร้าให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำควบกล้ำและฝึกอ่านออกเสียง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้น

การมีส่วนร่วมของผู้เรียน เป็นหัวใจสำคัญ แนวทางนี้อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนอย่างชัดเจน เพื่อมุ่งหวังที่จะเสริมสร้างและพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หลักการสำคัญของ GPAS 5 Steps คือการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ

บทความนี้มุ่งเน้นการนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้การอ่านเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทย โดยใช้ **กระบวนการ GPAS 5 Steps** เป็นกรอบในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ของนักเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีระบบและมีแบบแผน โดยมี **วัตถุประสงค์หลัก** คือ เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

รูปแบบการเรียนรู้ GPAS 5 Steps ประกอบด้วยขั้นตอนหลัก 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.Goal Setting (G - การตั้งเป้าหมาย): ในขั้นนี้ ครูผู้สอนจะร่วมกับนักเรียนในการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ นักเรียนจะได้รับทราบถึงสิ่งที่คาดหวังว่าจะสามารถทำได้หลังจากการเรียนรู้ เช่น สามารถแยกแยะและออกเสียงคำควบแท้และคำควบไม่แท้ได้อย่างถูกต้อง การมีเป้าหมายที่ชัดเจนจะช่วยให้ผู้เรียนมีทิศทางและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้

2.Planning (P - การวางแผน): หลังจากกำหนดเป้าหมายแล้ว ครูผู้สอนจะนำนักเรียนร่วมกันวางแผนเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ กิจกรรมที่จะดำเนินการ สื่อการเรียนรู้ที่จะใช้ และระยะเวลาในการดำเนินงาน การวางแผนร่วมกันจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของในการเรียนรู้และมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

3.Action (A - การลงมือปฏิบัติ): ในขั้นนี้ นักเรียนจะลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามแผนที่ได้วางไว้ ครูผู้สอนมีบทบาทในการอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ กิจกรรมอาจประกอบด้วยการฝึกอ่านออกเสียงคำควบกล้ำต่างๆ การเล่นเกมที่เกี่ยวข้อง การใช้บัตรคำ หรือสื่อมัลติมีเดีย

4.Summary (S - การสรุปผล): เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ครูผู้สอนจะนำนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ สิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคที่พบ และแนวทางในการแก้ไข การสรุปผลจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนและทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนรู้อย่างยิ่งขึ้น

5.Self-Regulation (S - การกำกับตนเอง): ในขั้นนี้ นักเรียนจะได้รับการส่งเสริมให้มีการประเมินตนเองเกี่ยวกับพัฒนาการในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ สามารถระบุจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง และวางแผนในการพัฒนาตนเองต่อไป การกำกับตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนมีความตระหนักในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการอ่านเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทย: แนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 steps ศึกษาเอกสารและงานวิจัยในประเด็นสำคัญ ดังนี้

- การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ
 - หลักการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ
 - ปัญหาการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ
 - วิธีการสอนการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ
 - แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำที่มีอยู่
 - ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ
- รูปแบบการเรียนรู้ GPAS 5 Steps
 - หลักการของรูปแบบการเรียนรู้ GPAS 5 Steps
 - ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps
 - ข้อดีและข้อจำกัดของรูปแบบการเรียนรู้ GPAS 5 Steps
 - ผลการเรียนรู้จากการใช้รูปแบบการเรียนรู้ GPAS 5 Steps
 - ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ GPAS 5 Step
- การพัฒนาแบบฝึกทักษะ
 - หลักการพัฒนาแบบฝึกทักษะ
 - ขั้นตอนการพัฒนาแบบฝึกทักษะ
 - การประเมินคุณภาพแบบฝึกทักษะ
- การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 - ลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียน
 - ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษาไทย
 - ปัญหาการเรียนรู้ภาษาไทย

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง จะช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ สร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ และจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามความต้องการ และสอดคล้องกับบริบท

บทสรุป

บทความวิชาการเรื่อง "การอ่านเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทย: แนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps" สามารถสรุปได้ดังนี้:

1. พัฒนาการด้านการอ่านออกเสียง: นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทาง GPAS 5 Steps มีพัฒนาการด้านการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำอย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างชัดเจน

2. ความเข้าใจในหลักการ: นักเรียนมีความเข้าใจในหลักการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำมากขึ้น สามารถแยกแยะและออกเสียงคำควบแท้และคำควบไม่แท้ได้อย่างถูกต้อง

3. การมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้น: นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการฝึกอ่านออกเสียง และแสดงความสนใจในการเรียนรู้

4. การประเมินตนเอง: นักเรียนสามารถประเมินตนเองได้อย่างถูกต้อง สามารถระบุจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเองในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ และสามารถวางแผนการพัฒนาตนเองได้

ความพึงพอใจต่อแนวทางการจัดการเรียนรู้: นักเรียนและครูผู้สอนมีความพึงพอใจต่อแนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps เห็นว่ามีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง

ปัญหาและอุปสรรค: พบว่านักเรียนบางคนยังคงมีปัญหาในการออกเสียงคำควบกล้ำบางประเภท โดยเฉพาะคำที่มีเสียง ร ล ว ควบกล้ำ และบางคนยังขาดความมั่นใจในการอ่านออกเสียง

ข้อเสนอแนะ: ควรมีการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น ควรมีการฝึกฝนการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำอย่างสม่ำเสมอ และควรมีการให้กำลังใจและส่งเสริมให้นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านออกเสียง

โดยสรุป แนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียน และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับต่าง ๆ ได้

องค์ความรู้ใหม่จากการศึกษา

1. ประสิทธิภาพของแนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps: ผลการศึกษา ยืนยันว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะ การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนอย่างชัดเจนการที่นักเรียนมีพัฒนาการด้าน การอ่านออกเสียงที่ดีขึ้น อาจเป็นผลมาจากกระบวนการ GPAS 5 Steps ที่เน้นการ ตั้งเป้าหมาย (Goal), การวางแผน (Planning), การลงมือปฏิบัติ (Action), การสรุปผล (Summary), และการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน การเรียนรู้และสามารถควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้

นอกจากนี้ การใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจ เช่น บัตรคำ, แบบฝึกหัด, เกม, และสื่อมัลติมีเดีย อาจมีส่วนช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการ เรียนรู้ของนักเรียน

2. ความเข้าใจในหลักการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ: การที่นักเรียนมีความ เข้าใจในหลักการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดการ เรียนรู้ GPAS 5 Steps สามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการทางภาษาไทยได้อย่าง ถูกต้อง การที่นักเรียนสามารถแยกแยะและออกเสียงคำควบแท้และคำควบไม่แท้ได้ อย่างถูกต้อง อาจเป็นผลมาจากการฝึกฝนและการทำความเข้าใจในลักษณะและ หลักการออกเสียงคำควบกล้ำอย่างสม่ำเสมอ

3. การมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้: การที่นักเรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นและมีความกระตือรือร้นในการฝึกอ่านออกเสียง แสดงให้ เห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ สนุกสนานและมีส่วนร่วมการที่นักเรียนแสดงความสนใจในการเรียนรู้ อาจเป็นผลมา จากการที่นักเรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเองและรู้สึกว่าตนเองสามารถพัฒนาทักษะ การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำได้

4. ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ แม้ว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps จะมีประสิทธิภาพ แต่ก็ยังมีนักเรียนบางคนที่ยังคงมีปัญหาในการออกเสียงคำควบกล้ำ บางประเภท ดังนั้น ควรมีการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย และน่าสนใจมากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียนแต่ละคน

โดยสรุปแนวทางการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยเน้นกระบวนการเป็นขั้นตอน การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และการกำกับตนเอง ครูควรตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและปรับปรุงสื่อให้หลากหลาย การนำ GPAS 5 Steps ไปใช้ร่วมกับเทคนิคที่เหมาะสมจะส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). *การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. สำนักพิมพ์องค์การรับสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- นวรรตน์ จองหนุ่ม และ กฤษฎา สังขมงคล. (2562). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านช่อง (ประชากรบำรุง). *วารสารวิชาการ ครุศาสตร์สวนสุนันทา*, 3(2).
- ประภัสสร ปันสวน. (2547). *การจัดกิจกรรมส่งเสริมการรักการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา*. การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปราณี อยู่คง. (2546). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านเพื่อจับใจความวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน : สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- ไพพรรณ อินทนิล. (2546). *การส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ: ชลบุรีการพิมพ์.

- มาลีรัตน์ มะลิป้า. (2554). การพัฒนาชุดฝึกการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ : ปทุมธานี.
- วรรณ แก้วแพรง. (2526). คู่มือการสอนชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วรรณ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- วิเชียร เกษประทุม. (2543). ร-ล และคำควบกล้ำ. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ธนธัชการพิมพ์.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์. (2547). สื่อการเรียนรู้ภาษาไทยฉบับสมบูรณ์แบบ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2547). หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุรัสวดี จันทพันธ์. (2566). การวิจัยปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโพนสว่าง โดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำร่วมกับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สุวัฒน์ สืบเพ็ง. (2554). การพัฒนาแบบฝึกการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำที่มี ร ล ว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- อานงค์ ใจรงกา. (2547). การพัฒนาการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว. ปริญญานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- อัมพร วสันต์. (2561). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ จากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

การพัฒนาความสามารถทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้วยชุดแบบฝึก*
การอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา
DEVELOPMENT OF READING COMPREHENSION SKILLS WITH
ENGLISH READING EXERCISE SETS FOR MATHAYOM 3
STUDENTS AT NONG SONG HONG WITTHAYA SCHOOL

อรอุมา สุวรรณหงษ์¹

Ornuma Suwanhong¹

¹โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

¹Nong Song Hong Witthaya School

Corresponding Author, E-mail: OSuwannahong@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ 80/80 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของชุดแบบฝึกฯ ที่ควรมากกว่าร้อยละ 50 3) พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียน และ 4) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดแบบฝึกฯ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 35 คน ปีการศึกษา 2565 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.29–0.80 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.24–0.80 และค่าความเชื่อมั่น 0.88 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 20 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.34–0.89 และค่าความเชื่อมั่น 0.84 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

* Received 26 March 2025; Revised 02 April 2025; Accepted 12 June 2025

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดแบบฝึกมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85/82 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับร้อยละ 61.68 มากกว่าร้อยละ 50 ตามเกณฑ์ที่กำหนด 3) นักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 27.03 และหลังเรียน 35.03 แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความอย่างมีนัยสำคัญ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยชุดแบบฝึกอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36

คำสำคัญ : การพัฒนาความสามารถทักษะ, การอ่านจับใจ, ชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ABSTRACT

This research aimed to: 1) examine the efficiency of an English reading practice set based on the 80/80 criterion for Mathayomsuksa 3 students at Nong Song Hong Wittaya School, 2) evaluate its effectiveness index, which should exceed 50%, 3) develop students' English reading comprehension skills, and 4) assess students' satisfaction with learning through the practice set. The target group consisted of 35 Mathayomsuksa 3/3 students enrolled in the basic English course (code 23101) during the academic year 2022. The research instruments included: 1) the English reading practice set, 2) an achievement test with 20 multiple-choice items, difficulty levels (P) ranging from 0.29 to 0.80, discrimination values between 0.24 and 0.80, and a reliability coefficient of 0.88, and 3) a student satisfaction questionnaire with 20 items, discrimination values between 0.34 and 0.89, and a reliability coefficient of 0.84. Data were analyzed using mean ($\bar{x}$) and standard deviation (S.D.).

The research findings revealed that: 1) the efficiency of the English reading practice set was 85/82, which exceeded the 80/80 criterion, 2) the effectiveness index was 61.68%, which met the required threshold of above

50%, 3) students' reading comprehension skills improved, with average scores increasing from 27.03 before the lesson to 35.03 after, and 4) overall student satisfaction with learning through the practice set was at the highest level, with a mean score of 4.36.

Keywords: Skill development, Reading comprehension, English reading practice set, Grade 3 students

บทนำ

ด้วยการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันนี้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลการสื่อสารไร้พรมแดนที่มีภาษาอังกฤษปรากฏอยู่ทุกที่ทุกแห่งที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญในการสื่อสารเป็นอย่างมาก ซึ่งได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก ในรูปแบบการติดต่อค้าขาย ปฏิสัมพันธ์ในตลาดแรงงาน หรือการท่องเที่ยวต่างๆ กับกลุ่มคนต่างประเทศ ชาวตะวันตกหรือแม้แต่ประเทศเพื่อนบ้าน นอกจากนั้นภาษาอังกฤษยังมีความสำคัญในด้านการศึกษาต่อในระดับต่างๆ และการสมัครงาน ภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับคนไทยที่จะต้องมีความรู้พื้นฐานในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้

กระทรวงศึกษาธิการ ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับและการพัฒนาความสามารถทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของคนไทย จึงมีนโยบายเร่งด่วนในการยกระดับภาษาอังกฤษของคนไทย และเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ที่มีการประสานสัมพันธ์ติดต่อค้าขายระหว่างประเทศ ได้จัดให้มีการปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544) ให้ผู้เรียนได้เรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และให้สถานศึกษาได้พัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน

สามารถติดต่อสื่อสารรับข่าวสารและพัฒนาภาษาเพื่อการศึกษาต่อและใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากการสะท้อนปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ในกลุ่ม PLC ชุมชนแห่งการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พบว่า ผู้เรียนจำนวนมากที่เรียนภาษาอังกฤษไม่สามารถนำความรู้ไปสื่อสารได้ รวมถึงไม่สามารถวัดและประเมินผลได้เช่นกัน จึงส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษต่ำ ไม่ผ่านเกณฑ์ตามค่าเป้าหมายที่ทางโรงเรียนกำหนด ดังรายงานสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนหนองสองห้อง ประจำปีการศึกษา 2564 (งานวัดผลและประเมินผลกลุ่มพัฒนาวิชาการ โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา. 2564) และอาจเนื่องมาจากปัจจุบันการเรียนการสอนที่มีความเร่งรีบให้ทันต่อภาระงานที่ครูผู้สอนนั้นมีหลายหน้าที่หลายบทบาท การจัดเวลาเรียนอาจจะไม่เพียงพอ ส่งผลเสียต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามกรอบกำหนดการสอนที่วางไว้ และอีกปัญหาหนึ่งคือผู้เรียนไม่ได้รับการกระตุ้นที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการจัดกิจกรรมที่ไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จากปัญหาดังที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการอยากเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติจริง

ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้สอดคล้องกับปัญหาที่พบ นั่นก็คือการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยอิสระ กล่าวคือ ให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนและมีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับสูง นั่นหมายถึง ครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยลักษณะของกิจกรรมจะครอบคลุมกระบวนการแก้ปัญหา กระตุ้นจูงใจผู้เรียน ทำให้เกิดทักษะด้านการติดต่อสื่อสาร มีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม เกิดความรู้สึกรสนานขณะเรียน เกิดทัศนคติทางบวกในการเรียนเพิ่มขึ้นและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ลงมือกระทำ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือความรู้ (Knowledge) ทักษะ/การปฏิบัติ (Performance) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Desirable Characteristic) ดังแนวคิดของบุหงาวัฒน์ (2546) การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมายโดยการร่วมมือระหว่างนักเรียนด้วยกัน ในการนี้ผู้สอนต้องลดบทบาท

ในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้นอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการพูด การเขียน หรือการอภิปรายกับเพื่อน ๆ

การเชิงรุกหรือการเรียนรู้แบบใฝ่รู้เป็นการเรียนที่พัฒนาทักษะการคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียน วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีที่สุด ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนได้เลือกรูปแบบการสอนตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นั่นก็คือวิธีการสอน 5 ขั้น (5 Step) และนำวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมาปรับรวมเข้าด้วยกัน คิดค้น ปรับเปลี่ยนออกแบบการสอนโดยใช้เทคนิควิธีสอนอื่นๆร่วมด้วย เช่น เทคนิคการใช้คำถาม เพื่อนช่วยเพื่อน(Cooperative Learning) และแบบร่วมมือ นำมาเขียนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดย คิดค้น ปรับเปลี่ยนสื่อวัตกรรมเป็นชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษเป็นสื่อช่วย และใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนได้มีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามกิจกรรมบทเรียนที่เหมาะสม ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พร้อมทั้งวิจัยพัฒนาความสามารถทักษะด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อจับใจความสำคัญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ของชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลที่มีค่าตามเกณฑ์มากกว่าร้อยละ 50 ขึ้นไปของชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา
3. เพื่อพัฒนาความสามารถทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. ชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ดัชนีประสิทธิผล ตั้งแต่ ร้อยละ 50 ขึ้นไป
3. ความสามารถด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สูงขึ้นร้อยละ 80
4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจในการเรียนระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 ห้อง โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

1.2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเหตุผลในการพิจารณาเลือก คือ 1) นักเรียนมีระดับผลการเรียนแตกต่างกัน ทั้งระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน 2) ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนดังกล่าว

2. เนื้อหาสาระวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ23101 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เกี่ยวกับทักษะการอ่าน จัดทำเป็นชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ มีทั้งหมด 3 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 คำศัพท์ภาษาอังกฤษและรูปประโยคภาษาอังกฤษ เรื่อง What is the coronavirus?

ชุดที่ 2 บทอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง What is the coronavirus?

ชุดที่ 3 แบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง How does the coronavirus spread?

3. ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น คือ ชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษตัวแปรตาม คือ

3.1.ความสามารถด้านทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3

3.2.ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการที่ผสมผสานกระบวนการวิจัยกับกระบวนการพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพเข้าด้วยกัน ตามระบบและขั้นตอนการวิจัย (R&D) Research and development ต่อไปนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม และสำรวจปัญหา ความต้องการที่จำเป็น (R1)

2. ออกแบบ/สร้าง/เลือกวิธีการ รูปแบบหรือนวัตกรรม ต้นฉบับนวัตกรรม (D1)

3. ทดลองใช้เพื่อตรวจสอบคุณภาพ/ประสิทธิภาพในกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก (R2)

4. ปรับปรุงจากต้นฉบับโดยใช้ผลจากการทดลองใช้มาปรับปรุงให้สมบูรณ์ (D2)

5. ทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้นหรือกลุ่มที่เป็นเป้าหมายที่ต้องการพัฒนา (R3)

6. ดำเนินการจนได้ต้นแบบนวัตกรรมที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
7. นำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
8. นำผลการใช้มาวิเคราะห์ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85/82 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลในการทดลองใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิผลร้อยละ 56.00 ซึ่งสอดคล้องตามเกณฑ์ดัชนีประสิทธิผลมีค่ามากกว่า ร้อยละ 50 ขึ้นไป

3. การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางด้านทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนการใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.03 หลังการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35.03 แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 นั่นคือการสอนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านเรื่องสั้นภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษที่ใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.562 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดในการใช้แบบฝึกเป็นสื่อในการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ ซึ่งทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.524 รองลงมาคือการฝึกทักษะการอ่านโดยใช้แบบฝึกการอ่าน

ภาษาอังกฤษซึ่งมีรูปภาพประกอบ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านมากขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.565 และแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเรื่องที่อ่านมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.523 ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นหลังจากการใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ จากผลการวิจัยครั้งนี้ แสดงว่าความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกนั้นช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดรวบยอด คิดสรุปใจความสำคัญได้และสามารถเขียนตอบคำถามได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเรียนโดยการใช้ชุดแบบฝึกเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างจากการเรียนปกติ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและอาจเนื่องมาจากการฝึกทักษะครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบฝึกทักษะที่มีภาพประกอบ เพื่อช่วยดึงดูดความสนใจในการทำชุดแบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินและยังได้ผ่อนคลาย ประกอบกับชุดแบบฝึกทักษะการอ่านชุดนี้ ผู้รายงานได้มีภาพประกอบท้ายบทเพื่อให้นักเรียนได้ระบายสีเพื่อผ่อนคลาย ทำให้มีกำลังใจและมีความสุขในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกรรณิการ์ พวงเกษม (2540) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะต้องแยกฝึกเป็นเรื่อง ๆ ไม่ยาวเกินไป การใช้ภาษาและภาพเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกลงมือทำด้วยตนเอง จะทำให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ดังนั้น ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีองค์ประกอบที่ครบถ้วน คือ ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน สรุปใจความสำคัญ และได้พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของภาษาอังกฤษ สามารถเขียนตอบคำถามได้จากเนื้อหาในชุดแบบฝึก เนื้อหาพื้นฐานเรียงลำดับจากง่ายไปหายากจนถึงกิจกรรมเสริมการ

อ่าน ที่ไม่ยาวเกินไปใช้ภาษาและภาพเหมาะสมกับวัยของนักเรียน จึงส่งผลให้
ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้น

2.สภาพและบรรยากาศของการใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษใน
ระหว่างการใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้บันทึกภาพบรรยากาศใน
การฝึกไว้พอสรุปได้ดังนี้ ก่อนการฝึกครูสนทนาเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนให้ทราบถึง
จุดประสงค์ในการฝึก โดยชี้แจงถึงรายละเอียดขั้นตอนในการฝึกจำนวนแบบฝึก
ระยะเวลาในการฝึกและประโยชน์ที่คิดว่านักเรียนจะได้รับหลังการฝึกครั้งนี้เพื่อให้
นักเรียนมีความพร้อมและไม่รู้สึกว่าคุณบังคับ จากการชี้แจงพบว่านักเรียนมีความ
กระตือรือร้นและพึงพอใจที่จะได้ทำชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในการฝึกแต่
ละชุดระหว่างการฝึกถ้านักเรียนเกิดข้อสงสัยครูจะซักถามกระตุ้นให้นักเรียนช่วยกันคิด
แล้วหาข้อสรุปร่วมกัน หลังจากนั้นนักเรียนทำชุดแบบฝึกทักษะเสร็จแล้วในแต่ละชุดจะใช้
นักเรียนอภิปรายร่วมกัน แสดงความคิดเห็นและเสนอวิธีการหาคำตอบพร้อมทั้งครู
อธิบายเพิ่มเติมและเฉลยคำตอบให้นักเรียนทราบ เพื่อเป็นประโยชน์หรือแนวทางใน
การเขียนคำตอบในการฝึกครั้งต่อไปและแจ้งผลการฝึก(Feedback)แต่ละครั้งให้
นักเรียนทุกคนทราบเพื่อให้นักเรียนได้ปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดได้ถูกต้องและให้คำ
ชมเชยนักเรียนที่มีการพัฒนาความสามารถในการเขียนในแต่ละด้านอย่างสม่ำเสมอและ
ฝึกให้นักเรียนรู้จักชื่นชมแสดงความยินดีกับเพื่อน เพื่อเป็นการเสริมแรงและก่อให้เกิด
เจตคติที่ดีต่อการเรียนกับนักเรียนต่อไป จากวิธีการดังกล่าว พบว่านักเรียนแข่งขันกัน
แสดงความคิดเห็นและรู้จักวิเคราะห์ข้อบกพร่องของตนเอง โดยเปรียบเทียบกับเพื่อนทำ
ให้มีความพยายามในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันและมีความกระตือรือร้น
ที่จะทำชุดแบบฝึกทักษะชุดต่อไปให้ได้คะแนนดีขึ้น นอกจากนี้ พบว่านักเรียนที่ได้
คะแนนในการทำชุดแบบฝึกทักษะมากขึ้นเรื่อย ๆ จะเป็นคนที่มีความตั้งใจฟังคำสั่ง

และพยายามแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดในครั้งที่ผ่านมาและมีความรอบคอบในการอ่านที่มากขึ้น อนึ่งในการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านนั้น ผู้รายงานได้ใช้แบบฝึกทักษะที่มีภาพประกอบเพื่อช่วยดึงดูดความสนใจในการทำแบบฝึกทักษะของนักเรียนและได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ระบายสีลงในรูปภาพได้ตามใจชอบหลังจากที่ได้ทำแบบฝึกทักษะและอภิปรายเสร็จเรียบร้อยแล้ว ซึ่งพบว่านักเรียนได้ผ่อนคลายและไม่เบื่อหน่ายในการฝึกกิจกรรม และยังมีความกระตือรือร้นที่จะฝึกในครั้งต่อ ๆ ไปด้วย

ข้อเสนอแนะ

นักเรียนที่ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ จะทำให้นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญและเขียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ สามารถเขียนคำศัพท์พร้อมทั้งบอกความหมายได้ถูกต้องแม่นยำ ส่งผลช่วยให้ได้คำศัพท์ในการอ่านเนื้อเรื่องที่ได้อีกด้วย ดังนั้นจึงควรนำแบบฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ไปใช้ประกอบการเรียนการสอนเพื่อช่วยพัฒนาความสามารถในด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน

1.การใช้เวลาในการฝึกทักษะไม่ควรจำกัดเวลา ควรให้นักเรียนฝึกจนกว่าจะเสร็จแล้วนำมาส่งครู ครูจะต้องตรวจด้วยตนเอง พร้อมทั้งแก้ไขข้อบกพร่อง ถ้านักเรียนคนใดช้ามากก็ควรให้คำแนะนำ และให้การเสริมแรง แล้วส่งคืนเพื่อให้นักเรียนทราบผลการทำแบบฝึกของตนและช่วยกันอภิปรายผลร่วมกันในแต่ละแบบฝึกทักษะ

2.ในกรณีที่นักเรียนบางคนทำผิดหลังจากครูแนะนำข้อบกพร่องก็ยังมีผิด ควรให้เพื่อนนักเรียนช่วยสอน เพื่อจะช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายในการเรียนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูผู้สอนควรสร้างแบบฝึกกับรายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม หรือวิชาอื่น ๆ ที่ตนเองรับผิดชอบสอน และเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการฝึกเพื่อที่จะได้ทราบการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน โดยการใช้กิจกรรมอื่น ๆ เช่น เกม เพลง หรือ บทบาทสมมติ เป็นต้น

2. รูปแบบของชุดฝึก ควรมีขนาดกะทัดรัด แข็งแรง หยิบจับได้ง่าย รูปภาพมีสีสันสวยงาม เป็นที่น่าสนใจ

3. เนื้อหาและข้อคำถามจากชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษควรเป็นเนื้อหาที่สั้น เข้าใจง่าย เชื่อมโยงเนื้อหาในการเรียนอย่างต่อเนื่องและเป็นข้อคำถามที่ชัดเจนเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจในข้อคำถาม

เอกสารอ้างอิง

ฐิติมา นนทิจันทร์. (2559). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปรินญาณิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี.

ณภัทร วุฒิวงศา. (2557). กลยุทธ์สร้างแรงจูงใจ : การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ. วารสารวิชาการ.

ทิพวัลย์ มาแสง. (2532). การสอนภาษาอังกฤษสำหรับคนไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรมการศึกษานอกโรงเรียนกระทรวงศึกษาธิการ.

ทิตนา แหมมณี. (2556). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 17. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ธนิศา สังข์บัวศรี. (2564). การพัฒนาชุดแบบฝึก. วารสารวิชาการกรุงเทพฯ.

- ธารทิพย์ ขาลรัมย์. (2558). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การเรียนรู้แบบเมตาคอกนิชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ปริญญานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.*
- นวลกนก บุญเฉลียว. (2559). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.*
- น้ำค้าง ศรีวัฒนโรทัย. (2555). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก. กรุงเทพฯ.*
- นิตยา ศรีวัลลภ. (2561). *การสร้างและพัฒนาชุดแบบฝึก. วารสารวิชาการ กรุงเทพฯ.*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.*

ทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน: แนวคิดและแนวปฏิบัติ*

BRAIN-BASED WRITING SKILLS: CONCEPTS AND PRACTICES

สุภลักษณ์ พรหมรัป¹

Suphalak Phromrap¹

Corresponding Author, E-mail: sakuna242020@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดและแนวปฏิบัติในทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) ซึ่งเป็นแนวทางที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ ทักษะการเขียนมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสื่อสาร การเผยแพร่ความรู้ และการบันทึกเรื่องราวต่างๆ อย่างไรก็ตาม การเขียนเป็นทักษะที่ซับซ้อนที่ต้องอาศัยกระบวนการคิด การใช้ภาษา และประสบการณ์ที่หลากหลาย การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตั้งอยู่บนหลักการที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อสอดคล้องกับการทำงานของสมอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสามารถของสมองในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ตลอดเวลา (neuroplasticity) และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน การประยุกต์ใช้หลักการสมองเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการเขียนสามารถทำได้โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การส่งเสริมการใช้ปัญญาที่หลากหลาย การใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเน้นการมีส่วนร่วม การเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้จากง่ายไปหายาก และการประเมินผลที่หลากหลายและต่อเนื่องตามสภาพจริง นอกจากนี้ เครื่องมือและแนวปฏิบัติ เช่น การใช้แผนผังความคิด สื่อโมชันกราฟิก การเน้นการอ่านและการวิเคราะห์งานเขียน การฝึกการสะกดคำและการใช้คำที่ถูกต้อง และการให้ข้อมูลป้อนกลับที่สร้างสรรค์ มีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการเขียน โดยสรุป ทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมี

* Received 31 March 2025; Revised 31 March 2025; Accepted 12 June 2025

ประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจ มีส่วนร่วม และสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างเต็มศักยภาพ

คำสำคัญ : ทักษะการเขียน, สมองเป็นฐาน, แนวคิด, แนวปฏิบัติ

Abstract

This academic article aims to present the concept and practice of brain-based learning (BBL), an approach that is recognized as effective in promoting learning. Writing skills are essential for communication, knowledge dissemination, and recording stories. However, writing is a complex skill that requires thought processes, language use, and diverse experiences. Brain-based learning is based on the principle that learning occurs best when it is consistent with brain functioning, especially the brain's ability to change and develop over time (neuroplasticity), and individual learners' differences. The application of brain-based learning principles to develop writing skills can be done by creating an environment conducive to learning, promoting the use of diverse intelligences, using diverse and participatory learning activities, linking learning to everyday life, learning from easy to difficult, and providing multiple and continuous assessments based on real-world conditions. In addition, tools and practices such as mind maps, motion graphics, emphasizing reading and analyzing written work, practicing spelling and correct word usage, and providing constructive feedback play an important role in developing writing skills. In conclusion, brain-based writing skills are a potential approach to effectively promote learning, which will help learners be interested, engaged, and able to develop their writing skills to their full potential.

Keywords: Writing Skills, Brain-Based, Concepts, Approaches

บทนำ

ทักษะการเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการสื่อสาร การเผยแพร่ความรู้ ความคิด และการบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่มีคุณค่า อีกทั้งยังสามารถนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิตและการประกอบอาชีพได้ การพัฒนาทักษะการเขียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตในทุกมิติ อย่างไรก็ตาม การเขียนเป็นทักษะที่ค่อนข้างซับซ้อนและต้องอาศัยกระบวนการคิด การใช้ภาษา และประสบการณ์ที่หลากหลาย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นการบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์ด้านสมองและศาสตร์ด้านการศึกษา เพื่อทำความเข้าใจว่าสมองมีการเปลี่ยนแปลงและตอบสนองต่อการเรียนการสอนอย่างไร บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดและแนวปฏิบัติในการพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน โดยมุ่งเน้นเนื้อหาสาระที่ละเอียดและครอบคลุม เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้และความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

ความหมายทักษะการเขียน

ทักษะการเขียน หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ตลอดจนประสบการณ์ต่างๆ ของผู้เขียน ออกมาเป็นตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ไปยังผู้อ่านให้เข้าใจตามจุดประสงค์ที่ต้องการ หรือเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ตลอดจนประสบการณ์ต่างๆ ของผู้เขียนผ่านตัวอักษรไปยังผู้รับสารเพื่อจุดประสงค์ใดจุดประสงค์หนึ่ง การเขียนจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เขียนต้องเรียบเรียงเนื้อหาให้เป็นระบบ เพื่อสื่อสารออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดสัมฤทธิ์ผล สนิท ตั้งทวี (2528 : 153) กล่าวว่า ทักษะในการเขียนเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากกว่าทักษะอื่นๆ เพราะการเขียนเป็นการสื่อสารที่มีขั้นตอนหลายอย่าง เช่น ผู้เขียนจะต้องนึกคิดก่อนว่าจะเขียนอย่างไร จึงจะมีความหมายตรงกับความคิดของตนเองที่ต้องการจะถ่ายทอด

ความสำคัญของทักษะการเขียน

- เป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร เป็นทักษะการส่งสารที่ซับซ้อนและต้องอาศัยทักษะและกระบวนการอื่นๆ ประกอบ เช่น ทักษะการฟัง ทักษะการอ่าน กระบวนการคิด และทักษะการใช้ภาษา
- ผู้ที่จะเขียนได้ดีจะต้องเป็นผู้ฟังมาก อ่านมาก มีความรู้และประสบการณ์ กว้างขวาง มีกระบวนการคิดที่ดี และที่สำคัญต้องมีทักษะการใช้ภาษาที่ดี สามารถเลือกคำ สำนวน โวหารมาเรียบเรียงเป็นภาษาเขียนที่สละสลวยถูกต้อง และสื่อสารได้ประทับใจผู้รับสาร
- เป็นเครื่องมือบันทึกและถ่ายทอดวัฒนธรรมและมรดกทางปัญญาของคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง
- เป็นเครื่องมือในการโน้มน้าวจิตใจ มนุษย์ใช้การเขียนในการชักจูงเชิญชวนหรือโน้มน้าวจิตใจให้ผู้รับสารยอมรับหรือปฏิบัติในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
- เป็นเครื่องมือในการให้ความบันเทิง ความเพลิดเพลิน
- เป็นเครื่องมือที่ช่วยแพร่กระจายความรู้ ความคิด ฯลฯ ไปสู่ผู้รับสารได้กว้างไกล และรวดเร็วและที่สำคัญยังคงหลักฐานไว้ให้อ้างอิงได้
- เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพที่มีเกียรติและมีชื่อเสียง เช่น นักเขียนบทละคร บทภาพยนตร์ นักเขียนเพลง นักเขียนนวนิยาย นักเขียนบทความ นักเขียนข่าว ฯ
- เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญา การเขียนต้องอาศัยทักษะทางด้านการฟัง การอ่าน การคิดวิเคราะห์ ซึ่งทำให้ผู้เขียนได้ใช้สติปัญญาในการประมวลความรู้ พินิจพิจารณา ไตร่ตรอง ประมวลความคิด การเลือกใช้ภาษาเพื่อนำมาถ่ายทอดในรูปแบบของงานเขียนชนิดต่างๆ เป็นการแสดงออกถึงภูมิปัญญาความสามารถของผู้เขียน

- สมบัติ ศิริจันดา (2554 : 88) สรุปความสำคัญของการเขียนว่าเป็นการสื่อสารที่สำคัญ ช่วยในการถ่ายทอดความรู้ ความคิดและประสบการณ์ เป็นเครื่องมือในการหล่อปบประโลมทางใจ เป็นสิ่งที่สะท้อนตัวผู้เขียน และเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม

ลักษณะสำคัญของการเขียนที่ดี

- มีความคิดสร้างสรรค์
- มีความชัดเจน ทั้งเรื่องการใช้คำให้ถูกต้องตรงความหมาย และการใช้ภาษาที่ไม่กำกวมหรือชวนให้ตีความได้หลายประเด็น
- มีเอกภาพ ความเป็นหนึ่งเดียวของเนื้อหาภายในเรื่อง
- มีสารัตถภาพ เนื้อหาสาระที่มีคุณค่ามีประโยชน์
- มีสัมพันธ์ภาพ ความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน
- มีความกระจำแจ้ง ชัดเจนไม่คลุมเครืออ่านเข้าใจง่าย
- มีความคงที่ แนวคิดที่คงที่
- มีความน่าสนใจชวนติดตาม
- มีความถูกต้อง ทั้งในด้านข้อมูลและการใช้ภาษา
- มีประโยชน์ ด้วยจุดมุ่งหมายที่ดี สรุปได้ว่าลักษณะสำคัญของงานเขียนที่ดีนั้นประกอบด้วยเอกภาพ สารัตถภาพ และสัมพันธ์ภาพ แต่สิ่งที่สำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือการใช้ภาษา การแสดงความคิด และรวมทั้งประโยชน์จากงานเขียน

จุดประสงค์ของการเขียน: มีหลากหลาย เช่น

- เพื่อการเล่าเรื่อง
- เพื่ออธิบาย
- เพื่อโฆษณาจูงใจ
- เพื่อปลุกใจ
- เพื่อแสดงความคิดเห็นหรือแนะนำ
- เพื่อสร้างจินตนาการ
- เพื่อล้อเลียนเสียดสี

- เพื่อประกาศ
- เพื่อวิเคราะห์
- เพื่อวิจารณ์
- เพื่อทำข่าว
- เพื่อเขียนเฉพาะกิจ
- เพื่อกิจธุระ
- เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ประโยชน์ของการเขียน:

- ช่วยให้เขียนได้ถูกต้องในเรื่องตัวสะกดการันต์และจดจำคำต่างๆ ได้แม่นยำขึ้น
- ทำให้เกิดข้อคิดเห็นและความรู้ต่างๆ
- ทำให้มีความรู้ใหม่ๆ เพิ่มขึ้น
- ช่วยพัฒนาตนเองพัฒนาปัญญา
- ทำให้เกิดความสุข
- นำไปสู่การพัฒนาจิตวิญญาณ
- ทำให้ผู้เขียนได้พัฒนาความรู้คือเสริมสร้างสติปัญญาความคิด พัฒนาด้านจิตใจ คือผ่อนคลายถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก รวมถึงได้รับความสุขที่เกิดจากการเขียน

การวัดและประเมินผลทักษะการเขียน: กรรณิการ์ พวงเกษม (2533) เสนอแนะวิธีการวัดผลด้านการเขียนเรียงความ เขียนเรื่องจากภาพ โดยอาจพิจารณาจาก:

- องค์ประกอบ (คำนำ เนื้อเรื่อง สรุป)
- เนื้อหา (ความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง ข้อมูลสนับสนุน)
- ความคิดเชิงสร้างสรรค์ (การนำเสนอ ข้อคิด แนวคิดใหม่ คุณค่า)
- การใช้ภาษา (ถูกต้อง สละสลวย สื่อความหมายชัดเจน การลำดับความ)
- อักษรวิธี (การสะกดคำ การใช้อักษรย่อ สัญลักษณ์ เครื่องหมายวรรคตอน)

แนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตั้งอยู่บนหลักการที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อกระบวนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับการทำงานของสมอง

หลักการสำคัญประการหนึ่งคือ **สมองมีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ตลอดเวลา** ซึ่งเรียกว่า **neuroplasticity** การเรียนรู้จึงเป็นการสร้างการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างและการทำงานของสมอง การจัดการเรียนรู้จึงควรพิจารณาว่าปัจจัยใดบ้างที่จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสมอง และสมองตอบสนองต่อการเรียนการสอนแบบใด นอกจากนี้ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับ **ความแตกต่างของสมองและประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล** ก็เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

สมองกับการพัฒนาทักษะการเขียน

กระบวนการเขียนเป็นกิจกรรมที่ซับซ้อนซึ่งเกี่ยวข้องกับการทำงานของสมองในหลายส่วน ผู้เขียนต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ จัดลำดับความคิด เลือกใช้คำ สำนวน และโวหารที่เหมาะสม รวมถึงมีความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์การใช้ภาษา สมองต้องทำงานเพื่อเชื่อมโยงความคิดออกมาเป็นภาษาพูดและการเขียน เมื่อเขียน สมองจะจับคู่ภาษาเข้ากับความหมายที่จะสื่อสาร ดังนั้น การพัฒนาทักษะการเขียนจึงเป็นการพัฒนาการคิดและการสื่อสารไปพร้อมๆ กัน ประสบการณ์และความรู้เดิมของผู้เขียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์งานเขียนที่มีคุณภาพ การอ่านที่หลากหลายยังช่วยเพิ่มพูนความรู้ คำศัพท์ สำนวน และประสบการณ์ในการเขียน

• การทำงานของสมองกับการเรียนรู้:

- แนวทางนี้เชื่อว่าการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อสอดคล้องกับวิธีการที่สมองทำงานตามธรรมชาติ
- โดยเน้นการใช้กิจกรรมและวิธีการสอนที่กระตุ้นการทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเขียน เช่น การคิดวิเคราะห์ การใช้ภาษา และการเชื่อมโยงข้อมูล

• ความยืดหยุ่นของสมอง (Neuroplasticity):

- แนวทางนี้ให้ความสำคัญกับความสามารถของสมองในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ตลอดเวลา

- โดยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ทำท่ายและหลากหลาย เพื่อให้สมองได้พัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่

• **ความแตกต่างของผู้เรียน:**

- แนวทางนี้ตระหนักถึงความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน
- โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน

โดยสรุป ทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานของสมอง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม การใช้กิจกรรมที่หลากหลาย และการให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียน

ความสำคัญของทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน

1. **ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ:**

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานจะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเขียน เช่น การคิดวิเคราะห์ การใช้ภาษา และการเชื่อมโยงข้อมูล
- การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการใช้กิจกรรมที่หลากหลายจะช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความสนใจของผู้เรียน

2. **พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง:**

- การเขียนเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินข้อมูล
- การใช้เทคนิคการเขียน เช่น การวางแผนผังความคิดและการวิเคราะห์งานเขียน จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน

3. **ส่งเสริมการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ:**

- ทักษะการเขียนที่ดีเป็นพื้นฐานสำหรับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในหลากหลายบริบท เช่น การเขียนรายงาน การนำเสนอ และการสื่อสารทางออนไลน์
- การฝึกฝนการใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ

4. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต:

- ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตเนื่องจากเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการบันทึกความรู้ การแลกเปลี่ยนความคิด และการพัฒนาตนเอง
- การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างต่อเนื่อง

แนวคิดและแนวปฏิบัติ:

- สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้:
 - จัดสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลายและกระตุ้นการเรียนรู้
 - ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
- ส่งเสริมการใช้ปัญญาที่หลากหลาย:
 - ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน
 - ใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การเขียนเชิงวิเคราะห์ และการเขียนเพื่อการสื่อสาร
- เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน:
 - ส่งเสริมการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
 - ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น
- เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน:
 - ใช้ตัวอย่างและสถานการณ์จากชีวิตประจำวันในการสอนการเขียน
- ใช้เครื่องมือและเทคนิคที่หลากหลาย:

- ใช้แผนผังความคิด สื่อโมชันกราฟิก และเทคโนโลยีอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
- ฝึกฝนการสะกดคำ การใช้คำ และการเขียนประโยคที่ถูกต้อง

การพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน การนำแนวคิดและแนวปฏิบัติเหล่านี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างเต็มศักยภาพ

การพัฒนาทักษะการเขียนด้วยหลักการสมองเป็นฐาน: แนวคิดและแนวปฏิบัติ

การประยุกต์ใช้หลักการสมองเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการเขียนสามารถทำได้ในหลากหลายมิติ ดังนี้

- **การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้:** สภาพแวดล้อมที่มีความท้าทาย สร้างสรรค์ และกระตุ้นความสนใจ จะช่วยส่งเสริมให้สมองเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่ผ่อนคลาย ไม่กดดัน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม จะช่วยลดความกังวลและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น
- **การส่งเสริมการใช้ปัญญาที่หลากหลาย:** ทฤษฎีหุปัญญาของการ์ดเนอร์ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์มีความถนัดทางปัญญาที่แตกต่างกัน การจัดการเรียนรู้การเขียนจึงควรมีรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับปัญญาที่มีอยู่ในแต่ละด้าน ผู้สอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ปัญญาด้านที่ตนเองถนัดเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้การเขียน
- **การใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเน้นการมีส่วนร่วม:** การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรมีกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกในสิ่งที่ตนเองชอบและเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงมากที่สุด การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เช่น การเรียนรู้เป็นกลุ่ม การใช้คำถามกระตุ้นความคิด การจำลองสถานการณ์ การทำกิจกรรมและสร้างผลงาน จะช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและเชื่อมโยงความรู้กับการเขียน

- **การเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน:** การทำให้สิ่งที่เรียนรู้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันหรือสามารถเปรียบเทียบได้ในชีวิตประจำวัน จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเขียนและกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น การนำเสนอสถานการณ์จริงหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเขียนจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะการเขียนไปประยุกต์ใช้ได้จริง
- **การเรียนรู้จากง่ายไปหายาก:** การจัดการเรียนรู้ควรเริ่มต้นจากพื้นฐานที่ผู้เรียนคุ้นเคยและค่อยๆ เพิ่มความซับซ้อนขึ้น ในการสอนเขียน ควรเริ่มจากการฝึกทักษะพื้นฐาน เช่น การใช้คำ การสร้างประโยค และการจัดลำดับความคิด ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่การเขียนในรูปแบบที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น
- **การประเมินผลที่หลากหลายและต่อเนื่องตามสภาพจริง:** การประเมินการเรียนรู้การเขียนไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการทดสอบ แต่ควรรวมถึงการสังเกตพฤติกรรมการเขียน แฟ้มสะสมผลงาน และการประเมินตนเอง การประเมินที่หลากหลายจะช่วยให้ทราบพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละด้านและสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

เครื่องมือและแนวปฏิบัติในการพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน

- **การใช้แผนผังความคิด (Mind Map) และเครื่องมือจัดระเบียบความคิด:** เครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดระเบียบความคิด วางแผนโครงสร้างของงานเขียน และเห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาได้ชัดเจน การใช้แผนผังความคิดก่อนการเขียนจะช่วยให้สมองประมวลผลข้อมูลและเรียบเรียงความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- **การบูรณาการสื่อโมชันกราฟิก:** สื่อโมชันกราฟิกเป็นสื่อที่น่าสนใจและสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี การนำเสนอหลักการเขียน ตัวอย่างการใช้ภาษา หรือขั้นตอนการเขียนผ่านสื่อโมชันกราฟิกจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและจดจำได้นาน
- **การเน้นการอ่านและการวิเคราะห์งานเขียน:** การอ่านงานเขียนที่หลากหลายรูปแบบจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลวิธีในการเขียน เทคนิคการใช้ภาษา และ

แนวทางการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ การวิเคราะห์งานเขียนที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงองค์ประกอบต่างๆ ของงานเขียนที่มีคุณภาพและนำมาปรับใช้ในการเขียนของตนเองได้

- **การฝึกการสะกดคำและการใช้คำที่ถูกต้อง:** การสะกดคำและการใช้คำที่ถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนที่มีประสิทธิภาพ การสอนสะกดคำโดยเน้นการเชื่อมโยงรูป เสียง และความหมายของคำ รวมถึงการฝึกใช้คำในบริบทต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเขียนได้อย่างถูกต้องและสื่อสารความหมายได้อย่างชัดเจน
- **การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ที่สร้างสรรค์:** การให้ข้อมูลป้อนกลับแก่งานเขียนของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอและตรงจุดจะช่วยให้ผู้เรียนทราบจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนา ข้อมูลป้อนกลับควรเน้นที่เนื้อหา โครงสร้าง การใช้ภาษา และกลวิธีในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับปรุงงานเขียนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น
- **การส่งเสริมการเขียนอย่างสร้างสรรค์และมีจุดมุ่งหมาย:** การมอบหมายงานเขียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการกำหนดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนของการเขียน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตั้งใจและสนุกกับการเขียนมากยิ่งขึ้น

1. หลักการทำงานของสมองกับการเรียนรู้การเขียน

- ศึกษาโครงสร้างและการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลภาษา การคิดวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์
- ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความยืดหยุ่นของสมอง (neuroplasticity) และความสำคัญของการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้
- ศึกษาผลกระทบของปัจจัยต่างๆ เช่น อารมณ์ ความเครียด และการนอนหลับต่อการเรียนรู้การเขียน

2. แนวคิดและทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL)

- ศึกษาหลักการพื้นฐานของ BBL และความสัมพันธ์กับการพัฒนาทักษะการเขียน
- ทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องปัญญาที่หลากหลาย (multiple intelligences) และการประยุกต์ใช้ในการสอนการเขียน
- ศึกษาแนวทางการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการทำงานของสมอง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

3. แนวปฏิบัติและเทคนิคการสอนการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน

- ศึกษาเทคนิคการสอนที่สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมอง เช่น การใช้แผนผังความคิด การเล่าเรื่อง และการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะการเขียน
- ศึกษาแนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับสภาพจริง

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน

- ศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ BBL ในการพัฒนาทักษะการเขียนในกลุ่มผู้เรียนต่างๆ
- วิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของงานวิจัยต่างๆ และนำผลการวิจัยมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- ค้นหาแนวทางการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐาน

ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนในหลักสูตรแกนกลางฯ พ.ศ. 2551:

- การคัดลายมือ:
 - ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการคัดลายมือ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัดได้อย่างถูกต้องตามรูปแบบการเขียนตัวอักษรไทย
- การเขียนสื่อสาร:

- ตัวชี้วัดในด้านนี้ครอบคลุมการเขียนสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เช่น การเขียนคำขวัญ คำอวยพร คำแนะนำ และคำอธิบายแสดงขั้นตอน โดยเน้นการใช้คำที่ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม
- **การเขียนเรียงความและย่อความ:**
 - ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรียงความและย่อความ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเขียนเรียงความและย่อความจากสื่อต่างๆ เช่น นิทาน ความเรียงประเภทต่างๆ ประกาศ จดหมาย และคำสอนได้อย่างถูกต้อง
- **การเขียนจดหมาย:**
 - ตัวชี้วัดในด้านนี้ครอบคลุมการเขียนจดหมายถึงบุคคลต่างๆ เช่น เพื่อน และบิดามารดา โดยเน้นการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับผู้รับ
- **การเขียนบันทึกและรายงาน:**
 - ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบันทึกและรายงาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเขียนบันทึกและรายงานจากการศึกษาค้นคว้าได้อย่างถูกต้องตามรูปแบบ
- **การเขียนเรื่องตามจินตนาการ:**
 - ตัวชี้วัดในด้านนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการได้อย่างอิสระ
- **มารยาทในการเขียน:**
 - ตัวชี้วัดในด้านนี้ครอบคลุมมารยาทในการเขียน เช่น การเขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า และการใช้ภาษาเขียนที่เหมาะสมกับเวลา สถานที่ และบุคคล

ความสำคัญของการศึกษาตัวชี้วัด:

- ช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเป้าหมายและมาตรฐานของหลักสูตร
- ช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการเขียนของตนเอง

- ช่วยให้ผู้ปกครองสามารถติดตามและสนับสนุนการเรียนรู้ของบุตรหลานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การศึกษาตัวชีวิตที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารและการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้

การเชื่อมโยงตัวชีวิตกับการใช้สมองเป็นฐาน

- **การคัดลายมือ:**
 - **ตัวชีวิต:** คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัดได้ถูกต้องตามรูปแบบการเขียนตัวอักษรไทย
 - **การเชื่อมโยงกับสมองเป็นฐาน:** การคัดลายมือช่วยพัฒนาระบบประสาทสัมผัสและการประสานงานของกล้ามเนื้อเล็ก (fine motor skills) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการเขียน การฝึกคัดลายมืออย่างสม่ำเสมอจะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมการเคลื่อนไหวและการจดจำรูปแบบตัวอักษร
 - **แนวทางการจัดการเรียนรู้:** ใช้กิจกรรมที่หลากหลายในการฝึกคัดลายมือ เช่น การคัดลายมือตามแบบ การคัดลายมือตามคำบอก และการคัดลายมือโดยใช้สื่อต่าง ๆ เช่น กระดาษทรายและดินน้ำมัน เพื่อกระตุ้นการทำงานของสมองในหลาย ๆ ด้าน
- **การเขียนสื่อสาร:**
 - **ตัวชีวิต:** เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม
 - **การเชื่อมโยงกับสมองเป็นฐาน:** การเขียนสื่อสารต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ การใช้ภาษา และการเชื่อมโยงข้อมูล ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของสมองในหลายๆ ส่วน การฝึกเขียนสื่อสารจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

- **แนวทางการจัดการเรียนรู้:** ใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการใช้ภาษา เช่น การเขียนคำขวัญ คำอวยพร คำแนะนำ และคำอธิบายแสดงขั้นตอน โดยเน้นการใช้คำที่ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมกับสถานการณ์
- **การเขียนเรียงความและย่อความ:**
 - **ตัวชี้วัด:** เขียนเรียงความและย่อความจากสื่อต่างๆ ได้ถูกต้อง
 - **การเชื่อมโยงกับสมองเป็นฐาน:** การเขียนเรียงความและย่อความต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินข้อมูล ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิดขั้นสูง การฝึกเขียนเรียงความและย่อความจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและการจัดระเบียบข้อมูล
 - **แนวทางการจัดการเรียนรู้:** ใช้เทคนิคการเขียนที่หลากหลาย เช่น การวางแผนผังความคิด การระดมสมอง และการวิเคราะห์งานเขียน เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบและการจัดระเบียบข้อมูล
- **การเขียนเรื่องตามจินตนาการ:**
 - **ตัวชี้วัด:** เขียนเรื่องตามจินตนาการได้อย่างอิสระ
 - **การเชื่อมโยงกับสมองเป็นฐาน:** การเขียนเรื่องตามจินตนาการช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ การฝึกเขียนเรื่องตามจินตนาการจะช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดนอกกรอบและการแสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์

- **แนวทางการจัดการเรียนรู้:** ใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่าเรื่อง การวาดภาพ และการใช้สื่อต่างๆ เพื่อกระตุ้นจินตนาการของผู้เรียน

บทสรุป

การพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้การเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ การทำความเข้าใจหลักการทำงานของสมองและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน รวมถึงการประยุกต์ใช้แนวคิดและแนวปฏิบัติที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วม และสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างเต็มศักยภาพ การบูรณาการเครื่องมือและกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น แผนผังความคิด สื่อมัลติมีเดีย การอ่านวิเคราะห์ และการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการพัฒนาทักษะการเขียนและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณค่า

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา นาคสกุล. (2556). *หลักภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษมา คำผาง. (2559). *ผลของการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา*. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ประทีป เหมือนนิล. (2558). *จิตวิทยาการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เปรมจิต ศรีสงคราม. (2554). *การเขียนทั่วไป*. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยครูจันทระเกษม.
- วิจิตร แสงพลสิทธิ์ และคณะ. (ม.ป.ป.) *การใช้ภาษาไทย*. (ไทย 101). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วิภาดา คุ่มภัย. (2555). *การพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศิริพร ลาภผลศิริ. (2562). *นวัตกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สนิท ตั้งทวี. (2559). *การใช้ภาษาเชิงปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สนิท สัตโยภาส. (2558). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น*. สถาบันราชภัฏเชียงใหม่ : เชียงใหม่.
- สมจิตต์ สุพรรณทัศน์. (2548). *วรรณคดีวิจักษ์*. กรุงเทพฯ: บริษัทสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษา (ประเทศไทย) จำกัด.
- สมบัติ ศิริจันดา. (2554). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด พีทีเอ็น เพรส.
- สายใจ อินทวิชัย. (2563). *การวิจัยทางการศึกษาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *คู่มือครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2545). *การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุปกิต ปาจริยางกูร. (2550). *หลักไวยากรณ์ไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R ในการพัฒนาทักษะ*
ด้านการอ่านจับใจความ
LEARNING MANAGEMENT USING SQ6R TECHNIQUE TO
DEVELOP READING COMPREHENSION SKILLS

พระชินวัฒน์ จารุธมฺโม/ชาชีโย¹

Phra Chinnavat Jaruthammo/Chachiyo¹

¹มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

¹Mahamakut Buddhist University, Isan Campus

Corresponding Author, E-mail: Email: Chinnavat1123@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R ในการพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความ ซึ่งเป็นวิธีการอ่านที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งผ่านกระบวนการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน ได้แก่ Survey (สำรวจ) มองภาพรวมของเนื้อหาผ่านหัวข้อหลัก หัวข้อย่อย Question (ตั้งคำถาม) กระตุ้นการคิดวิเคราะห์และตั้งเป้าหมายในการอ่าน Read (อ่าน) อ่านเนื้อหาอย่างละเอียดโดยเน้นประเด็นคำถาม Record (บันทึก) สรุปสาระสำคัญในรูปแบบที่เข้าใจง่าย เช่น แผนภาพหรือ Mind Map Recite (ทบทวน) ทบทวนด้วยการพูดหรือเขียนสรุปด้วยภาษาของตนเอง Reflect (ไตร่ตรอง) เชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับความรู้เดิมหรือประสบการณ์ Relate (เชื่อมโยง) นำเนื้อหาไปปรับใช้กับชีวิตจริง Review (ทบทวนซ้ำ) ทบทวนเพื่อเสริมความจำและลดการลืม เทคนิค SQ6R ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้องและลึกซึ้ง ลดปัญหาการอ่านแบบขาดความเข้าใจ ทั้งยังสามารถปรับใช้ได้กับหลากหลายวิชา ถือเป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทำให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

* Received 14 April 2025; Revised 7 May 2025; Accepted 12 June 2025

คำสำคัญ: เทคนิค SQ6R, การอ่าน, การอ่านจับใจความ

Abstract

This academic article aims to explore learning management approaches using the SQ6R technique to develop reading comprehension skills. SQ6R is an effective reading strategy that enables learners to gain a deep understanding of content through an eight-step learning process: Survey: Gain an overview of the content by examining main and subtopics. Question: Stimulate analytical thinking and set reading goals through the creation of questions. Read: Read the content thoroughly, focusing on information related to the questions. Record: Summarize key ideas in an easy-to-understand format, such as diagrams or mind maps. Recite: Review the content by speaking or writing summaries in one's own words. Reflect: Connect new information with prior knowledge or personal experience. Relate: Apply the content to real-life situations. Review: Revisit the material to reinforce memory and reduce forgetting. The SQ6R technique supports systematic learning by helping learners extract essential information accurately and deeply. It addresses the problem of reading without true comprehension and can be adapted to various subjects. Moreover, it serves as a practical strategy for developing lifelong learning skills and enables learners to process information effectively and sustainably.

Keywords: SQ6R technique, Reading, Reading comprehension

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์และสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติที่สร้างความเป็นเอกภาพ เสริมบุคลิกภาพ และใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในการดำรงชีวิตร่วมกันอย่างสันติ ทั้งยังช่วยแสวงหาความรู้ พัฒนากระบวนการคิด และปรับตัวต่อความก้าวหน้าทางสังคม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี อีกทั้งเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมและประเพณี สมควรแก่การอนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1-2)

ทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษาไทยและการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน เพราะช่วยให้เข้าใจและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การอ่านช่วยแสวงหาความรู้ ติดตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม และพัฒนาความคิด คนที่มีทักษะการอ่านดีจะได้รับทั้งความรู้ ประสบการณ์ และความบันเทิง ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับนิตยา คำเอี่ยม (2552, หน้า 32) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกเพศทุกวัย เพราะมนุษย์ต้องใช้การอ่านเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดที่จะนำความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ จากเรื่องที่อ่านนั้นไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันพบว่านักเรียนไทยยังขาดทักษะการอ่านที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ไม่สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ และการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของพันทิพย์ เกื้อเพชรแก้ว (2545, หน้า 53) ที่ว่าอุปสรรคปัญหาที่พบในการเรียนวิชาภาษาไทย คือ ขาดทักษะการอ่าน โดยเฉพาะ การอ่านในระดับพื้นฐาน คือ การอ่านจับใจความของสาร ซึ่งต้องผ่านการฝึกฝนการอ่านเป็นอย่างดี

เสาวณี ฉิมสุนทร (2535, หน้า 3) กล่าวว่า การที่นักเรียนไม่สามารถอ่านจับใจความได้ เนื่องจากนักเรียนขาดการฝึกฝนทักษะการอ่านจับใจความที่ถูกต้อง หรือที่เรียกว่าการอ่านเป็น นักเรียนยังคงใช้วิธีการอ่านและจดบันทึกเรื่องราวเฉพาะที่เห็นว่าควรจดบันทึกเท่านั้นโดยขาดการคิดวิเคราะห์ว่าควรนำความรู้ที่ได้รับไปก่อให้เกิดประโยชน์ในเรื่องใดได้บ้าง เช่นนำไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน หรือนำไปถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น เป็นต้น หากมีการปรับพฤติกรรมนักเรียนให้เป็นผู้อ่านเป็นได้แล้ว ปัญหาด้าน

การอ่านจับใจความเหล่านี้จึงจะหมดไป และนักเรียนก็จะประสบความสำเร็จในการอ่าน ไม่ว่าจะเป็นการอ่านในเรื่องทั่ว ๆ ไปหรือแม้กระทั่งการอ่านเพื่อจับใจความหรือการอ่านเพื่อจับประเด็น สำคัญต่าง ๆ

จากปัญหาดังกล่าวจำเป็นต้องนำวิธีการสอนที่น่าสนใจ และสอดคล้องกับการแก้ไขปัญหาด้านการอ่านจับใจความของนักเรียน หนึ่งในแนวทางที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ การใช้เทคนิค SQ6R ซึ่งเป็นวิธีการอ่านที่พัฒนามาจาก SQ3R ของโรบินสัน (Robinson) โดยเพิ่มขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหา ตรวจสอบความเข้าใจ และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ดีขึ้น เทคนิค SQ6R นี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบองค์รวม เนื่องจากมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ สร้างความเข้าใจ และพัฒนาทักษะการคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสำรวจ (Survey) ขั้นตั้งคำถาม (Question) ขั้นอ่าน (Read) ขั้นบันทึก (Record) ขั้นจดจำ (Recite) ขั้นทบทวน (Review) ขั้นสะท้อน (Reflect) ขั้นสร้างใหม่ (Reshape) กระบวนการทั้ง 8 ขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถอ่านอย่างเป็นระบบ เป็นกระบวนการอ่านที่มีโครงสร้างชัดเจน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบ จดจำสาระสำคัญได้ดี และสามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถจดจำเนื้อหาที่อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงให้ความสนใจแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R ในการพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความของนักเรียน โดยหวังว่าจะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการอ่านและการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ วิจักษ์ และการสื่อสาร ตลอดจนทำให้นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้อย่างต่อเนื่อง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

แนวคิดที่เกี่ยวกับการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ช่วยเพิ่มพูนความรู้ความคิด เพื่อนำไปใช้พัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาความรู้ความสามารถ ตลอดจน

เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยในการรับสารต่าง ๆ รวมถึงการตีความ วิเคราะห์ และประมวล
ข้อมูลที่ได้รับและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นการใช้กระบวนการคิด การตัดสินใจ การใช้เหตุผล การแสวงหา
ความรู้ ได้มีนักการศึกษาให้ความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2539, หน้า 122) ให้ความหมายของการอ่านว่า การอ่าน
เป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รับรู้และ
เข้าใจความหมายของคำหรือสัญลักษณ์โดยแปลออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิด
และความรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้อื่นให้เข้าใจตรงกัน และผู้อ่านสามารถนำเอาความหมาย
นั้น ๆ ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

กองเทพ เคลือบพณิชกุล (2542, หน้า 80) ให้ความหมายของการอ่านว่า การ
อ่านเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสาร เป็นขั้นตอนของการรับสาร โดยผู้อ่านใช้
ประสาทสัมผัสทางตา รับภาพ คือตัวอักษรหรือสัญลักษณ์อื่นที่ผ่านกระบวนการทาง
ความคิด เพื่อทำความเข้าใจในเรื่องนั้นแล้วตีความหมายออกมาได้ทั้งความหมายตรง
และความหมายแฝงอย่างถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียน แล้วยังสามารถ
สรุปความหมาย แนวความคิดตามขั้นตอน โดยใช้สมรรถภาพ ของการอ่านตามลำดับจน
สามารถนำความหมายมาประยุกต์ใช้วิจารณ์หรือประเมินคุณค่าของงานเขียนได้โดย
อาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐาน กล่าวโดยสรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง
กระบวนการในการใช้สมองเพื่อแปลความหมายของคำ ข้อความ เรื่องราว ที่ทำให้ผู้อ่าน
เกิดความเข้าใจและสามารถตีความสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ โดยใช้ประสบการณ์เดิม
เข้ามาเกี่ยวข้องก่อนที่จะประมวลเป็นความรู้ใหม่และนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ได้

2 ความสำคัญของการอ่าน

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึง ความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552, หน้า 4-5) ได้กล่าวถึง
ความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านมีความสำคัญต่อการพัฒนาชาติ ถ้าเยาวชนใน
ชาติเป็นนักอ่านที่มีความสามารถทางการอ่าน ก็จะสามารถนำความรู้และความคิดจาก
สารที่อ่านกลับมาพัฒนาประเทศชาติของตน ซึ่งนักเรียนจะได้รับความรู้และความคิด

เมื่ออ่านสารหลายประเภทจำนวนมากขึ้น ความรู้และความคิดก็มากขึ้นเป็นลำดับ สามารถใช้ความรู้เป็นกรอบในการดำเนินชีวิตของตนในอนาคตได้เป็นอย่างดี

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556, หน้า 2) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสังคมและสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ส่งเสริมให้ผู้อ่านมีพัฒนาการในความรู้ ความคิด การสรุปข้อมูล การเข้าใจสังคมและรู้จักรูปแบบของสารประเภทต่าง ๆ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการแสวงหาความรู้ การอ่านในทางการศึกษาของนักเรียน และบุคคลทั่วไป ซึ่งเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาสติปัญญา พัฒนาความสามารถ และยังพัฒนาพฤติกรรมต่าง ๆ การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพและการสร้างความเพลิดเพลินในการอ่านและยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

การอ่านที่ดีควรมีจุดมุ่งหมายในการอ่านว่ามีความต้องการรู้สิ่งใดจากการอ่าน หากมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนจะทำให้การอ่านเป็นไปตามแนวทางที่วางไว้ นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึง จุดมุ่งหมายการอ่านไว้ดังนี้

ศิริพร ลิ้มตระการ (2537, หน้า 7-8 อ้างถึงใน จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาหยัน อัมสำราญ, 2548, หน้า 93-94) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายการอ่านไว้ ดังนี้

1. อ่านเพื่อรู้ข่าวสาร เป็นการอ่านเพื่อศึกษาความเป็นไปของโลกและพัฒนาความรู้ของตนเอง การอ่านเพื่อจุดประสงค์ข้อนี้ต้องอ่านทุกวัน เพื่อจะได้สะสมข้อมูลไว้ใช้โดยจะใช้วิธีการอ่านแบบกวาดสายตาและการอ่านแบบคร่าว ๆ เพื่อสำรวจข้อมูลเบื้องต้น หากมีข้อมูลใดที่น่าสนใจจึงค่อยปรับเปลี่ยนวิธีการอ่านเป็นการอ่านอย่างละเอียดแทน ได้แก่ การอ่านข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร สารสาร แผ่นพับและแผ่นปลิวต่าง ๆ

2. อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ เป็นการอ่านเพื่อประโยชน์ในการศึกษาหาความรู้ของนักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป การอ่านชนิดนี้เป็นการอ่านอย่างต่อเนื่อง ผู้อ่านจะต้องเลือกใช้วิธีที่เหมาะสม ตามความมุ่งหมายแต่ละตอน

3. อ่านเพื่อใช้ในวิชาชีพ เป็นการอ่านเพื่อพัฒนาการทำงานตามอาชีพของแต่ละคน รวมทั้งเป็นการเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ให้แก่ตนเอง ผู้อ่านจะต้องศึกษาความก้าวหน้าของศาสตร์ในอาชีพของตน

4. อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการอ่านตามความพอใจของตนเองเพราะการอ่านหนังสือจัดเป็นงานอดิเรก ซึ่งเป็นที่นิยมมากชนิดหนึ่ง ผู้อ่านจะได้รับความเพลิดเพลินจากการอ่านสิ่งที่ตนชอบและสนใจ เช่น การอ่านสารคดี นวนิยาย เรื่องสั้น บทร้อยกรองและการ์ตูนคำโฆษณาต่าง ๆ

5. อ่านเพื่อผ่อนคลายความทุกข์ใจ เป็นการอ่านเพื่อให้ตนเองมีความรู้สึกที่ดีขึ้น เพราะบางช่วงชีวิตของคนอาจจะพบปัญหาและอุปสรรค

วรณีย์ โสมประยูร (2539, หน้า, 127) กล่าวถึงความมุ่งหมายในการอ่านไว้ดังนี้ การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต การอ่านแต่ละครั้งจะมีความมุ่งหมายแตกต่างกันออกไป ถ้าผู้อ่านตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านแต่ละครั้งไว้ จะช่วยให้การอ่านมีประสิทธิภาพสูงจากประสบการณ์ที่ผู้เขียนได้ทดลองปฏิบัติและทดลองสอนมาแล้ว จุดมุ่งหมายที่เคยตั้งไว้มีดังนี้

1. การอ่านเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา อ่านบทความ อ่านสารคดี
2. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยาย อ่านการ์ตูน อ่านวรรณคดี
3. การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือประเภทชวนหัวเราะต่าง ๆ
4. การอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดี อ่านประวัติศาสตร์
5. การอ่านเพื่อวิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ได้ เช่น การอ่านข่าว
6. การอ่านเพื่อหาประเด็นว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จจริงส่วนใดเป็นของจริง เช่น การอ่าน
7. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านบทความในวารสาร
8. การอ่านเพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำสั่ง อ่านคำแนะนำ อ่านคู่มือการใช้เครื่องไฟฟ้า

9. การอ่านเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีน้ำเสียงเหมาะกับเนื้อเรื่องและเหมือนกับพูด เช่น อ่านบทละครต่าง ๆ

กล่าวโดยสรุปว่า การอ่านมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ตลอดจนส่งเสริมสมรรถภาพในการอ่านของผู้อ่าน และยังก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน การอ่านจะประสบผลสำเร็จหรือไม่นั้น ผู้อ่านควรตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านว่าอ่านเพื่ออะไร จะทำให้ผู้อ่านได้รับรู้เรื่องที่ตนอ่านได้ถูกต้องและเกิดประโยชน์อย่างเต็มที่

4 ประโยชน์ของการอ่าน

สุนีย์ สิงหะเคนทร์ (อ้างอิงใน บุญรอด โชติวชิรา, 2549, หน้า 71) สรุปได้ว่าการอ่านก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและแก่ชาติโดยรวม เพราะการอ่านทำให้บุคคลมีความรู้ดีเยี่ยมทำให้ประเทศชาติพัฒนามากขึ้น

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (อ้างอิงใน บุญรอด โชติวชิรา, 2549, หน้า 71) สรุปได้ว่าการอ่านก่อประโยชน์ที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจพฤติกรรมของตนและคนในสังคม รวมทั้งชีวิตความเป็นอยู่ สภาพแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของชาติ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประโยชน์ของการอ่าน ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และต่อประเทศชาติ อีกทั้งเป็นการถ่ายทอดมรดกทางขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของชาติเพราะการอ่านทำให้บุคคลมีความรู้ ความสามารถ ที่จะช่วยพัฒนาประเทศไปได้ด้วยดี

แนวคิดที่เกี่ยวกับการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความ เป็นการอ่านเพื่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่าน จับประเด็นสำคัญได้ และสามารถบอกจุดมุ่งหมายสำคัญของเรื่องได้ พร้อมทั้งนำไปใช้พัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่าน ดังนั้นการอ่านจับใจความ เป็นการอ่านเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะในการอ่านแล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ ได้อีกด้วย

1. ความหมายของการอ่านจับใจความ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

บันลือ พลกษะวัน (2545, หน้า 29-35) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า เป็นการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง เป็นการอ่านเพื่อต้องการทราบว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญตรงไหน และมีความหมายว่าอย่างไร จะเห็นได้ว่าการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญส่วนใหญ่ จะเน้นในเรื่องของความเข้าใจและค้นหาสาระสำคัญหรือประเด็นที่สำคัญของเรื่องที่อ่าน

เอี่ยมพร โชคสุชาติ (2556, หน้า 38) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า เป็นการอ่านเพื่อค้นหาสาระสำคัญหรือจุดมุ่งหมายของเรื่อง ทั้งที่เป็นความรู้หรือข้อมูลที่ผู้อ่านสนใจ ความคิดหรือทัศนะของผู้เขียนมี 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นใจความสำคัญ และส่วนที่ขยายใจความสำคัญ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การอ่านจับใจความ คือ การอ่านเพื่อที่จับประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่าน พร้อมทั้งทำความเข้าใจของเนื้อเรื่องที่อ่าน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนใจความหลักและส่วนใจความรอง

2. ความสำคัญของการอ่านจับใจความ

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความ ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546, หน้า 207) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้ การอ่านจับใจความมีความสำคัญต่อการอ่านเป็นอย่างมาก เพราะจะทำให้การอ่านมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะสามารถรู้ได้ถึงสาระสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่าน

วิไล ทองสม (2558, หน้า 26) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร ผู้รับสารจะได้รับประโยชน์จากการอ่านอย่างเต็มที่ ถ้าผู้รับสารสามารถรับสารที่ผู้ส่งสารส่งให้อย่างครบถ้วนและถูกต้อง กระบวนการสำคัญที่สุดที่จะทำให้ผู้รับสารสามารถรับสารจากเรื่องที่อ่านได้ก็คือ การจับใจความ

กล่าวโดยสรุปว่า การอ่านจับใจความ มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะทำให้ทราบสาระสำคัญของเรื่องและยังสามารถนำสิ่งที่อ่านไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ การอ่านมีความสำคัญต่อการแสวงหาความรู้ได้อย่างมากมาย และยังสามารถนำความรู้ได้จากการอ่านไปเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ในสาขาวิชาอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี

3. องค์ประกอบของการอ่านเพื่อจับใจความ

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2556, หน้า 162-164) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

1. ประสบการณ์ของผู้อ่าน คือ เหตุการณ์ที่ได้พบเห็นจากการอ่านและการได้ยินทั้งประสบการณ์ตรงและประสบการณ์รอง ทั้งจากการฟัง การอ่าน ถ้าผู้อ่านได้อ่านเรื่องที่ตนมีประสบการณ์มาก่อน ก็จะช่วยให้อ่านได้อย่างรวดเร็ว และสามารถจับใจความได้ถูกต้อง

2. ความรู้พื้นฐานของผู้อ่าน คือ ความรู้เดิมเป็นองค์ประกอบที่จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถอ่านเรื่องได้เข้าใจและจับใจความได้ครบถ้วน

3. วัฒนธรรมของผู้อ่าน คือ “ภาษาพูด” ของผู้อ่านที่ไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาพูด เช่น ประชาชนที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาพูดจะมีผลต่อการออกเสียงคำในภาษาไทยเสียงมีการเพี้ยนไปจากเสียงเดิม ซึ่งอาจทำให้เข้าใจความหมายของคำที่ผิดเพี้ยนไปด้วยการจับใจความ เรื่องที่อ่านก็อาจผิดพลาดได้

4. ความสนใจของผู้อ่าน เป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการอ่านจับใจความ ความสนใจที่มีต่อการอ่านจะเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้อ่านต้องการอ่านเรื่องที่ตนสนใจ ผู้อ่านแต่ละคนจะมีความสนใจที่แตกต่างกัน อาจกล่าวได้ว่า ความสนใจของผู้อ่านเกี่ยวข้องกับการศึกษาและอาชีพ ผู้อ่านมีความสนใจอ่านสารที่เกี่ยวข้องกับงานที่ตนเองรับผิดชอบ ซึ่งจะมีส่วนช่วยพัฒนาการอ่านจับใจความได้ถูกต้องและรวดเร็ว

5. การเรียนรู้ของผู้อ่าน เป็นความสามารถในการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบที่จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของคำ และจับใจความเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง การอ่านจับใจความจะเกี่ยวข้องกับการจำ การเข้าใจ และทฤษฎีที่ได้จากการอ่าน ส่วนการเข้าใจจะเรียงลำดับเหตุการณ์ แล้วสรุปเป็นใจความสำคัญ ซึ่งผู้อ่านจะต้องอาศัยความรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมมาช่วยในการตัดสินใจความหมายก่อนที่จะสรุปเป็นใจความสำคัญ

6. การทำงานของสายตา จะเกี่ยวข้องกับการทำงานของสายตา ถ้าหากมีปัญหาทางสายตาซึ่งจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับการอ่านจับใจความ คือ สายตาที่ผิดปกติ ซึ่งได้แก่

การมองเห็นไม่ชัด สายตาสั้น สายตาวาวและสายตาเอียง สายตาจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการอ่านจับใจความ

7. พื้นฐานทางภาษา เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้อ่าน ถ้ามีพื้นฐานทางภาษาถูกต้องในเรื่องเกี่ยวกับคำ ความหมายของคำและหลักภาษา ก็จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถจับใจความสารที่อ่านได้ถูกต้อง

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556, หน้า 126) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความเป็นกระบวนการบูรณาการขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้อ่าน ได้แก่ ประสบการณ์ ความรู้พื้นฐาน วัฒนธรรมความสนใจ การเรียนรู้ การทำงานของสายตา และพื้นฐานทางภาษา หากขาดอย่างใดอย่างหนึ่งก็จะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถจับใจความได้สมบูรณ์ ซึ่งจะก่อให้เกิดปัญหาที่จะทำให้ผู้อ่านอ่านช้าและจับใจความได้ไม่ถูกต้อง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านจับใจความประกอบด้วยองค์ประกอบหลายประการในแต่ละองค์ประกอบมีความสำคัญทุกองค์ประกอบ และความสามารถของผู้อ่านก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะทำให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้ ประสบการณ์ ความรู้พื้นฐาน วัฒนธรรมและพื้นฐานทางภาษา หากขาดอย่างใดอย่างหนึ่งจะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถจับใจความได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์

4. จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความ

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2556, หน้า 166-168) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า เป็นจุดประสงค์ที่ผู้อ่านได้กำหนดไว้ก่อนการอ่าน โดยมีจุดมุ่งหมายที่มุ่งให้ผู้อ่านจับใจความจากเรื่องที่อ่านได้ และผู้อ่านต้องมีความคิดเกิดขึ้นโดยความคิดนั้นเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่ปรากฏอยู่ในสาร อย่างไรก็ตามจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความสามารถแบ่งเป็นได้ 3 ระดับ คือ ระดับต้น ระดับกลาง และระดับสูง ซึ่งแต่ละระดับมีรายละเอียดดังนี้

1. ระดับต้น เป็นระดับพื้นฐานของการอ่านจับใจความที่ผู้อ่านจะต้องทำความเข้าใจ คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความที่ปรากฏอยู่ในสาร โดยจะต้องมีความรู้ความ

เข้าใจในเรื่องที่อ่าน ซึ่งประเด็นสำคัญของเรื่องได้จำต้องจำรายละเอียดปลีกย่อย จำขั้นตอนและเหตุการณ์สำคัญได้ แยกประเภทสารที่อ่านได้ถูกต้อง

2. ระดับกลาง เป็นความคิดระดับกลางที่ผู้อ่านจะตอบคำถามโดยอาจมีความคิดเห็นแทรกอยู่ในคำตอบแต่ละข้อเพื่อช่วยในการตัดสินใจ โดยจะประกอบด้วยคำถามต่าง ๆ เช่น ทำนายผลที่อาจจะเกิดขึ้นจากสมมติฐาน บอกลักษณะนิสัยของบุคคลในเรื่อง บอกแนวคิดหรือแก่นของเรื่องใช้เนื้อหาเป็นแนวทางในการกำหนดกฎเกณฑ์ เข้าใจเหตุและผล แปลความเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้เขียน ย่อหรือสรุปความเรื่องที่อ่านได้ เลือกใช้สุภาษิต คำพังเพย หรือสถานการณ์เพื่อเปรียบเทียบแนวคิดของเรื่องได้

3. ระดับสูง เป็นระดับการคิดวิจารณ์ญาณที่ผู้อ่านต้องมีพื้นฐานการพัฒนาจากระดับต้น และระดับกลาง ความคิดในระดับวิจารณ์ญาณจะประกอบด้วยคำถามต่าง ๆ ผู้อ่านควรตอบคำถามให้ครบถ้วน บางข้ออาจต้องอ่านเนื้อเรื่องหลายครั้งจึงจะได้คำตอบที่ถูกต้อง

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ (2559, หน้า 127) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับต้น เป็นระดับพื้นฐานระดับกลางเป็นระดับที่มีความคิดเห็นแทรกอยู่และระดับสูงเป็นการคิดวิจารณ์ญาณ

กล่าวสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการอ่านจับใจความ คือ ผู้อ่านเข้าใจในสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่าน นำข้อคิดที่ได้จากการอ่านไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับต้นที่เป็นระดับพื้นฐานระดับกลางที่มีความคิดเห็นแทรกอยู่และระดับสูงเป็นการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

5. หลักการสอนอ่านจับใจความ

การสอนอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ ครูต้องพยายามสร้างความสนใจให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่านจับใจความ โดยฝึกให้นักเรียนอ่านเพื่อความเข้าใจในเรื่องราวที่กำหนด โดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนตอบเป็นตอน ๆ ตามเนื้อเรื่องนั้น ๆ นักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงหลักการสอนของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2545, หน้า 145) กล่าวถึงการสอนการอ่านจับใจความไว้ว่า เป็น การอ่านเรื่อง เพื่อต้องการทราบว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญ ตรงไหนและมีความหมายอย่างไร ซึ่งมีขั้นตอนในการฝึกดังนี้

1. อ่านเรื่องราวผ่าน ๆ โดยตลอด เพื่อให้รู้ว่าเรื่องนั้นว่าด้วยเรื่องอะไรบ้างจุดใดบ้าง ตอนใดเป็นตอนสำคัญของเรื่อง
2. อ่านซ้ำตอนที่ไม่เข้าใจ และตรวจสอบความเข้าใจให้ถูกต้อง
3. ตอบคำถามสั้น ๆ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ หรือบันทึกย่อเพื่อทดสอบความเข้าใจตนเอง
4. เรียบเรียงใจความสำคัญด้วยตนเอง
5. ขึ้นเสนอแนะการฝึก
6. สอนคำที่ควรศึกษา หรือคำที่มีความหมายพิเศษให้ก่อน เพื่อไม่ให้มีปัญหาเกี่ยวกับการตีความ จับใจความ
7. ตั้งคำถาม เพื่อค้นหาคำตอบ
8. สรุปโครงสร้างเรื่องให้ฟังก่อนอ่าน
9. สนทนาเกี่ยวกับภาพ หรือประสบการณ์ที่มีส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่าน
10. กำหนดเวลาในการอ่านให้เหมาะสมกับจำนวนคำที่อ่าน และลดเวลาให้น้อยลงทีละน้อย
11. ควรแนะนำให้รู้ว่าใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้า จะอยู่ตอนต้นของย่อหน้าหรือตอนท้ายของย่อหน้า และสรุปจะอยู่ตอนท้ายของเรื่อง แต่ถ้าเป็นบทสนทนาหรือบทร้อยกรอง จะต้องอ่านจับใจความทุกบรรทัด
12. ควรนำเรื่องง่าย ๆ สั้น ๆ ให้ฝึกก่อน แล้วเพิ่มความยาวขึ้นตามลำดับ
13. ให้ปฏิบัติกิจกรรมต่อเนื่องหลังจากการอ่าน เช่น ตอบคำถาม สรุปเรื่องเพื่อทดสอบความเข้าใจ
14. หลังการอ่านในใจแล้ว อาจจะอ่านออกเสียงอีก โดยเฉพาะเนื้อเรื่องที่เป็นบทร้อยกรอง

แววมยุรา เหมือนนิล (2556, หน้า 17) กล่าวถึงพฤติกรรมการอ่านที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนอ่านจับใจความได้หรือไม่ ควรมีทักษะต่อไปนี้

1. การจัดลำดับเหตุการณ์ในเรื่องที่อ่านและสามารถเล่าได้โดยใช้คำพูดของตนเอง
2. การบอกเล่าความทรงจำจากการอ่านในสิ่งที่เฉพาะเจาะจงได้ เช่น ข้อเท็จจริง
3. รายละเอียด ชื่อ สถานที่ เหตุการณ์ วันที่ และอื่น ๆ
4. การปฏิบัติตามคำสั่งและข้อเสนอแนะหลังการอ่านได้
5. การรู้จักแยกข้อเท็จจริง ความคิดเห็นหรือจินตนาการได้
6. การรวบรวมข้อมูลใหม่กับข้อมูลเก่าที่มีอยู่แล้ว
7. การเลือกความหมายที่ถูกต้องและนำไปใช้ได้
8. การให้ตัวอย่างประกอบได้
9. การจำแนกใจความสำคัญ และส่วนใจความสำคัญได้
10. การกล่าวสรุปได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสอนอ่านจับใจความ ครูต้องสร้างความสนใจให้นักเรียน เห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่านจับใจความ โดยฝึกให้นักเรียนอ่านเพื่อความเข้าใจเรื่องราวที่กำหนดให้ การบอกรายละเอียด การจัดลำดับเหตุการณ์ การบอกถึง เหตุผล โดยครูต้องตั้งคำถามให้นักเรียนตอบเป็นขั้นเป็นตอนตามเรื่องนั้น ๆ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R เป็นเทคนิคที่ช่วยส่งเสริมการอ่านให้มี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ประกอบไปด้วย 8 ขั้นตอน ในแต่ละขั้นตอนเป็นการสอนเพื่อ พัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นเทคนิคที่สามารถนำไปใช้ได้กับเนื้อหาหลากหลาย รูปแบบ โดยมีการพัฒนามาจาก Robinson (1970) เป็นผู้พัฒนาคิดค้นเทคนิค SQ3R ในระหว่างปี 1940 - 1949 โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย Survey (การ สรุ้จ), Question (การตั้งคำถาม), Read (การอ่าน), Recite (การสรุปใจความสำคัญ) และ Review โดยต่อมา Pauk (1984) ได้นำเทคนิคนี้มาพัฒนาเป็น SQ4R โดยเพิ่ม ขั้นตอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ ดังนี้ Survey. Question. Read. R-Record (การจดบันทึก), Recite, Reflect (การสะท้อนสิ่งที่อ่าน) โดยมีความ

แตกต่างในขั้นตอนที่ 4 โดยเพิ่มกิจกรรม Record (การจดบันทึก) เพื่อให้นักเรียนได้จดบันทึกสิ่งที่ได้ และปรับเปลี่ยนขั้นตอนที่ 6 จาก Review เป็น Reflect เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน ช่วยให้นักเรียนสามารถบอกใจความสำคัญ รายละเอียด และสามารถทบทวนเรื่องที่อ่านได้ ต่อมา Pauk (1997) ได้นำเทคนิค SQ4R มาพัฒนาเป็น SQ5R เพื่อให้การอ่านนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีการเพิ่มกิจกรรม Review มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้อ่านทบทวนเนื้อเรื่องที่อ่านแล้วจึงสรุปเรื่องราวจากนั้น Williams (2005) ได้พัฒนาแนวคิดมาจาก Robinson, Feldt and Moore, and Whittaker and Shaughnessy และแนะนำให้ผู้เรียนนั้นใช้เทคนิค SQ6R เพื่อใช้ในการอ่านงานวิจัยหรือบทความ โดยมีขั้นตอนในการอ่านทั้งหมด 8 ขั้นตอน นอกจากนี้ Avila (2010) ได้พัฒนาเทคนิค SQ6R โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนนั้นได้ตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง สร้าง และตอบคำถามด้วยตัวเอง วิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหา และสะท้อนการเรียนรู้ รวมไปถึงการถ่ายทอดข้อมูลประกอบด้วย 8 ขั้นตอน เช่นเดียวกัน

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R

การศึกษาความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R นั้น ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษา และนำเสนอในส่วนที่สำคัญ ดังนี้

อารีย์ ทองเพ็ญ, (2556, หน้า 70) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R เป็นการสอนอ่านที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ จากบทอ่านอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน เช่น การอ่านและสำรวจเนื้อหาในบทอ่านเพื่อหา ความหมาย โดยรวมและประเด็นสำคัญ ๆ ของการอ่าน การถามคำถามจากหัวข้อต่าง ๆ ที่พบในขั้นตอนที่สำรวจเนื้อหาการอ่านเนื้อหาในบทอ่าน การตอบคำถามต่าง ๆ ในตอนท้ายของแต่ละข้อความ เพื่อให้จำเนื้อหาที่อ่านได้ การทบทวนประเด็นสำคัญต่าง ๆ ในรูปของงานเขียน นอกจากนี้ การอ่านเพื่อการเรียนรู้ยังเสริมให้ผู้อ่านได้ฝึกการคิดอย่างเป็นระบบ ผู้อ่านจะต้องอ่านอย่างพินิจพิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจความคิดของผู้แต่ง การอ้างอิงสื่อต่าง ๆ และการเชื่อมโยงความคิดจากสิ่งหนึ่งไปสู่สิ่งหนึ่ง เป็นต้น

2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R

Williams (2005) ได้พัฒนาแนวคิดมาจาก Robinson, Feldt and Moore, and Whittaker and Shaughnessy และแนะนำให้ผู้เรียนนั้นใช้เทคนิค SQ6R เพื่อใช้ในการอ่านงานวิจัยหรือบทความ โดยมีขั้นตอนในการอ่านทั้งหมด 8 ขั้นตอนดังนี้

1. Survey (สำรวจ) ขั้นตอนการสำรวจเป็นการกวาดสายตารวดเร็ว เพื่อจดชื่อเรื่องของบทความอ่านบทสรุปที่อยู่ใกล้กับชื่อเรื่อง

2. Question (ตั้งคำถาม) เป็นการตั้งคำถามว่าเนื้อเรื่องนั้นจะเกี่ยวกับอะไร ทำไมหัวข้อจึงมีความสำคัญ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นรวมทั้งเป็นการชี้ให้เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของเนื้อหาที่มีต่อผู้เรียน โดยตรงช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีความกระตือรือร้นที่จะอ่านบทความมากขึ้น

3. Read (อ่าน) เป็นขั้นตอนของการอ่านบทความแล้วสรุปเอาใจความสำคัญของแต่ละหัวข้อให้อยู่ในรูปแบบหัวข้อย่อหรือสรุปย่อของแต่ละส่วนให้เหลือเพียงประโยคเดียวช่วยให้ผู้เรียนทราบว่าอะไรคือใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้าหรือจุดบันทึกและหาคำศัพท์ใหม่ๆจะช่วยให้ผู้เรียนนั้นมั่นใจมากขึ้น

4. Reflect (การสะท้อน) เป็นขั้นตอนของการสะท้อนให้เห็นถึงภาพรวมให้ความสนใจกับรายละเอียดเพื่อนำไปสู่ภาพรวมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5. Review (ทบทวน) ในขั้นนี้เป็นการทบทวนหัวข้อเรื่องสรุปย่อหรือสรุปใจความสำคัญสำรวจตารางและแผนภูมิต่าง ๆ เพื่อหาความสำคัญเตรียมตัวสำหรับการอภิปรายในชั้นเรียน

6. Rehash (ปรับปรุงใหม่) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะสามารถแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน

7. Rethink (คิดอีกรอบ) ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนนั้นทบทวนและเขียนสิ่งที่เพื่อนแนะนำ

8. Reevaluate (ประเมินผลอีกครั้ง) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนั้นสามารถแก้ไขหัวข้อเรื่อง บทสรุปและสามารถเตรียมข้อมูลนั้นเพื่อใช้ในสถานการณ์จริงได้ นอกจากนี้ Avia (2010) กล่าวว่า เทคนิค SQ6R นั้นได้มีการพัฒนามาจาก เทคนิค SQ3R โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนนั้นได้ตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง สร้างและตอบคำถาม

ด้วยตัวเอง วิเคราะห์ โครงสร้างของเนื้อหาและสะท้อนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 8 ขั้นตอนเช่นเดียวกัน ดังนี้ ขั้นสำรวจ (Survey) โดยผู้สอนนั้นจะให้ผู้เรียนสำรวจเรื่องราวที่อ่านอย่างคร่าว ๆ ว่ามีหัวเรื่อง หรือหัวข้อย่อยอะไรบ้าง ขั้นตั้งคำถาม (Question) ในขั้นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากรู้อยากเห็น คำถามนั้นจะช่วยเพิ่มความเข้าใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนนั้นนึกถึงความรู้เดิมที่มีอยู่ เชื่อมโยงกับเรื่องที่กำลังอ่าน และในขณะเดียวกัน เพื่อถามตัวเองอยู่เสมอว่า ใจความสำคัญที่ผู้เขียนกำลังพูดถึงอยู่นั้นคืออะไร เกี่ยวข้องกับอะไร หรือใครบ้าง ในตอนไหนหรือเมื่อไหร่ การตั้งคำถามนี้จะช่วยในการอ่านขั้นตอนต่อไปมีจุดมุ่งหมายและสามารถจับประเด็นสำคัญได้อย่างถูกต้อง ขั้นอ่าน (Read) เป็นขั้นตอนของการอ่านบทความหรือข้อความนั้น ๆ อย่างละเอียด และในขณะเดียวกันก็หาคำตอบของคำถามที่เคยตั้งไว้ ในขั้นนี้จะเป็นการอ่านเพื่อจับใจความและจับประเด็นสำคัญต่าง ๆ หากมีคำถามเพิ่มอีกก็อาจใช้วิธีจดบันทึกเพิ่มไว้ แล้วตั้งใจอ่านต่อไปจนกว่าจะได้รับคำตอบที่ต้องการ ขั้นบันทึก (Record) ในขั้นนี้จะให้ผู้เรียนจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากขั้นการอ่านนั้น โดยมุ่งจดบันทึกในส่วนที่สำคัญและจำเป็นใช้ข้อความที่รัดกุมเรื่องย่อ ๆ ตามความเข้าใจของผู้เรียน ขั้นจดจำหรืออ่านออกเสียง (Recite) เพื่อให้ผู้เรียนนั้นได้ทำความเข้าใจ ในคำตอบและเนื้อเรื่อง โดยอ่านแล้วจดจำตัวอย่างจากการจดบันทึกย่อหรือการขีดเส้นใต้เพื่อเตือนความจำของตัวเอง ขั้นทบทวน (Review) ผู้เรียนจะได้ทบทวนเรื่องที่อ่านมาทั้งหมด โดยการอ่านคำถามที่ผู้เรียนได้ตั้งไว้ และคำตอบในแต่ละข้อ ให้ผู้สอนและเพื่อน ๆ ในห้องฟัง ขั้นสะท้อน (Reflect) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะขยายความในสิ่งที่ตัวเองได้เรียนรู้ โดยพิจารณาว่าคำถามที่สร้างขึ้นนั้นกับคำตอบที่สามารถจดบันทึกได้นั้นช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีความสนใจและเรียนรู้ประเด็นสำคัญของเนื้อหาได้หรือไม่ ขั้นสร้างใหม่ (Reshape) ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลจากบทอ่านที่ได้อ่าน โดยผ่านวิธีที่ตัวเองถนัด เช่น การทำแบบทดสอบตนเอง ทำภาพ Poster หรือการเขียนสังเคราะห์จากสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้

จากแนวคิดดังที่ได้กล่าวมานั้น สรุปได้ว่า การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจด้วยเทคนิค SQ6R จะช่วยให้ผู้เรียนนั้นได้ตรวจสอบความเข้าใจของตนเองและเข้าใจในเรื่องที่อ่านอย่างเป็นระบบประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน โดยสรุปได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจ (S = Survey) ให้ผู้เรียนนั้นได้สำรวจบทความที่จะต้องอ่านอย่างคร่าว ๆ โดยดูจากหัวข้อหรือรูปภาพที่ประกอบ

ขั้นที่ 2 ตั้งคำถาม (Q = Question) เพื่อให้ผู้เรียนนั้นเกิดความอยากรู้อยากเห็น และมีจุดประสงค์ในการอ่าน ให้นักเรียนนั้นได้ตั้งคำถามให้สัมพันธ์กับเรื่องราวที่กำลังจะอ่าน

ขั้นที่ 3 อ่าน (R1 = Read) เป็นขั้นตอนในการอ่านบทความอย่างละเอียดพร้อมทั้งกับค้นหาคำตอบเพื่อตอบคำถามที่ตั้งไว้ในขั้นที่ 2 จากนั้น บันทึก (R2 = Record) ผู้เรียนจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการอ่านในขั้นที่ 3 โดยจดบันทึกในส่วนที่สำคัญและจำเป็น ใช้ข้อความอย่างรัดกุมหรือย่อ ๆ ตามความเข้าใจของผู้เรียน จดจำหรืออ่านออกเสียง (R3 = Recite) หลังจากที่ได้ผู้เรียนได้อ่านจบในแต่ละตอนหรือแต่ละบทแล้วให้ทำสรุปใจความสำคัญโดยพยายามใช้ถ้อยคำของตนเองด้วยการอ่านทวนคำถามซ้ำอีกและจะจะได้สรุปคำตอบได้ง่ายขึ้น

ขั้นที่ 4 การทบทวน (R4 = Review) ผู้เรียนจะทบทวนหัวข้อหรือประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จดบันทึกไว้หลังจากที่อ่านจบแล้วจะเป็นการทบทวนคำถามและคำตอบในหัวข้อที่เคยได้ตั้งไว้หรือเน้นในคำสำคัญสำคัญ ถ้าหากไม่แน่ใจในตอนใดให้กลับไปอ่านซ้ำใหม่เพื่อที่จะทบทวนความจำได้มากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 สะท้อน (R5 = Reflect) หลังจากที่ได้ผู้เรียนได้อ่านบทความแล้วจะให้ผู้เรียนนั้นได้แสดงความคิดเห็นว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องหรือความคิดเห็นไม่ตรงกันหรือเป็นความคิดเห็นที่อยากจะเพิ่มหรือลดส่วนใดออกไป

ขั้นที่ 6 การรวบรวมข้อมูลใหม่ (R6 = Reshape) ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลจากบทอ่าน โดยแปลงข้อความให้เป็นข้อมูลของตนเอง แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน

บทสรุป

จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ6R ในการพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ โดยเฉพาะในยุคที่การคิดเชิงวิเคราะห์ และการเรียนรู้เชิงรุกมี

ความสำคัญมากขึ้น เทคนิค SQ6R นี้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความที่มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเป็นระบบและกระตุ้นกระบวนการคิดอย่างลึกซึ้ง เทคนิคนี้ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1. Survey (สำรวจ) อ่านหัวข้อหลัก ภาพประกอบ และสรุปเนื้อหาเบื้องต้นเพื่อคาดเดาเรื่องที่อ่าน 2. Question (ตั้งคำถาม) ตั้งคำถามตามหลัก 5W1H เพื่อกำหนดเป้าหมายในการอ่าน 3. Read (อ่าน) อ่านเนื้อหาอย่างละเอียดและเน้นแนวคิดสำคัญ 4. Record (บันทึก) จดบันทึกโดยใช้แผนภูมิหรือ Mind Map เพื่อช่วยจดจำ 5. Recite (ทบทวน) อธิบายเนื้อหาด้วยคำพูดตนเองเพื่อเสริมความเข้าใจ 6. Reflect (ไตร่ตรอง) วิเคราะห์และเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิม 7. Relate (เชื่อมโยง) นำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง 8. Review (ทบทวนซ้ำ) ทบทวนเนื้อหาหลายครั้งเพื่อลดการลืมและเสริมสร้างความเข้าใจอย่างถาวร

ซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นทำให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอย่างมีระบบและมีประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนเนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางที่ชัดเจนในการอ่าน ทำให้สามารถดึงข้อมูลสำคัญจากเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดปัญหาการอ่านแบบผ่าน ๆ โดยไม่ได้ทำความเข้าใจอย่างแท้จริง และช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และนอกจากนี้ เทคนิค SQ6R ยังสามารถนำไปปรับใช้กับวิชาต่าง ๆ ได้อย่างยืดหยุ่น ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: หลักสูตรสถานศึกษา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กองเทพ เคลือบพณิชกุล. (2542). *การใช้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ. (2556). *การอ่านและการเขียนทางวิชาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์. (2559). *การอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- นิตยา คำเอี่ยม. (2552). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- บันลือ พุกกะวัน. (2545). *แนวพัฒนาการอ่านเร็ว คิดเป็น*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญรอด โชติวชิรา. (2549). *ทักษะทางภาษาไทยและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาไทย*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พันธ์ทิพย์ เกื้อเพชรแก้ว. (2545). “ปัญหาการสอนย่อความในระดับอุดมศึกษา.” *วิชาการ*, 5(6), 53.
- วรรณิ โสมประยูร. (2539). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิไล ทองสม. (2558). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนผังความคิด เพื่อส่งเสริม ทักษะการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- แววมยุรา เหมือนนิล. (2556). *การอ่านจับใจความ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: สุวิริยาสาส์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2556). “ความรู้เกี่ยวกับการอ่าน.” ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการอ่านภาษาไทย หน่วยที่ 1-8*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เสาวณี ฉิมสุนทร. (2535). *บทเรียนสำเร็จรูปการเรียนภาษาฝรั่งเศสเพื่อจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชินโนรสวิทยาลัย*

กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศี กษาศาสตรมหาบั ณฑิต ,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อารีย์ ทองเพ็ญ. (2556). ผลการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธี SQ6R ร่วมกับเทคนิค KWL
ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความเข้าใจในการอ่านและผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษา
ศาสตรมหาบั ณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและวิธีสอน, มหาวิทยาลัยทักษิณ.

เอี่ยมพร โชคสุชาติ. (2556). การศึกษาความสามารถอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน
อายุ 9–12 ปี ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน จากการสอนอ่านโดยวิธี
PQ4R ร่วมกับเทคนิคแผนที่ความคิด. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบั ณฑิต,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

Avila, M. (2010). *Instructional practices: SQ6R*. Retrieved from
<http://web.bcoe.org/minicorps/foreading//index.cfm>.

Pauk, M. (1997). *SQ5R study technique*. Retrieved from
<http://www.mhhe.com/cls/psy/ch07/sq5r.mhtml>.

Pauk, W. (1984). *The new SQ4R*.

Robinson, F. (1970). *SQ3R: Effective study*. Academic Learning Centre
Universiti of Manitoba. In: New york: Harper & Row.

Williams, S. (2005). *Guiding students through the jungle of research-based
literature*.

ประโยคในภาษาไทย : แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ*

THAI SENTENCES: COOPERATIVE LEARNING APPROACH

วลัญรัตน์ พันผาด¹

WALUNRAT PANPAD¹

¹มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

¹Mahamakut Buddhist University, Isan Campus

Corresponding Author, E-mail: waranratpanpad@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เรื่องประโยคในภาษาไทย โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในโครงสร้างและชนิดของประโยค รวมถึงพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันของผู้เรียน ประโยคในภาษาไทยประกอบด้วยนามวลี (ประธาน) และกริยาวลี (ภาคแสดง) และสามารถแบ่งประเภทตามโครงสร้างเป็นประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน นอกจากนี้ยังแบ่งตามมาลาและเจตนาของผู้พูดได้อีกหลายประเภท

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเน้นการทำงานกลุ่มเล็กที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนฟังและเกื้อกูลกัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน และใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บทความนี้แนะนำเทคนิค STAD (Student Teams Achievement Divisions) และ TGT (Teams-Games-Tournaments) ซึ่งทั้งสองเทคนิคส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่ม การทดสอบรายบุคคล และการแข่งขันในรูปแบบเกม โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตั้งแต่การเตรียมความพร้อม การสอนเนื้อหา การทำงานกลุ่ม การทดสอบรายบุคคล และการให้รางวัล

* Received 18 April 2025; Revised 14 May 2025; Accepted 12 June 2025

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไม่เพียงช่วยพัฒนาความเข้าใจในเรื่องประโยคภาษาไทย แต่ยังส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และความรับผิดชอบของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการใช้ชีวิตในสังคม

คำสำคัญ : ประโยคภาษาไทย, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, STAD, TGT

Abstract

This article presents an approach to teaching Thai sentence structures using the Cooperative Learning method, aiming to enhance students' understanding of sentence components and types, as well as develop teamwork skills. Thai sentences consist of noun phrases (subjects) and verb phrases (predicates) and can be classified by structure into simple, compound, and complex sentences. Additionally, sentences can be categorized based on mood and the speaker's intent.

Cooperative Learning emphasizes small, diverse group work, fostering interdependence, shared responsibility, and interpersonal skills. The article introduces two popular techniques: STAD (Student Teams Achievement Divisions) and TGT (Teams-Games-Tournaments). Both methods promote learning through group collaboration, individual testing, and competitive games. The learning process includes preparation, content delivery, group work, individual assessment, and team recognition.

Cooperative Learning not only enhances understanding of Thai sentence structures but also cultivates teamwork, communication, and accountability—essential skills for social life. This approach demonstrates the potential of collaborative learning in creating an engaging and effective educational environment.

Keywords: Thai Sentences, Cooperative Learning, STAD, TGT

บทนำ

ประโยคเป็นหน่วยพื้นฐานที่สำคัญในการสื่อสารภาษาไทย โดยประกอบด้วย ส่วนประกอบต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์ทางไวยากรณ์และสามารถสื่อความหมายได้อย่าง สมบูรณ์ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ส่วนประกอบ โครงสร้าง และชนิดของ ประโยคจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการใช้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ. บทความนี้มุ่ง นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เรื่องประโยคในภาษาไทยโดยประยุกต์ใช้แนวคิดการ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความเข้าใจในเรื่อง ประโยคภาษาไทยมากยิ่งขึ้น

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็น กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็กๆ ที่มีความ หลากหลาย เพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน นักวิชาการหลายท่านได้ให้ ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเน้นถึงความสัมพันธ์ที่ต้องพึ่งพาและ เกื้อกูลกัน ความรับผิดชอบร่วมกัน การใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ การปรึกษาหารือ และการ สะท้อนกลับเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานกลุ่ม. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมี เทคนิคหลากหลายที่ได้รับความนิยม เช่น STAD, TGT, Jigsaw, Think-Pair-Share และ Group Investigation

บทความนี้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เรื่องประโยคในภาษาไทยโดยใช้ เทคนิค STAD (Student Teams-Achievement Divisions) และ TGT (Teams- Games-Tournaments). เทคนิค STAD เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม การศึกษา เนื้อหาร่วมกัน การทดสอบรายบุคคล และการนำคะแนนรายบุคคลมารวมเป็นคะแนน กลุ่ม. ส่วนเทคนิค TGT มีลักษณะคล้ายกับ STAD แต่เพิ่มองค์ประกอบของการแข่งขัน ระหว่างกลุ่มผ่านเกมและการแข่งขันรายบุคคล เพื่อส่งเสริมความสนุกสนานและการมี ส่วนร่วมในการเรียนรู้. บทความนี้จะนำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทั้ง สองอย่างในการสอนเรื่องประโยคในภาษาไทยอย่างละเอียด

ความหมายและส่วนประกอบของประโยค

ประโยคคือหน่วยทางภาษาที่ประกอบด้วยคำหรือคำหลายคำเรียงต่อกันอย่างมีความสัมพันธ์ทางไวยากรณ์และสามารถสื่อความได้ว่าเกิดอะไรขึ้น หรืออะไรมีสภาพเป็นอย่างไร โดยทั่วไป ประโยคประกอบด้วยสองส่วนสำคัญคือ นามวลี (ทำหน้าที่เป็นประธาน) และกริยวลี (ทำหน้าที่เป็นภาคแสดง)

ประธานคือนามวลีที่เป็นผู้แสดงกิริยาอาการ ผู้แสดงสภาพ หรือเจ้าของคุณสมบัติ ประธานอาจเป็นคำนามคำเดียวหรือคำนามที่มีส่วนขยาย.

ภาคแสดงคือกริยวลีที่แสดงกิริยาอาการ สภาพ หรือคุณสมบัติของประธาน ภาคแสดงจะต้องมีคำกริยาอยู่ด้วยเสมอ และอาจมีกรรม หน่วยเติมเต็ม หรือหน่วยขยาย

ประโยคอาจมีเพียงกริยวลีก็ได้ แต่จะมีเพียงนามวลีไม่ได้ ตัวอย่างประโยคที่มีเพียงกริยวลีคือ "กรุณาลุกขึ้น" ตัวอย่างข้อความที่ไม่เป็นประโยคเพราะมีแต่นามวลี เช่น "ท่านผู้มีเกียรติทั้งหลาย พวกเรานักเรียนโรงเรียนบ้านไร่ทั้ง 6 คน เจ้าหน้าที่ฝ่ายฝึกอบรมที่พึ่งตั้งครุฑ" ตัวอย่างประโยคที่มีทั้งนามวลีและกริยวลี เช่น "ท่านผู้มีเกียรติทั้งหลายกรุณาลุกขึ้น"

ในการสื่อสารจริง ประธาน บางส่วนของประธาน หรือบางส่วนของภาคแสดง อาจไม่ปรากฏก็ได้ หากมีบริบทหรือสถานการณ์ที่ช่วยให้เข้าใจประโยคนั้นเพียงพอ ตัวอย่างเช่น "หิวจัง" ซึ่งละประธานคือผู้พูด

การเรียงลำดับส่วนประกอบของประโยคและการเน้น

โดยทั่วไป ประโยคในภาษาไทยจะมีประธานอยู่หน้าภาคแสดง อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่ต้องการเน้น กรรม หน่วยเติมเต็ม หน่วยเสริมความ กริยาวิเศษณ์วลี หรือบุพบทวลี ก็อาจย้ายมาไว้หน้าประธานได้ กรรม หน่วยเติมเต็ม หน่วยเสริมความ และกริยาที่สามารถย้ายมาอยู่หน้าประธานได้ มักมีคำขยายอยู่ด้วย และสามารถยกขึ้นเป็น หัวข้อ หรือหน่วยนำความ (topic) ได้ หน่วยนำความ คือ หน่วยของประโยคที่ยกขึ้นมาเป็น หัวข้อเรื่องของประโยค หน่วยนำความอาจเป็น ประธาน เป็นกรรม เป็นทั้งประธานและ

กรรม หรือไม่เป็นทั้งประธานและกรรมของประโยคก็ได้ ตัวอย่างเช่น "พวกเราทั้งหลาย ที่มาร่วมชุมนุมกันวันนี้ ล้วนแต่เป็นตัวแทนจากนานาชาติอารยประเทศ" (หน่วยนำความทำหน้าที่เป็นประธาน)

การวิเคราะห์ส่วนประชิดของประโยค

เป็นการแสดงความสัมพันธ์ทางไวยากรณ์ของส่วนประกอบของประโยคโดยลากเส้นตัดระหว่างส่วนของประโยค 2 ส่วนที่อยู่ประชิดกัน ส่วนของประโยคที่สัมพันธ์กันมากจะถูกตัดไว้ในกลุ่มเดียวกัน ส่วนที่สัมพันธ์น้อยที่สุดจะถูกตัดขาดออกไป และทำเช่นนี้เรื่อยไปเป็นขั้นๆ วิธีนี้ช่วยให้เข้าใจ โครงสร้างของส่วนต่างๆ ของประโยค ว่ามีความสัมพันธ์กันเป็นขั้นๆ ตามลำดับ

ชนิดของประโยค

ประโยคสามารถจำแนกได้หลายวิธี เช่น แบ่งตามโครงสร้าง แบ่งตามมาลา หรือแบ่งตามเจตนา

1. ชนิดของประโยคแบ่งตามโครงสร้าง แบ่งได้เป็น 3 ชนิด ได้แก่

1.1) **ประโยคสามัญ** หรือประโยคพื้นฐาน คือประโยคที่ประกอบด้วยนามวลีทำหน้าที่ประธานกับกริยาวลีทำหน้าที่ภาคแสดง โดยไม่มีอนุประโยคเป็นส่วนขยาย และไม่มีคำเชื่อมกริยา คำเชื่อมกริยาวลี หรือคำเชื่อมประโยค แบ่งได้เป็น 2 ชนิด

1.2) **ประโยคสามัญที่มีกริยาวลีเดียว** มีกริยาวลีเพียง 1 กริยาวลี ในกริยาวลีมีคำกริยาเพียงคำเดียว ตัวอย่างเช่น "เด็กหญิงสุนันท์นั่งในห้องเรียน"

1.3) **ประโยคสามัญหลายกริยาวลี**: เป็นประโยคสามัญที่มีโครงสร้างกริยาเรียง คือ มีกริยาวลีหลายกริยาวลีทำหน้าที่เป็นภาคแสดงของประธานเดียวกันหรือต่างประธานกันก็ได้ โดยไม่มีคำเชื่อมเชื่อมกริยาวลีเหล่านั้น กริยาวลีในประโยคอาจแสดงเหตุการณ์ที่เกิดพร้อมกัน เกิดต่อเนื่องกัน หรือเกิดก่อนหลังกัน ตามลำดับเหตุการณ์หลังอาจเป็นผลจากเหตุการณ์แรกก็ได้ ตัวอย่างเช่น "สมชัยโบกมือ ลาพวกเรา" (เกิดพร้อมกัน), "คุณปู่เดิน-ไป-ใส่บาตรหน้าบ้าน" (เกิดต่อเนื่องกัน)

2) ประโยคซ้อน คือประโยคที่ประกอบด้วยประโยคหลักกับอนุประโยค

ประโยคหลัก หรือมุขยประโยค คือ ประโยคที่มีอีกประโยคหนึ่งเป็นส่วนหนึ่งของประโยค อนุประโยค คือ ประโยคที่ขึ้นต้นด้วยคำเชื่อมอนุประโยค อนุประโยคทำหน้าที่ได้สองอย่างคือ ทำหน้าที่อย่างนามวลี เป็นประธาน กรรม หน่วยเติมเต็ม หรือขยายส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยค ทำหน้าที่อย่างวิเศษณ์วลีขยายกริยาวลี อนุประโยคแบ่งได้เป็น 3 ชนิด **นามานุประโยค** ทำหน้าที่เหมือนนามวลี (เป็นประธาน กรรม หน่วยเติมเต็ม หรือหน่วยเสริมความ) มีคำเชื่อมนามานุประโยค เช่น ที่ ที่ว่า ว่า ให้ นำหน้า **คุณานุประโยค** ทำหน้าที่ขยายนามที่นำมาข้างหน้า มีคำเชื่อมคุณานุประโยค คือ ที่ ซึ่ง อัน และคำเชื่อมคุณานุประโยคนั้นเป็นประธานของอนุประโยคด้วย **เศษณานุประโยค** ทำหน้าที่อย่างวิเศษณ์วลี คือขยายกริยาวลี อาจอยู่หน้าหรือหลังประโยคหลักก็ได้ เมื่ออยู่หน้าประโยคหลัก มักมีคำเชื่อมเสริม ก็ จึง เลย ถึง อยู่ในประโยคหลักด้วย มีคำเชื่อมหลายกลุ่ม เช่น บอกเวลา (เมื่อ ขณะที่ ก่อน หลัง) บอกเหตุ (เพราะ เนื่องจาก) บอกผล (จน กระทั่ง) บอกความมุ่งหมาย (เพื่อ) บอกเงื่อนไข (ถ้า หาก) บอกความขัดแย้ง (ทั้งที่ แม้ว่า)

3) **ประโยครวม** คือประโยคย่อยตั้งแต่ ๒ ประโยคขึ้นไปมารวมเข้าเป็นประโยคเดียวกัน. ประโยคย่อยนั้นอาจเป็นประโยคสามัญหรือประโยคซ้อนก็ได้ ต้องมีคำเชื่อมสมภาค คือ และ และก็ แต่ ทว่า แต่ทว่า หรือ ทำหน้าที่เชื่อมประโยคย่อย. ตัวอย่างเช่น "ภรรยาผมตั้งครุฑแต่แท้งเสียก่อน" (สามัญรวมกับสามัญ), "เกษตรกรแถวนี้นิยมทำนาและเลี้ยงปลาที่กินพืชพิษไว้ในนา" (สามัญรวมกับซ้อน), "หลังจากที่ร้านนั้นซ่อมแล้วแต่น้ำฝนก็ยังซึมลงมาได้" (ซ้อนรวมกับสามัญ),

4) **ชนิดของประโยคที่แบ่งตามมालา** มาลาแบ่งบอกเจตคติของผู้พูดต่อคำกริยา ภาษาไทยแสดงมालาด้วยคำช่วยกริยา คำกริยานำ คำปฏิเสธ คำวิเศษณ์แสดงคำถาม คำลงท้าย หรือรูปประโยคที่ไม่มีประธาน แบ่งได้ 4 ชนิด

4.1) **ประโยคบอกเล่า** บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ไม่มีคำปฏิเสธ คำถาม ขอร้อง หรือคำสั่ง อาจเริ่มต้นด้วยคำกริยาได้

4.2) ประโยคคำถาม มีคำแสดงคำถาม (ใคร อะไร ไหน ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม ก็ เท่าไร) หรือมีคำลงท้ายแสดงคำถาม (ไหม หรือ) แบ่งเป็น ๒ ชนิด ต้องการการตอบรับหรือปฏิเสธ , ต้องการข้อเท็จจริง

4.3) ประโยคคำสั่ง ใช้สั่งหรือขอร้องให้ผู้ใดคนหนึ่งทำอย่างใดอย่างหนึ่ง มีลักษณะ ๓ อย่าง เริ่มต้นด้วยคำกริยา , เริ่มต้นด้วยคำบ่งชี้แสดงคำสั่งหรือขอร้อง , ขึ้นต้นด้วยคำเรียกขาน

4.4) ประโยคปฏิเสธ ประโยคบอกเล่า คำถาม คำสั่ง ที่มีคำปฏิเสธ (ไม่ มิใช่ เปล่า มิได้หามิได้ ห้าม อย่า)

5) ชนิดของประโยคที่แบ่งตามเจตนา บางครั้งเจตนาของผู้พูดอาจไม่ตรงกับรูปประโยค แบ่งได้หลายแบบ เช่น

5.1) ประโยคบอกให้ทราบ บอกกล่าวหรืออธิบายเรื่องต่างๆ อาจอยู่ในรูปคำถามก็ได้

5.2) ประโยคเสนอแนะ เสนอแนะข้อคิดเห็นให้ผู้ฟังปฏิบัติ อาจมีคำกริยานำ (ลอง) คำกริยาตาม (ดู) คำช่วยกริยา (ควร) หรือคำลงท้ายบอกมาลา (นะ ซิ).

5.3) ประโยคสั่ง บังคับให้ผู้ฟังปฏิบัติตาม มักมีคำช่วยกริยา (จง) คำกริยานำ (ต้อง) คำลงท้าย (ซิ นะ) อาจเป็นคำถามก็ได้

5.4) ประโยคห้าม สั่งผู้ฟังไม่ให้กระทำ มักมีคำช่วยกริยา (อย่า ห้าม) และคำลงท้าย (นะ) อาจเป็นประโยคบอกให้ทราบก็ได้

5.5) ประโยคชักชวน ชวนให้ผู้ฟังทำตามความคิดของตน อาจมีคำวิเศษณ์ (กัน) คำลงท้าย (นะ เอะ เอะนะ) อาจเป็นประโยคคำถามก็ได้

5.6) ประโยคขู่ ชักจูงให้ผู้ฟังทำตามด้วยการบอกผลของการไม่ทำตาม อาจมีคำเชื่อม (ถ้า หาก)

5.7) ประโยคขอร้อง ขอให้ผู้ฟังช่วยสงเคราะห์ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจมีคำกริยานำ (ช่วย กรุณา วาน โปรด) คำวิเศษณ์ (ด้วย ที่ หน่อย) หรือคำลงท้าย (เถอะ นะ นะ) อาจเป็นประโยคคำถามก็ได้

5.8) ประโยคคาดคะเน แสดงความคาดหมายว่าสิ่งใดจะเกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นแล้ว อาจมีคำช่วยกริยา (คง อาจ น่าจะ เห็นจะ น่ากลัว) คำลงท้าย (กระมัง ละซิ)

5.9) ประโยคถาม ถามผู้ฟัง มีคำแสดงคำถาม อาจเป็นประโยคบอกให้ทราบก็ได้

6. วาจกรรม (Speech act) ในการสื่อสาร การตีความของผู้ฟัง บริบทสถานการณ์ สีหน้า ท่าทาง และน้ำเสียงของผู้พูดมีความสำคัญ

วาจกรรมตรง คือ กรณีที่รูปประโยคกับเจตนาของผู้พูดสอดคล้องกัน

วาจกรรมอ้อม คือ ผู้พูดใช้รูปประโยคอย่างหนึ่งแต่มีเจตนาอีกอย่างหนึ่ง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน,2564)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มผู้เรียนที่ต้องการการพึ่งพาและเกื้อกูลกัน ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน การใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด และกระบวนการที่สะท้อนกลับเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน (Johnson & Johnson,1994) กระบวนการที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ มีการทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด (สุวิทย์ และ อรทัย มูลคำ,2545) การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม (ทิศนา แคมมณี,2554) วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยทั่วไปมีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน สมาชิกกลุ่มมีความสามารถในการเรียนต่างกัน สมาชิกในกลุ่มจะรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับการสอน และช่วยเพื่อนสมาชิกให้เกิดการเรียนรู้ด้วย มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน คือ เป้าหมายของกลุ่ม (Slavin,1987)

สรุปความหมายแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) จากนักวิชาการข้างข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเน้นการทำงานร่วมกันของผู้เรียนในกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีความหลากหลาย เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

และความสำเร็จร่วมกันของทุกคนในกลุ่ม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้ร่วมกัน เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ในแนวทางนี้มีหลายวิธี โดยที่ได้รับความนิยม ได้แก่

1. เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Divisions)

- ผู้เรียนถูกแบ่งเป็นกลุ่มย่อยที่มีความสามารถหลากหลาย
- ศึกษาเนื้อหาด้วยกัน และช่วยกันเรียนรู้
- มีการทดสอบเป็นรายบุคคล และคะแนนของกลุ่มมาจากคะแนนเฉลี่ยของสมาชิก

2. เทคนิค TGT (Teams-Games-Tournaments)

- คล้าย STAD แต่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่มผ่านกิจกรรมเกมหรือทัวร์นาเมนต์

- ส่งเสริมความสนุกและการเรียนรู้ผ่านการแข่งขันเชิงบวก

3. เทคนิค Jigsaw (แบบจิ๊กซอว์)

- แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก และให้แต่ละคนเรียนรู้เนื้อหาส่วนหนึ่งของเรื่อง
- แต่ละสมาชิกจะกลายเป็น "ผู้เชี่ยวชาญ" ในส่วนของตน
- กลับมาอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มฟัง เพื่อให้กลุ่มได้ความรู้ครบถ้วน

4. เทคนิค Think-Pair-Share

- นักเรียนคิดเกี่ยวกับปัญหาหรือคำถามเป็นรายบุคคล
- จากนั้นจับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- สุดท้าย นำเสนอความคิดเห็นต่อหน้าชั้นเรียน

5. เทคนิค Group Investigation

- นักเรียนกำหนดหัวข้อการศึกษาภายในกลุ่ม
- วางแผนการค้นคว้าและนำเสนอผลการศึกษา
- ส่งเสริมทักษะการวิจัยและการทำงานเป็นทีม

6. เทคนิค Learning Together

- นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็ก ๆ

- มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยเหลือกัน
- ส่งเสริมความสามัคคีและการพึ่งพาอาศัยกัน

แนวทางการจัดการเรียนรู้ประโยคในภาษาไทยด้วยแนวการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

1.การจัดการเรียนรู้เรื่อง ประโยคในภาษาไทย ด้วยเทคนิค STAD (Student Teams-Achievement Divisions) เป็นวิธีการสอนที่เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม และส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การเตรียมความพร้อม (Preparation) ครูผู้สอนเตรียมเนื้อหา เนื้อหาเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย เช่น ประเภทของประโยค (ประโยคความเดียว, ประโยคความรวม, ประโยคความซ้อน) โครงสร้างประโยค (ประธาน + กริยา + กรรม) การใช้เครื่องหมายวรรคตอนในประโยค แบบฝึกหัดและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

แบ่งกลุ่มผู้เรียน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 4-5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มมีความหลากหลายในด้านความสามารถ (เก่ง, ปานกลาง, อ่อน) ตั้งชื่อกลุ่มให้สอดคล้องกับเนื้อหา เช่น กลุ่มประโยคความเดียว, กลุ่มประโยคความรวม, กลุ่มประโยคความซ้อน

ขั้นที่ 2 การสอนเนื้อหา (Teaching) ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทยอย่างชัดเจน พร้อมยกตัวอย่าง ใช้สื่อการสอน เช่น PowerPoint, วิดีทัศน์, หรือแผ่นภาพเพื่อช่วยในการอธิบาย

สาธิตตัวอย่าง ครูยกตัวอย่างประโยคในภาษาไทยแต่ละประเภท พร้อมวิเคราะห์โครงสร้าง ขวนผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ประโยคเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 การทำงานกลุ่ม (Team Study) มอบหมายงานกลุ่มแต่ละกลุ่มได้รับแบบฝึกหัดเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย เช่น วิเคราะห์ประเภทและโครงสร้างของประโยคที่กำหนดให้ สร้างประโยคตามโจทย์ที่กำหนดแก้ไขประโยคที่ผิดให้ถูกต้อง

ทำงานร่วมกันในกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา สมาชิกที่เก่งช่วยอธิบายให้เพื่อนที่ยังไม่เข้าใจ ครูเดินสังเกตและให้คำแนะนำแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การทดสอบรายบุคคล (Individual Test) ทดสอบความเข้าใจผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทยโดยลำพัง แบบทดสอบอาจประกอบด้วยคำถาม เช่น ระบุประเภทของประโยควิเคราะห์โครงสร้างประโยค สร้างประโยคตามโจทย์ที่กำหนด

การประเมินผล ครูตรวจแบบทดสอบและให้คะแนนรายบุคคล คะแนนของแต่ละคนจะถูกนำไปรวมเป็นคะแนนกลุ่ม

ขั้นที่ 5 การคำนวณคะแนนกลุ่มและให้รางวัล (Team Recognition) คำนวณคะแนนกลุ่ม นำคะแนนรายบุคคลของสมาชิกในกลุ่มมาคำนวณเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัล เช่น ใบประกาศนียบัตรหรือของรางวัลเล็กๆน้อยๆ

สรุปและสะท้อนการเรียนรู้ ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้และวิธีการทำงานกลุ่ม

สื่อและอุปกรณ์ สไลด์ประกอบการสอน แบบฝึกหัดเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย แบบทดสอบรายบุคคล ใบประกาศนียบัตรหรือของรางวัล

2. การจัดการเรียนรู้เรื่อง ประโยคในภาษาไทย ด้วยเทคนิค TGT (Teams-Games-Tournaments) เป็นวิธีการสอนที่เน้นการแข่งขันในรูปแบบเกมและการทำงานเป็นทีม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสนุกสนานไปกับการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การเตรียมความพร้อม (Preparation) ครูผู้สอนเตรียมเนื้อหาเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย เช่น ประเภทของประโยค (ประโยคความเดียว, ประโยคความรวม, ประโยคความซ้อน) โครงสร้างประโยค (ประธาน + กริยา + กรรม) การใช้เครื่องหมายวรรคตอนในประโยค แบบฝึกหัดและเกมที่เกี่ยวข้อง

แบ่งกลุ่มผู้เรียน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 4-5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มมีความหลากหลายในด้านความสามารถ (เก่ง, ปานกลาง, อ่อน) ตั้งชื่อกลุ่มให้สอดคล้องกับเนื้อหา เช่น กลุ่มประโยคความเดียว, กลุ่มประโยคความรวม, กลุ่มประโยคความซ้อน

ขั้นที่ 2 การสอนเนื้อหา (Teaching) ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทยอย่างชัดเจน พร้อมยกตัวอย่าง ใช้สื่อการสอน เช่น PowerPoint, วิดีทัศน์, หรือแผ่นภาพเพื่อช่วยในการอธิบาย

สถิติตัวอย่าง ครูยกตัวอย่างประโยคในภาษาไทยแต่ละประเภท พร้อมวิเคราะห์โครงสร้าง ชวนผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ประโยคเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 การทำงานกลุ่ม (Team Study) มอบหมายงานกลุ่มแต่ละกลุ่มได้รับแบบฝึกหัดเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย เช่น วิเคราะห์ประเภทและโครงสร้างของประโยคที่กำหนดให้ สร้างประโยคตามโจทย์ที่กำหนดแก้ไขประโยคที่ผิดให้ถูกต้อง

ทำงานร่วมกันในกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์และแก้ไขปัญหามหาชิกที่เก่งช่วยอธิบายให้เพื่อนที่ยังไม่เข้าใจ ครูเดินสังเกตและให้คำแนะนำแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การแข่งขันเกม (Games) เตรียมเกมแข่งขัน ครูเตรียมเกมแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับประโยคในภาษาไทย เช่น เกมจับคู่ประโยคกับประเภทของประโยค เกมวิ่งแข่งตอบคำถามเกี่ยวกับโครงสร้างประโยค เกมสร้างประโยคจากคำที่กำหนดให้

กติกาและวิธีการเล่น แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมแข่งขัน (อาจเป็นทีมเดิมหรือสลับสมาชิก) แต่ละทีมส่งตัวแทนมาแข่งขันในแต่ละเกม ทีมที่ตอบคำถามหรือทำภารกิจได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะได้คะแนน

ขั้นที่ 5 การแข่งขันรายบุคคล (Tournaments) เตรียมการแข่งขัน ผู้เรียนแต่ละคนจะแข่งขันในรูปแบบรายบุคคล โดยนั่งรอบโต๊ะแข่งขัน (แต่ละโต๊ะมีผู้เรียนจากกลุ่มต่าง ๆ) แต่ละโต๊ะจะมีคำถามเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย เช่น ระบุประเภทของประโยค วิเคราะห์โครงสร้างประโยค สร้างประโยคตามโจทย์ที่กำหนด

การแข่งขัน ผู้เรียนตอบคำถามในแต่ละรอบ โดยครูหรือผู้ช่วยเป็นผู้คอยตรวจคำตอบ ผู้ที่ตอบถูกต้องจะได้คะแนน และสามารถเลื่อนไปแข่งในระดับที่สูงขึ้นได้

ขั้นที่ 6 การคำนวณคะแนนกลุ่มและให้รางวัล (Team Recognition) คำนวณคะแนนกลุ่มนำคะแนนจากการแข่งขันเกมและการแข่งขันรายบุคคลของสมาชิกในกลุ่มมาคำนวณเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัล เช่น ใบประกาศนียบัตรหรือของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ

สรุปและสะท้อนการเรียนรู้ ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้และวิธีการแข่งขัน

สื่อและอุปกรณ์ สไลด์ประกอบการสอน แบบฝึกหัดเกี่ยวกับประโยคในภาษาไทย บัตรคำถามสำหรับการแข่งขัน ใบประกาศนียบัตรหรือของรางวัล

การประเมินผล ประเมินความรู้ ผ่านการแข่งขันเกมและการแข่งขันรายบุคคล, ประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม จากการสังเกตการทำงานร่วมกันในกลุ่ม, ประเมินความพึงพอใจ ผ่านแบบสอบถามหรือการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียน

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้เรื่องประโยคในภาษาไทยด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน การทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีความหลากหลายช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เทคนิค STAD และ TGT เป็นเพียงตัวอย่างของการนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ ซึ่งเน้นทั้งการทำงานร่วมกันและการแข่งขัน เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องประโยคในภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาความเข้าใจในเรื่องประโยคภาษาไทย แต่ยังส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และความรับผิดชอบของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการใช้ชีวิตในสังคม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 3 ชนิดของคำ วลี ประโยค และสัมพันธสาร หน่วยที่ 4*. กรุงเทพฯ : องค์การคำของสำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- ทิตนา แคมมณี. (2554). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิทย์ มูลคำ, อรทัย มูลคำ.(2545).*วิธีการจัดการเรียนรู้ 21 วิธีการจัดการเรียนรู้:เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การพิมพ์.

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1994). *Cooperative learning in the classroom*. Alexandria, Va.: Association for Supervision and Curriculum Development.

Slavin, R. E. (1987). *Cooperative Learning: Student Teams*. Washington, DC: National Education Association.

คำสมาสในภาษาไทย : การบูรณาการกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้*

การสอนเชิงรุก

THAI COMPOUND WORDS: INTEGRATION WITH ACTIVE LEARNING INSTRUCTIONAL MODELS

พระมหาไพฑูรย์ อยู่คง¹

Phramahapaitoon yookong¹

¹มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

¹Mahamakut Buddhist University, Isan Campus

Corresponding Author, E-mail: paitoonyookon@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการบูรณาการการเรียนรู้เรื่องคำสมาสในภาษาไทยเข้ากับการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) คำสมาสเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างคำในภาษาไทย โดยมีรากฐานจากภาษาบาลีและสันสกฤต การเรียนรู้เรื่องคำสมาสมักประสบปัญหา เช่น ความซับซ้อนของโครงสร้างและหลักเกณฑ์ ตลอดจนการจดจำคำศัพท์ที่มีที่มาจากภาษาต่างประเทศ ดังนั้น การใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกจึงสามารถช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้คำสมาสโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก ได้แก่ (1) Think-Pair-Share ซึ่งกระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับคำสมาส (2) Game-Based Learning ที่ใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน

* Received 4 May 2025; Revised 14 May 2025; Accepted 12 June 2025

กิจกรรมที่สนุกสนาน (3) Analyze Case Studies ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจการใช้คำสมาสในบริบทจริง และ (4) Mind Mapping/Concept Mapping ที่ช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างของคำสมาสผ่านการเชื่อมโยงแนวคิด

ผลที่คาดหวังจากการประยุกต์ใช้แนวทางดังกล่าวคือ การเพิ่มความเข้าใจและความสามารถในการใช้คำสมาสของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ ของภาษาไทยได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ : คำสมาส, การบูรณาการ, การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

Abstract

This article aims to integrate the learning of Thai compound words (Samasa) with Active Learning instructional models. Samasa plays a crucial role in Thai word formation, originating from Pali and Sanskrit. However, learning about Samasa often presents challenges, including complex structures, grammatical rules, and the memorization of foreign-derived vocabulary. Therefore, implementing active learning strategies can effectively address these issues.

This paper introduces instructional approaches for teaching Samasa through active learning techniques, including (1) Think-Pair-Share, which encourages students to think critically and exchange knowledge about Samasa; (2) Game-Based Learning, which enhances learning through

engaging activities; (3) Analyze Case Studies, which helps students understand the practical usage of Samasa in real contexts; and (4) Mind Mapping/Concept Mapping, which assists in visualizing and comprehending the structure of Samasa through conceptual connections.

The expected outcomes of applying these strategies include improved comprehension and proficiency in using Samasa. Additionally, these methods foster student engagement, analytical thinking, and the ability to apply acquired knowledge to various contexts in the Thai language effectively.

Keywords: Compound words, Integration, Active Learning Instruction

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยของผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต้องเข้าใจการใช้คำราชาศัพท์ คำบาลี สันสกฤต คำภาษาถิ่น คำภาษาต่างประเทศ คำทับศัพท์ และศัพท์บัญญัติในภาษาไทย วิเคราะห์ความแตกต่างในภาษาพูด ภาษาเขียน โครงสร้างของประโยครวม ประโยคซ้อน ลักษณะภาษาที่เป็นทางการ กึ่งทางการ และไม่เป็นทางการ แต่งบทร้อยกรองกลอนสุภาพ กาพย์ และโคลงสี่สุภาพ(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 หน้า 41) ซึ่งคำภาษาบาลีและสันสกฤตจำนวนมากยืมเข้ามาใช้ในภาษาไทยทั่วไปในฐานะเป็นคำที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวันโดยไม่อาจหลีกเลี่ยงหรือหาคำอื่น ที่กะทัดรัดและสื่อความหมายได้ดีเท่ามาใช้แทนได้ คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทยที่ใช้เป็นคำทั่วไปเป็นคำศัพท์ที่

อยู่ในวงคำศัพท์ต่างๆ แทบทุกวงศัพท์ยกเว้นคำศัพท์ด้านอาหารการกิน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564 หน้า 163) ดังนั้นคำสมาส ที่มีความสำคัญในการสร้างคำใหม่ในภาษาไทย โดยมีรากฐานมาจากภาษาบาลีและสันสกฤต คำสมาสในภาษาไทยแบ่งออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ คำสมาสยืม (คำสมาสของภาษาบาลีสันสกฤตที่ยืมมาใช้), คำสมาสสร้าง (คำสมาสที่ไทยสร้างขึ้นเลียนแบบบาลีสันสกฤต), และคำสมาสซ้อน (คำสมาสที่นำคำบาลีสันสกฤตที่มีความหมายเหมือนกันหรือคล้ายกันมารวมกัน) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในเรื่องการสร้างคำโดยทั่วไป และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องคำสมาสนั้น ได้ประสบปัญหาหลายประการ เช่น ความหลากหลายของกระบวนการสร้างคำ (นอกเหนือจากคำสมาสแล้ว อาจมีคำประสม คำซ้ำ คำซ้อน) ความซับซ้อนของหลักเกณฑ์และเงื่อนไขในการสร้างคำแต่ละประเภท การจดจำและความเข้าใจความหมายของหน่วยคำเดิม (โดยเฉพาะคำศัพท์บาลีสันสกฤตที่เป็นส่วนประกอบของคำสมาส) ตลอดจนความแตกต่างระหว่างลักษณะและหลักการสร้างคำในภาษาต่างประเทศ (เช่น บาลีสันสกฤต) และภาษาไทยเอง สำหรับคำสมาสโดยเฉพาะนั้น ปัญหาเพิ่มเติม ได้แก่ การแยกแยะประเภทของคำสมาส (ยืม สร้าง ซ้อน) การเข้าใจลำดับของคำหลักและคำขยายที่แตกต่างจากลักษณะภาษาไทยทั่วไป และการทำความเข้าใจเรื่องการออกเสียงที่อาจมีพยางค์เชื่อมหรือไม่ก็ได้ รวมถึงปรากฏการณ์สนธิที่เกิดขึ้นในคำสมาสบางคำ ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จะช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ผ่านการคิดขั้นสูง วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า (Jai Jirakasem, 2023) ซึ่งจะช่วยให้สามารถจัดการเรียนการสอนในเรื่องการสร้างคำและคำสมาสได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การเรียนรู้

แบบ Active Learning ยังส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน กระตุ้นให้เกิดความสนใจในการศึกษา และสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง

การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก โดยเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับสารเพียงอย่างเดียวมาเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด ทั้งการพูด อ่าน เขียน คิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม และลงมือปฏิบัติจริง แนวคิดนี้มุ่งเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวก (ViewSonic,2019) กิจกรรมเชิงรุกกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รูปแบบการเรียนรู้แบบนี้จะสามารถทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องคำสมาสในภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอแนวทางการบูรณาการระหว่างการเรียนรู้เรื่องคำสมาสในภาษาไทยเข้ากับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก การผสมผสานแนวคิดและวิธีการของ Active Learning เข้ากับการศึกษาคำสมาส จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการสำรวจความหมาย โครงสร้าง และการใช้คำสมาสประเภทต่างๆ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์คำ, การทำงานร่วมกัน, การสืบค้น, การสร้างสรรค์, และการนำเสนอ ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและคงทนยิ่งขึ้นเกี่ยวกับคำสมาสในภาษาไทย

ความหมายและประเภทของคำสมาส

คำว่า "สมาส" ตามรูปศัพท์ในภาษาบาลีและสันสกฤตมีความหมายว่า “การวางอยู่ร่วมกัน” ในภาษาไทย คำว่าสมาสมีความหมาย 2 ประการ

1. การสร้างคำใหม่โดยนำคำเดิมมารวมกันเป็นคำเดียว ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกับการประสมคำในภาษาไทย หรือ compounding ในภาษาอังกฤษ คำที่เกิดจากวิธีนี้เรียกว่า คำสมาส หรือ คำประสมค์ (ในภาษาไทย) หรือ compound (ในภาษาอังกฤษ) ตัวอย่างเช่น กาม + เทว เป็น กามเทพ, มิจฉา + ทิฏฐิ เป็น มิจฉาทิฏฐิ กลไกนี้คือการสร้างคำใหม่

2. การนำคำหลายคำมาเรียงต่อกันโดยไม่มีหน่วยผันคำแสดงการกสัมพันธ แม้จะมีการสัมพันธเชิงการกสัมพันธในลักษณะใดลักษณะหนึ่งก็ตาม การประกอบหน่วยผันคำจะประกอบกับคำท้ายเพียงครั้งเดียว กระบวนการนี้ไม่ใช่กลวิธีในการสร้างคำใหม่ แต่เป็นวิธีการที่กวีใช้เพื่อสร้างรูปภาษาเฉพาะในงานกวีนิพนธ์ ภาษาไทยรับทั้งวิธีการสร้างคำใหม่ที่เรียกว่าสมาส และกลวิธีสร้างรูปสมาสยัตยาวในกวีนิพนธ์มาใช้

ประเภทของคำสมาสในภาษาไทยมี 3 ประเภท

1. คำสมาสยืม (Loan Pali-Sanskrit compound หรือ Classical Samasa): คือ คำสมาสของภาษาบาลีและสันสกฤตที่ยืมเข้ามาใช้ในภาษาไทย คำสมาสเหล่านี้เป็นต้นเค้าศัพท์ที่ยังไม่ประกอบด้วยการผันคำ ตัวอย่างเช่น กตัญญู (มาจาก บ. กต+ญ), ฌาปนกิจ (มาจาก บ. ฌาปน+กิจ), กรรมกร (มาจาก ส. กรม+กร), นมัสการ (มาจาก ส. นมส+การ)

2. คำสมาสสร้าง (Imitated Pali Sanskrit compound หรือ Non-Classical Samasa): คือ คำสมาสที่ไทยสร้างขึ้นเลียนแบบภาษาบาลีและสันสกฤต โดยนำคำที่ยืมมาจากภาษานั้น ๆ มารวมกัน ที่เรียกว่าสร้างเลียนแบบเนื่องจาก คำสมาสสร้างมิใช่เฉพาะในภาษาไทย ไม่พบในภาษาบาลีและสันสกฤต เช่น สุขภันท์, อุดมคติ, ไสยศาสตร์ ตัวอย่าง อติตชาติ เป็นคำสมาสสร้าง ภาษาไทยเรียงลำดับหน่วยหลักไว้หน้าและหน่วย

ขยายไว้หลัง (หน่วยหลัก + หน่วยขยาย) เช่น วันนี้, ทราญละเอียด, น้ำใส, วันเกิด แต่ภาษาบาลีและสันสกฤตโดยปกติจะเรียงหน่วยขยายไว้หน้าและหน่วยหลักไว้หลัง (หน่วยขยาย + หน่วยหลัก) คำสมาสของบาลีสันสกฤตมักเรียงแบบนี้ เมื่อนำคำบาลีสันสกฤตมาสร้างคำสมาสในไทย จะเรียงแบบ หน่วยขยาย + หน่วยหลัก ตามแบบภาษาเดิม การแปลจึงมักแปลคำหลักข้างหลังก่อน คำสมาสสร้างส่วนใหญ่ในภาษาไทยมีจำนวนมากกว่าคำสมาสยืม ตัวอย่าง กัมปนาท (กัมป + นาท), ชัตติยกุมาร (ชัตติย + กุมาร) ตามหลักไวยากรณ์บาลีสันสกฤต คำที่เกิดจากหน่วยคำเต็มหน้า (อุปสรรค) รวมกับต้นคำศัพท์ ไม่จัดว่าเป็นคำสมาส คำเหล่านี้ถือเป็นคำประสานแบบหนึ่ง เช่น ทรพิช, เนรคุณ, ปฏิกรรม, ปราชัย หลักการนี้ใช้กับคำสมาสสร้างในภาษาไทยด้วย

3 คำสมาสซ้ำ (Synonymous Pali-Sanskrit compound หรือ Synonymous Samasa) : คือ คำสมาสที่นำคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่มีความหมายเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันมารวมกัน เช่น กาลเวลา, นรชน, ประชาชน บางครั้งคำที่มาซ้อนกันอาจมาจากคำร่วมเชื้อสายกัน เช่น กัปกัลป์, ชัตติยกษัตริย์, อิทธิฤทธิ์

องค์ประกอบของคำสมาสในภาษาไทย

คำสมาสเกิดจากคำภาษาบาลีและสันสกฤตรวมกันในลักษณะต่างๆ

1. คำที่มีองค์ประกอบมาจากภาษาเดียวกัน

คำบาลี + คำบาลี เช่น ชีปนาวุธ, ฌาปนกิจ

คำสันสกฤต + คำสันสกฤต เช่น สวามิภักดิ์, มนุษยธรรม

คำบาลีและสันสกฤต + คำบาลีและสันสกฤต เช่น จินตกวี, นิติภาวะ

2. คำที่มีองค์ประกอบจากต่างภาษา

คำบาลี + คำสันสกฤต เช่น กิจกรรม, รัฐศาสตร์

คำสันสกฤต + คำบาลี เช่น กรรณฐาน, ธรรมชั้น

3. คำที่มีองค์ประกอบหนึ่งเป็นคำที่ใช้ทั้งในบาลีและสันสกฤต อีกองค์ประกอบใช้เฉพาะในภาษาเดียว

คำบาลี + คำบาลีและสันสกฤต เช่น กาฬโรค, โบราณคดี

คำสันสกฤต + คำบาลีและสันสกฤต เช่น ธรรมชาติ, จันทรคติ

คำบาลีและสันสกฤต + คำบาลี เช่น เบญจศีล, นครรัฐ

คำบาลีและสันสกฤต + คำสันสกฤต เช่น นามธรรม, กายกรรม

4. การออกเสียงคำสมาส

คำสมาสอาจออกเสียงพยางค์เชื่อมระหว่างรอยต่อของคำหรือไม่ก็ได้ พยางค์เชื่อมมักมีเสียงสระ /อะ/, /อิ/ หรือ /อุ/ และมักออกเสียงเบา

1. ออกเสียงพยางค์เชื่อม เช่น เกียรติคุณ (/เกียรติ-ติ-คุณ/), จักรวรรดิวัตร (/จัก-กระ-หวัด-ติ-วัต/)

2. ไม่ออกเสียงพยางค์เชื่อม เช่น กายวิภาคศาสตร์ (/กาย-วิ-ปาก-สาด/), เกียรตินิยม (/เกียรติ-นิ-ยม/)

3. ออกเสียงหรือไม่ก็ได้ การไม่ออกเสียงเชื่อมมักเป็นธรรมชาติกว่าเพราะไม่มีพยางค์เบาเรียงกันมาก ตัวอย่างเช่น ดุลพินิจ (/ดุน-พิ-นิต/ หรือ /ดุน-ละ-พิ-นิต/), โบราณคดี (/โบ-ราน-คะ-ตี/ หรือ /โบ-ราน-นะ-คะ-ตี/), ฉัตรมงคล (/ฉัด-มง-คน/ หรือ /ฉัด-ตระ-มง-คน/)

5. การสนธิในคำสมาสของไทย

สนธิไม่ใช่กระบวนการสร้างคำใหม่ แต่เป็นปรากฏการณ์ทางระบบเสียง ต่างจากสมาสที่เป็นการสร้างคำใหม่ คำสมาสในภาษาไทย (ทั้งยืม สร้าง ช้อน) อาจมีสนธิหรือไม่ก็ได้

คำสมาสที่ไม่มีสนธิ เช่น กรณียกิจ, จิตรกรรม

คำสมาสที่มีสนธิ เช่น กรรมาธิการ, นเรนทร์ คำที่ยืมมาที่ไม่ใช่คำสมาสก็อาจมีสนธิ เช่น อนามัย, อนาคต, ศุภมัสดุ

1. ลักษณะพิเศษของสนธิในคำสมาสไทยที่ต่างจากบาลีสันสกฤต

1.1 บาลีสันสกฤตใช้รูปสมาสมีสสนธิ แต่ไทยใช้รูปไม่มีสนธิ เช่น กรรมฐาน/กัมมัฏฐาน (บาลีใช้กัมมัฏฐาน), พลการ (บาลีใช้ พลทุกการ), ธรรมสวณะ/ธัมมสวณะ (บาลีใช้ ธมมสวณ) รูปมีสนธิในไทยมักพบในหนังสือทางศาสนา

1.2 ไม่มีการสนธิแม้เสียงจะอำนวย ในคำสมาสสร้าง แม้เสียงท้ายคำหน้ากับเสียงแรกคำหลังจะเอื้อต่อสนธิ ก็อาจไม่สนธิ เช่น ราช + อาชญา เป็น ราชอาชญา ไม่ใช่ *ราชาชญา

1.3 ใช้พยัญชนะตามสันสกฤตแต่สระสนธิตามแบบบาลีและสันสกฤต ทำให้เกิดรูปสมาสในไทย 2 รูป เช่น พนันดร (เทียบ บ. วนนดร) และ พนานดร (เทียบ ส. วนนดร)

1.4 คำสมาสยืมจากสันสกฤตมี 2 รูป รูปตรงตามสันสกฤต และรูปแบบสนธิบาลี (ทั้งที่บาลีไม่มีรูปนั้น) เช่น นริศ (เทียบ บ. *นริส) และ นเรศ (เทียบ ส. นเรศ); นริศวร (เทียบ บ. *นริสสร) และ นเรศวร (เทียบ ส. นเรศวร)

1.5 คำสมาสยืมใช้พยัญชนะสันสกฤต แต่สระสนธิบาลี เช่น มหารณพ (ส. มหารณว, ไม่ใช่ *มหารณพ)

1.6 ใช้สมาสสร้างมีสนธิเลียนแบบบาลีสันสกฤต ทั้งที่ภาษาเดิมไม่มีคำนั้น เช่น ราชินูปถัมภ์ (*ราชินูปถมภ), กรินทร์ (*กรินท), กรินทร์ (*กรณฑ), บุคลากร (*บุคคฺลากร) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active Learning เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด โดยเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับสารเพียงอย่างเดียวมาเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการพูด อ่าน เขียน คิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม และลงมือปฏิบัติจริง

แนวคิดหลักของ Active Learning คือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแล และอำนวยความสะดวก ในขณะที่ผู้เรียนจะนำความรู้ ประสบการณ์ และแนวคิดเดิมมาปรับใช้เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง Active Learning กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) เช่น การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้ฟัง แต่ต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม อภิปรายร่วมกัน และลงมือปฏิบัติจริง โดยคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียน

นอกจากนี้ Active Learning ยังหมายถึง การออกแบบการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ผ่านการคิดขั้นสูง การปฏิบัติงาน สร้างสรรค์งาน และนำเสนอผลงานด้วยตัวเอง รูปแบบการเรียนรู้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน (หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

D-PREPINTERNATIONAL SCHOOL (2566) กล่าวว่า Active learning เป็นวิธีการสอนที่ครูผู้สอนมีส่วนร่วมร่วมกับนักเรียนในแต่ละบทเรียน ผ่านการอภิปราย กิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ และวิธีอื่นๆ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่ปล่อยให้ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน การเรียนแบบ Active learning จะกระตุ้นให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวและใช้ประสาทสัมผัสเพื่อทำความเข้าใจบทเรียนอย่างสมบูรณ์ โดยมักเน้นให้นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อเสริมสร้างความกลมเกลียว ทักษะทางสังคม (Social Skills) และพัฒนา Soft Skills

Code Genius Academy (2565) กล่าวว่า Active learning เป็น รูปแบบการเรียนรู้ยุคใหม่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้สูงสุดและเป็นเทคนิคการสอนที่ผู้เรียนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนจะสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้รู้จักการอ่าน ฟัง และคิดอย่างลึกซึ้ง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ บูรณาการข้อมูลข่าวสาร และสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของตนเองผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จึงสรุปได้ว่า Active Learning เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถปรับใช้ได้เป็นอย่างดีตามสภาพแวดล้อมและวัตถุประสงค์การเรียนรู้

จากการสังเคราะห์รูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริม Active Learning จาก ViewSonic (2562) , Code Genius Academy (2565), Deanship of Academic Development (n.d.) และ Jai Jirakasem (2023) พบว่ามีหลายวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้ การเรียนรู้แบบ Think-Pair-Share , การเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) , การ

เรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) , การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Mind Mapping/Concept Mapping)

แนวทางการจัดการเรียนรู้คำสมาสในภาษาไทยด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning)

แนวทางการจัดการเรียนรู้คำสมาสในภาษาไทย ด้วยแนวคิด การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สามารถทำได้ด้วยเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ในการสร้างความรู้และความเข้าใจด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ส่งเสริมการคิดขั้นสูง การลงมือปฏิบัติ การทำงานร่วมกัน และการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล โดยอาศัยเทคนิคและขั้นตอนดังนี้

1.เทคนิค Think-Pair-Share เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยแบ่งกระบวนการออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ คิดเดี่ยว (Think), คิดคู่ (Pair), และ แบ่งปันความคิด (Share) เทคนิคนี้สามารถนำมาใช้ในการสอนเรื่อง คำสมาสในภาษาไทย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1.1 Think (คิดเดี่ยว)

ขั้นตอน ครูให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับคำถามหรือโจทย์ที่เกี่ยวข้องกับคำสมาส เช่น "คำสมาสคืออะไร?" "ยกตัวอย่างคำสมาสพร้อมอธิบายความหมาย" "คำสมาสแตกต่างจากคำสนธิอย่างไร?" วัตถุประสงค์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดของตนเองก่อน ฝึกการวิเคราะห์และทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับคำสมาส

1.2 Pair (คิดคู่)

ขั้นตอน ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับคำถามที่ได้รับ นักเรียนช่วยกันอภิปรายและสรุปความรู้เกี่ยวกับคำสมาส ตัวอย่างกิจกรรม ให้แต่ละคู่ช่วยกันยกตัวอย่างคำสมาสและอธิบายความหมาย หรือวิเคราะห์ลักษณะของคำสมาสจากประโยคที่กำหนด วัตถุประสงค์ เพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียน

1.3 Share (แบ่งปันความคิด)

ขั้นตอน ครูให้นักเรียนแต่ละคู่หรือกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายหน้าชั้นเรียน เช่น นำเสนอตัวอย่างคำสมาสที่กลุ่มตนเองคิดได้ หรืออธิบายความแตกต่างระหว่างคำสมาสกับคำสนธิ ครูและเพื่อนร่วมชั้นสามารถซักถามหรือเพิ่มเติมข้อมูลได้ วัตถุประสงค์ เพื่อฝึกทักษะการนำเสนอ สร้างความมั่นใจ และเสริมสร้างการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

2. เทคนิค Game-Based Learning (การเรียนรู้ผ่านเกม) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการส่งเสริม engagement และความเข้าใจของผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาการสอน การนำเทคนิคนี้มาใช้ในการสอนเรื่อง คำสมาสในภาษาไทย สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.1 หลักการของ Game-Based Learning

2.1.1 การเรียนรู้ผ่านการเล่น ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาโดยไม่รู้สีกว่ากำลังถูกบังคับให้เรียน

2.1.2 การมีส่วนร่วม เกมช่วยดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่

2.1.3 การฝึกทักษะ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม

2.1.4 การได้รับ feedback ทันที เกมมักมีระบบ feedback ที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้ผลลัพธ์ทันที และสามารถปรับปรุงตนเองได้

2.2 ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Game-Based Learning กับเรื่องคำสมาสในภาษาไทย

2.2.1 เกมทายคำสมาส ครูเตรียมบัตรคำที่มีคำสมาสและคำที่ไม่ใช่คำสมาส จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและแข่งกันแยกประเภทคำว่า คำใดเป็นคำสมาสและคำใดไม่ใช่ ตัวอย่างคำสมาส ราชการ, อักษรศาสตร์, พุทธศาสนา คำที่ไม่ใช่คำสมาส หนังสือ, วังเร็ว, สวยงาม

2.2.2 เกมต่อคำสมาส ครูเตรียมบัตรคำที่แยกส่วนของคำสมาส (เช่น "ราช" + "การ" = "ราชการ") จากนั้นให้นักเรียนแข่งกันต่อคำให้ถูกต้องและอธิบายความหมาย

2.2.3 เกมบิงโกคำสมาส ครูเตรียมแผ่นบิงโกที่มีคำสมาสและคำที่ไม่ใช่คำสมาส จากนั้นอ่านคำศัพท์ออกเสียง นักเรียนต้องตรวจสอบว่าคำที่ได้ยินเป็นคำสมาสหรือไม่ และทำเครื่องหมายในแผ่นบิงโก

2.2.4 เกมสร้างประโยคด้วยคำสมาส ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและแข่งกันสร้างประโยคโดยใช้คำสมาสที่กำหนดให้ เช่น "ราชการ", "อักษรศาสตร์" หรือ "พุทธศาสนา" กลุ่มที่สร้างประโยคได้ถูกต้องและมีความหมายสมบูรณ์ที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

2.2.5 เกมล่าคำสมาส ครูซ่อนบัตรคำสมาสไว้รอบห้องเรียน จากนั้นให้นักเรียนออกตามหาบัตรคำและอธิบายความหมายของคำนั้นเมื่อพบ

3.เทคนิค Analyze Case Studies (การวิเคราะห์กรณีศึกษา) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนศึกษากรณีตัวอย่างจริงหรือสถานการณ์สมมติ เพื่อฝึกทักษะ

การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ การนำเทคนิคนี้มาใช้ในการสอนเรื่อง คำสมาสในภาษาไทย สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจลักษณะและความหมายของคำสมาสได้อย่างลึกซึ้ง และเห็นการนำคำสมาสไปใช้ในบริบทจริง

3.1 หลักการของเทคนิค Analyze Case Studies

3.1.1 การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา ผู้เรียนได้ศึกษากรณีตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

3.1.2 การคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปความรู้จากกรณีศึกษา

3.1.3 การประยุกต์ใช้ความรู้ ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาในกรณีศึกษา

3.1.4 การทำงานเป็นทีม กรณีศึกษาส่วนใหญ่อาจต้องทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ

3.2 ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Analyze Case Studies กับเรื่องคำสมาสในภาษาไทย

3.2.1 กรณีศึกษา การใช้คำสมาสในบทความ

วิธีการ ครูเตรียมบทความสั้น ๆ ที่มีคำสมาสปะปนอยู่ จากนั้นให้นักเรียนวิเคราะห์และระบุคำสมาสในบทความ พร้อมอธิบายความหมายและลักษณะของคำสมาสนั้นประโยชน์ ช่วยฝึกทักษะการวิเคราะห์และการสังเกตคำสมาสในบริบทจริง

3.2.2 กรณีศึกษา: การสร้างคำสมาสใหม่

วิธีการ ครูให้นักเรียนศึกษากรณีตัวอย่างของการสร้างคำสมาสในภาษาไทย เช่น คำที่เกิดจากการรวมคำบาลี-สันสกฤต จากนั้นให้นักเรียนลองสร้างคำสมาสใหม่โดยใช้ความรู้ที่เรียนมา ตัวอย่างกิจกรรม: นักเรียนสร้างคำสมาสจากคำว่า "ธรรม" +

"ศาสตร์" = "ธรรมศาสตร์" และอธิบายความหมาย ประโยชน์ ช่วยฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ความรู้

3.2.3 กรณีศึกษา: การใช้คำสมาสในชีวิตประจำวัน

วิธีการ ครูให้นักเรียนสำรวจการใช้คำสมาสในชีวิตประจำวัน เช่น ในป้ายประกาศ หนังสือพิมพ์ หรือโฆษณา จากนั้นนำมาวิเคราะห์และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ตัวอย่าง นักเรียนพบคำว่า "วิทยาลัย" ในป้ายโรงเรียน และอธิบายว่าคำนี้เป็นคำสมาสที่เกิดจากคำว่า "วิทยา" + "าลัย" ประโยชน์ ช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริง

4.เทคนิค Mind Mapping/Concept Mapping การทำแผนที่ความคิดหรือแผนที่แนวคิด เป็นเครื่องมือที่ช่วยจัดระเบียบความคิดและเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกันในรูปแบบภาพ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบ การนำเทคนิคนี้มาใช้ในการสอนเรื่อง คำสมาสในภาษาไทย สามารถช่วยให้ผู้เรียนเห็นโครงสร้างและความสัมพันธ์ของคำสมาสได้อย่างเป็นรูปธรรม

4.1 หลักการของ Mind Mapping/Concept Mapping

4.1.1 การจัดระเบียบความคิด ผู้เรียนสามารถจัดกลุ่มและเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ

4.1.2 การแสดงความสัมพันธ์ แสดงความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดหลักและแนวคิดย่อย

4.1.3 การเรียนรู้แบบภาพ ใช้ภาพและสีเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

4.1.4 การคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างแผนที่ความคิดได้อย่างอิสระ

4.2 ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Mind Mapping/Concept Mapping กับเรื่อง คำสมาสในภาษาไทย

4.2.1 สร้างแผนที่ความคิดเรื่องคำสมาส ครูให้นักเรียนสร้างแผนที่ความคิดโดยมีคำว่า "คำสมาส" เป็นหัวข้อหลัก จากนั้นแตกแนวคิดย่อยออกเป็นส่วนต่าง ๆ เช่น คำอธิบายว่าคำสมาสคืออะไร ลักษณะเฉพาะของคำสมาส เช่น การรวมคำบาลี-สันสกฤต ยกตัวอย่างคำสมาส เช่น "ราชการ", "อักษรศาสตร์", "พุทธศาสนา" เปรียบเทียบคำสมาสกับคำสนธิ

4.2.2 แผนที่ความคิดเรื่องประเภทของคำสมาส ครูให้นักเรียนสร้างแผนที่ความคิดเพื่อแบ่งประเภทของคำสมาส เช่น คำสมาสที่มาจากภาษาบาลี-สันสกฤต: เช่น "ราชการ", "อักษรศาสตร์"

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้คำสมาสในภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำสมาสด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายที่เน้นการคิดขั้นสูง การลงมือปฏิบัติ การทำงานร่วมกัน และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก โดยเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับสารเพียงอย่างเดียวมาเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งหมด ครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาปรับใช้ในการสร้างความรู้ใหม่

แนวทางการจัดการเรียนรู้คำสมาสในภาษาไทยด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สามารถทำได้โดยเน้นกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

อย่างเต็มที่ ผ่านเทคนิคต่างๆ ดังนี้ เทคนิค Think-Pair-Share (คิด-คู่-แบ่งปัน) เป็นรูปแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมโดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ Think (คิดเดี่ยว) Pair (คิดคู่) Share (แบ่งปันความคิด) , เทคนิค Game-Based Learning (การเรียนรู้ผ่านเกม), เทคนิค Analyze Case Studies (การวิเคราะห์กรณีศึกษา), เทคนิค Mind Mapping/Concept Mapping (การทำแผนที่ความคิด/แผนที่แนวคิด)

การบูรณาการการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเข้ากับการสอนเรื่องคำสมาสจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ความหมาย โครงสร้าง และการใช้คำสมาสประเภทต่างๆ อย่างถูกต้อง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2 คำการสร้างคำ และการยืมคำ. กรุงเทพฯ: องค์การคำของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้: สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2568. เข้าถึงได้จาก <http://www.esdc.go.th> .

Code Genius Academy. (2022). Active Learning การเรียนรู้รูปแบบใหม่ หลักสูตร
นอกชั้นเรียน 2022. วันที่สืบค้น 22 มกราคม 2568. เข้าถึงได้จาก
<https://codegeniusacademy.com/active-learning/#>

Jobsdb. (2024). รู้จัก Active Learning คืออะไร ช่วยเสริมการเรียนรู้ในเชิงรุกอย่างไร.
วันที่สืบค้น 22 มกราคม 2568. เข้าถึงได้จาก
<https://th.jobsdb.com/th/career-advice/article/what-is-active-learning>.

Jai Jirakasem. (2023). Active Learning คืออะไร? พร้อมตัวอย่างกิจกรรม Active
Learning. วันที่สืบค้น 22 มกราคม 2568. เข้าถึงได้จาก
<https://www.twinkl.co.th/blog/active-learning#5%20%E0%B8%82%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%AD%E0%B8%99%20Active%20Learning>.

Deanship of Academic Development. (n.d.). Recommended Active Learning
Methods and Strategies. Retrieved from
<https://dad.kfupm.edu.sa/srpg/etp/what-is-active-learning/>.

D-PREP INTERNATIONAL SCHOOL. (2023). What is Active Learning and How
Can Schools Promote It?. Retrieved from
<https://www.dprep.ac.th/what-is-active-learning/>.

ViewSonic. (2019). What is Active Learning? And Why it Matters. Retrieved
from <https://www.viewsonic.com/library/education/active-learning-matters/>.

การแต่งกายยานี 11 : แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้*

แบบร่วมมือ

COMPOSITION OF KAPYANI 11: AN APPROACH TO LEARNING MANAGEMENT BY COOPERATIVE LEARNING

เจษฎากร เกื้อนแอน¹ และ คชา ปราณีตพลกรัง²

Jedsadakorn Thuen-aen¹ and Khacha Praneetpolkrung²

¹โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

²มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

¹Nongsaolaowittayakarn school

²Mahamakut Buddhist University, Isan Campus

Corresponding Author, Email: aoujedsadakorn1997@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งเสนอภาพยานี 11 เป็นบทเรียนพื้นฐานที่นักเรียนควรรู้เพื่อใช้ในการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมประเภทกาพย์ และงานเขียนบทร้อยกรอง การเรียนรู้ภาพยานี 11 ช่วยให้เข้าใจฉันทลักษณ์และรูปแบบของบทร้อยกรอง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาวรรณคดีไทย และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งคำประพันธ์หรือบทร้อยกรองไว้ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย โดยกำหนดให้นักเรียนศึกษาระรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย รวมถึงการแต่งคำประพันธ์ประเภทต่างๆ ในที่นี้จะขอกล่าวถึงแนวทางในการพัฒนาทักษะการแต่งภาพยานี 11 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเป็นวิธีการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม เพื่อสร้างความท้าทายในการทำความเข้าใจในฉันทลักษณ์ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ได้แก่ 1) STAD (Student Teams-Achievement

* Received 10 May 2025; Revised 5 June 2025; Accepted 12 June 2025

Divisions) 2) TGT (Teams-Games-Tournament) 3) Jigsaw II 4) LT (Learning Together) 5) เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ให้นักเรียนเกิดความสนใจและสามารถแต่งกาพย์ยานี 11 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : การแต่งบทร้อยกรอง, กาพย์ยานี 11, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, ฉันทลักษณ์

Abstract

This academic article aims to present the Kap Yanee 11 as a basic lesson that students should know to study literature and literature in the Kap genre and writing poetry. Learning Kap Yanee 11 helps to understand the meter and form of poetry, which is an important foundation for studying Thai literature and applying it in daily life. The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 emphasizes the composition of poetry or poetry in the 4th subject, Principles of Thai Language Usage, by requiring students to study the nature and rules of the Thai language, including the composition of various types of poetry. Here, we will discuss the guidelines for developing the Kap Yanee 11 writing skills by using cooperative learning, which is a learner-centered method that promotes teamwork to create challenges in understanding the meter, using cooperative learning techniques, including 1) STAD (Student Teams-Achievement Divisions), 2) TGT (Teams-Games-Tournament), 3) Jigsaw II, 4) LT (Learning Together), and 5) Peer-thinking Technique. (Think-Pair-Share) to be a guideline for teachers to apply in teaching management, emphasizing student participation and

creating a good learning atmosphere, so that students are interested and can compose the Kapyani 11 poem effectively.

Keywords: Composition of poetry, Kapyani 11, Cooperative Learning, Prosody

บทนำ

การศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าและแก้ไขปัญหาสังคม การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการแก้ปัญหา และมีทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ โดยเน้นทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา

การสอนภาษาไทยจึงเปลี่ยนแนวคิดไปจากเดิม โดยมุ่งเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและใช้ภาษาเพื่อแก้ปัญหาในการดำรงชีวิต ภาษาไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเจริญงอกงามและเป็นเอกลักษณ์ของชาติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งคำประพันธ์หรือบทร้อยกรองไว้ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย โดยกำหนดให้นักเรียนศึกษาธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย รวมถึงการแต่งคำประพันธ์ประเภทต่างๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2550)

บทร้อยกรอง คือ งานเขียนที่ประกอบด้วยถ้อยคำ สำนวน ภาษา ที่เรียบเรียงขึ้นตามกฎเกณฑ์หรือฉันทลักษณ์ (กำชัย ทองหล่อ, 2550) การแต่งบทร้อยกรองเป็นทักษะทางภาษาไทยที่สำคัญ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้คำ การเลือกสรรถ้อยคำ และการเรียบเรียงอย่างมีแบบแผน เพื่อสื่อความหมายและสร้างความสุนทรีย์ (บุญเหลือ ใจมโน, 2555) การเรียนรู้ทักษะนี้ มิได้เป็นเพียงการฝึกฝนการใช้ภาษาเท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจในศิลปะแห่งภาษา (โชษิตา มณีใส, 2557)

ซึ่งการเรียนรู้การแต่งบทร้อยกรองในชั้นเรียน อาจพบกับปัญหาและความท้าทายหลายประการ อาทิ ความซับซ้อนของฉันทลักษณ์ ความไม่เข้าใจในคำศัพท์ที่เหมาะสมและสละสลวยในการแต่งบทร้อยกรอง เนื่องจากขาดความรู้ความเข้าใจในความหมายและลักษณะของคำ การขาดแรงบันดาลใจไม่รู้สึกรักสนุกหรือมีแรงบันดาลใจในการแต่งบทร้อยกรอง หากไม่มีกิจกรรมที่น่าสนใจและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (นารถ กิตติวรรณกร, 2548)

บทร้อยกรองประเภทกาพย์ มีความสำคัญในหลายด้าน ทั้งในด้านการอนุรักษ์ ภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียน (วิวัฒน์ บุญจับ, 2544) กาพย์ เป็นร้อยกรองที่มีระเบียบบังคับคล้ายกับฉันท แต่ไม่ได้กำหนดครุหลุ กาพย์ที่นิยมแต่ง เช่น กาพย์ยานี 11 กาพย์ฉับ 16 กาพย์สุรางคนางค์ 28 ซึ่งกาพย์ยานี 11 เป็นบทเรียนพื้นฐานที่นักเรียนควรรู้ เพื่อใช้ในการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมประเภทกาพย์ และงานเขียนบทประพันธ์ต่อไป (กองทุนส่งเสริมงานวัฒนธรรม, 2539) แต่การสอนแต่งคำประพันธ์ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบอ่านและเขียนบทร้อยกรองเพราะคิดว่าเป็นเรื่องยาก (กองทุนส่งเสริมงานวัฒนธรรม, 2539)

การใช้การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือจึงเป็นนวัตกรรมหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการเสริมทักษะการแต่งคำประพันธ์ได้ดี เพราะจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางสังคมไปพร้อมๆ กันอย่างเป็นระบบ ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการเรียนรู้ นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ยังเป็นจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งต่างคนต่างช่วยกันเรียนรู้ด้านเนื้อหา บทความนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการแต่งกาพย์ยานี 11 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถแต่งกาพย์ยานี 11 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาไทยมากยิ่งขึ้น

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบทร้อยกรอง

บทร้อยกรอง คือการนำคำภาษาไทยที่เลือกสรรแล้วมาเรียงร้อยให้เป็นประโยคที่คล้องจอง มีความไพเราะและงดงามด้วยศิลปะของภาษา ซึ่งเรียกว่าความสุนทรีย์ และทำให้ผู้อ่านประทับใจหรือ "เข้าถึงอารมณ์" การนำคำมาเรียงร้อยให้เป็นระเบียบเรียกว่า "ร้อย" และการกลั่นกรองคำที่ไพเราะมาผูกร้อยเป็นประโยคเรียกว่า "กรอง" คำว่า "ร้อยกรอง" กับ "กลอน" สามารถใช้แทนกันได้ ทั้งเป็นนามและกริยา "ร้อยกรอง" เป็นกริยา หมายถึงการคัดเลือกคำมาร้อยรวมกัน เมื่อร้อยรวมกันเรียบร้อยแล้ว จะเรียกว่า "กลอน" ซึ่งเป็นคำนาม ส่วนฉันทลักษณ์ คือ ตำราที่ว่าด้วยวิธีร้อยกรองถ้อยคำให้เป็นระเบียบตามลักษณะบังคับที่นักปราชญ์ได้วางไว้ ถ้อยคำที่ร้อยกรองตามลักษณะบัญญัติแห่งฉันทลักษณ์เรียกว่า คำประพันธ์ ซึ่งมีข้อบังคับจำกัดคำและวรรคตอนให้รับสัมผัสกัน (นารถ กิตติวรรณกร, 2548)

บทร้อยกรองมีหลายประเภท แต่ละประเภทมีลักษณะและข้อบังคับเฉพาะตัว การทำความเข้าใจในฉันทลักษณ์และลักษณะเฉพาะของคำประพันธ์แต่ละประเภทเป็นพื้นฐานสำคัญในการเขียนบทร้อยกรองให้ถูกต้องตามแบบแผนและมีความไพเราะ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบของฉันทลักษณ์ ดังนี้

1. คณะ คือ ลักษณะบังคับของคำประพันธ์ 1 บท ประกอบด้วย บท บาท วรรค และคำ อธิบายโดยสังเขปได้ดังนี้

1.1 บท คือ ส่วนของคำประพันธ์ที่ลงความตอนหนึ่งๆ หรือคำประพันธ์ 1 ตอน ที่มีองค์ประกอบของฉันทลักษณ์ครบถ้วน เช่น โคลงสี่สุภาพ 4 บาท เป็น 1 บท

1.2 บาท หมายถึง ส่วนหนึ่งของบทแห่งคำประพันธ์ ซึ่งโดยทั่วไปคือคำประพันธ์ 2 วรรค

1.3 วรรค คือ กลุ่มคำที่คำประพันธ์แต่ละประเภทกำหนดไว้ อาจมีตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป

1.4 คำ คือ หน่วยย่อยที่สุดของฉันทลักษณ์ เป็นส่วนย่อยของวรรค และการนับคำทางฉันทลักษณ์ต่างจากการนับคำทางไวยากรณ์ที่ถือความหมายเป็นสำคัญ

2. สัมผัส คือ การคล้องจองของเสียงในคำประพันธ์ แบ่งออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่

2.1 สัมผัสใน คือสัมผัสที่อยู่ในวรรคเดียวกัน เป็นการคล้องจองระหว่างกลุ่มคำ อาจจะเป็นคำแรก คำกลาง และคำท้ายของแต่ละวรรค การใช้สัมผัสในที่เหมาะสมจะช่วยให้กลอนมีความไพเราะยิ่งขึ้น ซึ่งสัมผัสในใช้ได้ทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ โดยการคล้องจองด้วยเสียงพยัญชนะ หรือสัมผัสอักษรนั้นมี 3 รูปแบบ คือ

2.1.1 ใช้ตัวอักษรชนิดเดียวกันตลอดทั้งวรรค

2.1.2 ใช้อักษรประเภทเดียวกันที่มีเสียงเหมือนกัน เช่น ค ฆ, ท ธ, ร ล, ศ ษ ส

2.1.3 ใช้อักษรที่มีเสียงคู่กัน คือ อักษรต่ำคู่ 14 ตัว กับอักษรสูง 11 ตัว ที่มีเสียงผันเข้ากันได้

2.2 สัมผัสนอก คือ สัมผัสที่เชื่อมระหว่างวรรคหนึ่งกับอีกวรรคหนึ่ง มีตำแหน่งการสัมผัสตามที่กำหนดไว้ โดยทั่วไป คำสุดท้ายของวรรคแรกจะสัมผัสกับคำที่ 3 หรือ 5 ของวรรคที่สอง คำสุดท้ายของวรรคที่สองจะสัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่สาม และคำสุดท้ายของวรรคที่สามจะสัมผัสกับคำที่ 3 หรือ 5 ของวรรคที่สี่ สัมผัสนอกใช้ได้เฉพาะสัมผัสสระเท่านั้น และถือเป็นกฎเกณฑ์บังคับ

2.3 สัมผัสระหว่างบท คือสัมผัสที่เชื่อมระหว่างบทหนึ่งไปอีกบทหนึ่ง ซึ่งตำแหน่งสัมผัสคือคำสุดท้ายของวรรคที่ 4 ของบทแรก จะสัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ 2 ในบทถัดไป สัมผัสบทใช้ได้เฉพาะสัมผัสสระเท่านั้น

3. คำเอก คำโท (วัดนะ บุญจับ, 2544) เป็นพยางค์ที่บังคับด้วยรูปวรรณยุกต์เอก และรูปวรรณยุกต์โทกำกับอยู่ในคำนั้น โดยคำเอก คือ พยางค์หรือคำที่มีรูปวรรณยุกต์เอก และคำตายทั้งสี่ ซึ่งในโคลงและร่าย สามารถใช้คำตายแทนคำเอกได้ ส่วนคำโท คือ พยางค์หรือคำที่มีรูปวรรณยุกต์โท ในกรณีที่ไม่สามารถหาคำที่กำกับด้วยรูปวรรณยุกต์เอกหรือโทตามฉันทลักษณ์กำหนด ผู้ประพันธ์สามารถใช้คำเอกโทษและคำโทโทษได้ (กำชัย ทองหล่อ, 2550)

4. คำครุ ลหุ เป็นลักษณะบังคับของฉันท์ โดยพิจารณาจากพยางค์เสียงหนักเบา โดย คำครุ คือ พยางค์ที่มีเสียงหนัก ใช้สัญลักษณ์ (ˊ) ประกอบด้วยสระเสียงยาว สระเกิน และพยางค์ที่มีตัวสะกด ส่วนคำลหุ คือ พยางค์เสียงเบา ใช้สัญลักษณ์ (ˋ) ประกอบด้วยสระเสียงสั้นที่ไม่มีตัวสะกด

5. คำเป็น คำตาย พิจารณาจากการประสมสระ ดังนี้ (ยุทธ โตดิเทพย์ และ สุธีร์ พุ่มกุมาร, 2559)

5.1 คำเป็น คือคำที่ประกอบด้วยสระเสียงยาวในแม่ ก กา และคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่ กน กง กม เกย และเกอว รวมทั้ง อำ ไอ โอ เอา

5.2 คำตาย คือคำที่ประกอบด้วยสระเสียงสั้นในแม่ ก กา (ยกเว้น อำ ไอ โอ เอา) และคำที่มีตัวสะกดในแม่ กก กด กบ

6. คำขึ้นต้น เป็นลักษณะบังคับของกลอนบางชนิด โดยส่วนใหญ่แล้วจะนิยมใช้กับคำประพันธ์ประเภท กลอนบทละคร กลอนดอกสร้อย กลอนสักวา กลอนเสภา ซึ่งจะบังคับคำขึ้นต้นวรรคแรกของบท เช่น เมื่อนั้น บัดนั้น มาจะกล่าวบทไป เป็นต้น

7. คำสร้อย เป็นคำที่เติมเข้ามาเพื่อเพิ่มความไพเราะและให้ครบตามจำนวนคำที่กำหนดไว้ในโคลงและร่าย มักใช้ลงท้ายบทหรือท้ายบาท โดยคำสร้อยจะต้องเป็นคำเป็นเท่านั้น

การเข้าใจและปฏิบัติตามองค์ประกอบของฉันทลักษณ์เหล่านี้ จะช่วยให้การแต่งบทร้อยกรองมีความถูกต้องตามแบบแผนและความไพเราะมากยิ่งขึ้น

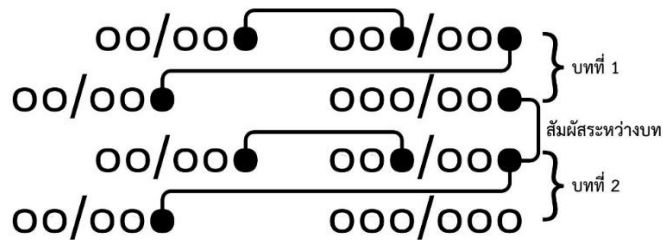
องค์ประกอบของการแต่งบทร้อยกรองประเภทกาพย์ยานี 11

การแต่งบทร้อยกรองประเภทกาพย์ยานีมีที่มาจากบทสวดของพราหมณ์ในพิธีกรรมทางศาสนา มีความหลากหลายและมีรายละเอียดที่ควรทำความเข้าใจเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ โดยรวมแล้วกาพย์เป็นคำประพันธ์ที่เน้น คณะ พยางค์ และสัมผัสเป็นหลัก แต่ไม่เคร่งครัดเรื่องครุหลุเหมือนบทร้อยกรองประเภทฉันท

กาพย์ยานี 11 เป็นคำประพันธ์ที่นิยมใช้กันทั่วไป เพราะแต่งง่ายและไม่มีข้อบังคับมากนัก (ประทีป วาทิกทินกร, 2553) การแต่งบทร้อยกรองประเภทกาพย์ยานี 11 มีลักษณะเฉพาะที่ควรทำความเข้าใจดังนี้

1. องค์ประกอบของกาพย์ยานี 11 ใน 1 บท จะมีแบ่งออกเป็นวรรคหน้า 5 คำ วรรคหลัง 6 คำ รวมเป็น 11 คำ ใน 1 บทจะมี 2 บาท บาทละ 2 วรรค รวมเป็น 4 วรรค

ส่วนวิธีสัมผัสจะมีเพียงแค่ 2 คู่ และอาจมีการเชื่อมสัมผัสกับบทถัดไปด้วย โดยจะมีลักษณะของการเชื่อมสัมผัส ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 แผนผังฉันทลักษณ์กาพย์ยานี 11

ที่มา: สังเคราะห์โดยผู้เขียน

2. สัมผัสนอก มีสัมผัสเชื่อมโยงระหว่างวรรคเหมือนกับกลอนสุภาพ โดยคำสุดท้ายของวรรคที่ 1 สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ 2 โดยทั่วไปคำสุดท้ายของวรรคที่ 2 จะสัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ 3 แต่ในกาพย์ยานี 11 อนุโลมให้วรรคที่ 3 กับวรรคที่ 4 ไม่ต้องมีสัมผัสนอกได้

3. สัมผัสใน เป็นสัมผัสที่ไม่บังคับเพียงแต่เป็นสัมผัสที่เพิ่มความไพเราะและแสดงถึงความสามารถของผู้แต่ง โดยแบ่งแยกสัมผัสในออกเป็น 2 ชนิดคือ สัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะนิยมให้มีคำคล้องจองภายในวรรคเพื่อเพิ่มความไพเราะ

การแต่งบทร้อยกรองประเภทกาพย์ยานี 11 มีขั้นตอนและองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. คณะ ในการแต่งกาพย์ยานี 11 หนึ่งบทมี 2 บาท หรือ 2 คำกลอน บาทแรกเรียกว่า "บาทเอก" และ บาทที่สองเรียกว่า "บาทโท" แต่ละบาทมี 2 วรรค รวมทั้งหมด 1 บท มี 4 วรรค

2. พยางค์ ในแต่ละบาทมี 11 พยางค์ หรือ 11 คำ โดยวรรคหน้ามี 5 พยางค์ และ วรรคหลังมี 6 พยางค์ จึงเรียกว่า "กาพย์ยานี 11" ในแต่ละวรรคสามารถใช้คำเกินได้บ้าง แต่ต้องเป็นคำที่มีสระเสียงสั้นหรืออักษรนำ

3. การส่งสัมผัส ในการแต่งบทหรือกรองประเภทกาพย์ยานี 11 มีการส่งสัมผัส ทั้งสัมผัสนอกและสัมผัสใน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 สัมผัสนอก คือ สัมผัสที่เชื่อมระหว่างวรรคหนึ่งกับอีกวรรคหนึ่ง มีตำแหน่ง การสัมผัสตามที่กำหนดไว้ดังนี้

3.1.1 คำสุดท้ายของวรรคแรกในบาทเอก สัมผัสกับคำที่ 3 ของวรรคที่ 2 ใน บาทเอก

3.1.2 คำสุดท้ายของวรรคที่ 2 ในบาทเอก สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ 3 ใน บาทโท

3.1.3 คำสุดท้ายของวรรคที่ 3 สัมผัสกับคำที่ 1 2 หรือ 3 ในวรรคที่ 4 ซึ่งเป็น สัมผัสที่ไม่บังคับ

3.1.4 ถ้าแต่งมากกว่า 1 บท จะมีสัมผัสระหว่างบท โดยคำสุดท้ายของวรรคที่ 4 ของบทต้น สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ 2 ของบทถัดไป

3.2 สัมผัสใน เป็นสัมผัสที่ไม่บังคับ หากแต่เป็นการเพิ่มความไพเราะ และแสดง ถึงความสามารถของผู้ประพันธ์ ซึ่งกาพย์ยานี 11 นิยมให้มีสัมผัสในเช่นเดียวกับกลอน โดยสัมผัสในที่เป็นสัมผัสสระยังใช้กันมาก แม้จะไม่มากเท่ากลอนก็ตาม ส่วนสัมผัสอักษร ใช้น้อยกว่าสัมผัสสระ แต่ก็นับว่าเป็นสัมผัสในที่สำคัญมาก ตัวอย่างเช่น “ลึงค่างคราง โครกครอก ผูกจิ้งจอกออกเห่าหอน” (กาพย์พระไชยสุริยา) จากตัวอย่างจะมีการใช้สัมผัส อักษร ทั้งเสียง ค เสียง จ และเสียง ห ซึ่งเป็นเน้นสัมผัสอักษร ที่ทำให้บทประพันธ์ ไพเราะขึ้น

4. การแบ่งจังหวะในวรรค เพื่อให้เกิดสัมผัสในก็เช่นเดียวกับกลอน ตามปกติ กาพย์ยานีแต่ละ วรรคจะแบ่งเป็น 2 ห้วง วรรคแรกซึ่งมี 5 คำจะแบ่งออกเป็น ห้วงแรก 2 คำกับห้วงหลัง 3 คำ และวรรคหลังซึ่งมี 6 คำ แบ่งออกเป็นห้วงละ 3 คำ

5. กาพย์ยานี 11 ไม่บังคับเสียงวรรณยุกต์อย่างกลอน คือสัมผัสนอกในบทหนึ่ง ๆ อาจจะมีเสียง วรรณยุกต์เสียงเดียวกันหมดก็ได้ แต่ถ้าใช้เสียงวรรณยุกต์ให้ได้ อย่าง กลอนยิ่งมากก็ยิ่งดี

6. การใช้สัมผัสซ้ำ ยังถือเป็นเรื่องต้องห้ามที่สำคัญในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกาพย์ยานี 11 กล่าวคือห้ามใช้คำคำเดียวกันสัมผัสกัน

7. คำสุทธ่ายของบทไม่ควรใช้คำตาย หรือคำที่มีรูปวรรณยุกต์ และคำสุทธ่ายของวรรคหลังของบาทโท ส่วนมากนิยมใช้วรรณยุกต์เสียง สามัญ และเสียงจัตวา

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning: CL) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางรูปแบบหนึ่ง การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ CL นี้เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันและมีการทำงานร่วมกัน โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็ก ๆ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละคน สมาชิกในทีมจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ บทบาทของสมาชิกในทีมมี 2 อย่าง คือ เป็นผู้เรียนที่รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง และเป็นผู้สอนที่รับผิดชอบการสอนและช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในทีม

Slavin (1995) และ Johnson, Johnson & Holubec (1990) มีความเห็นพ้องต้องกันว่า จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน แก้ไขปัญหา และทำงานร่วมกันจนเกิดความสำเร็จ โดยมีกระบวนการทักษะทางสังคมควบคู่ไปด้วย เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลากหลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบมีขั้นตอนและรายละเอียดที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. The Curricular Approach: Students Team Learning (Slavin, 1994) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็ก ๆ โดยสมาชิกมีความสามารถแตกต่างกัน เพื่อช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ไปสู่เป้าหมาย มีเทคนิคที่สำคัญดังนี้

1.1 Student Teams-Achievement Divisions (STAD) เป็นเทคนิคการสอนที่ใช้หลังจากสอนเนื้อหาแล้ว โดยแบ่งผู้เรียนเป็นทีม ทีมละ 4-5 คน ที่มีความสามารถคละกัน (Slavin,1994) ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1.1 Teacher Presentations เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนอธิบายเนื้อหาให้ผู้เรียนทั้ง
ชั้น

1.1.2 Team Study ชั้นนี้ผู้เรียนจะได้ทำงานร่วมกันในทีม ศึกษาค้นคว้า
เพิ่มเติมจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มา โดยสมาชิกในทีมจะต้องช่วยเหลือกันเพื่อให้ทุกคนเข้าใจ
เนื้อหา

1.1.3 Quizzes/Test เป็นขั้นตอนของการทดสอบความรู้ความเข้าใจของแต่ละ
คน

1.1.4 Team Recognition เป็นการมอบรางวัลให้แก่ทีมที่ได้คะแนนพัฒนาการ
เกินเป้าหมาย

1.2 Teams-Games-Tournament (TGT): มีขั้นตอนคล้ายกับ STAD แต่มีการ
แข่งขันเกมระหว่างทีม (Slavin,1994) ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.2.1 Teacher Presentations: ผู้สอนสอนเนื้อหาให้ผู้เรียนทั้งชั้น

1.2.2 Team Study: ผู้เรียนทำงานร่วมกันในทีม ศึกษาเนื้อหาและช่วยเหลือ
กัน

1.2.3 Game Tournament: สมาชิกแต่ละทีมแข่งขันตอบคำถามกับสมาชิก
ของทีมอื่น โดยผู้สอนจัดให้ผู้ที่มีความสามารถระดับเดียวกันแข่งขันในโต๊ะเดียวกัน

1.2.4 Team Recognition: ให้รางวัลทีมที่ได้คะแนนรวมจากการแข่งขัน

1.3 Jigsaw เป็นเทคนิคการสอนที่เน้นการแบ่งเนื้อหาให้ผู้เรียนแต่ละคนในทีม
ศึกษา แล้วนำมาสอนเพื่อนในทีม (Slavin,1994) ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.3.1 ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในบทเรียนหรือบททวนบทเรียนที่เรียนมาแล้ว

1.3.2 Home Groups: แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มละความสามารถ

1.3.3 Expert Groups: สมาชิกแต่ละคนเลือกศึกษาหัวข้อเดียว แล้วไปรวมกลุ่ม
กับคนที่เลือกหัวข้อเดียวกัน

1.3.4 สมาชิกกลับไปสอนเพื่อนใน Home Group

1.3.5 ผู้สอนทบทวนและเฉลยคำตอบ

1.3.6 Quiz : นักเรียนทุกคนทดสอบความรู้ความเข้าใจของแต่ละคน

1.3.7 Group Reward: ให้รางวัลกลุ่มที่ได้คะแนนรวมจากการทดสอบสูง

1.4 Team Accelerated Instruction (TAI) เป็นเทคนิคการสอนที่เน้นการเรียนรู้เป็นคู่ โดยให้เพื่อนช่วยเหลือเพื่อน (Slavin, 1994) ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.4.1 Placement Test: ทดสอบความรู้พื้นฐานก่อนเรียน

1.4.2 Teaching Groups: แบ่งผู้เรียนเป็นทีมละความสามารถ

1.4.3 Team Study: สมาชิกแต่ละคนทำแบบฝึกหัด แล้วจับคู่ตรวจสอบคำตอบ ถ้าทำผิดคู่จะต้องช่วยกันสอนจนเข้าใจ

1.4.4 Tests and Homework: ทำแบบทดสอบและทำการบ้าน

1.4.5 Team Scores and Team Recognition: คำนวณคะแนนทีมและให้รางวัล

2. The Conceptual Approach: Learning Together (LT) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมและการช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดย David Johnson และ Roger Johnson เป็นผู้ก่อตั้งศูนย์การเรียนรู้ Cooperative Learning Center ที่ University of Minnesota, USA ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Conceptual Approach มีชื่อเรียกว่า Learning Together (LT) แนวคิดบนพื้นฐานของวิธีการสอนดังกล่าวมุ่งเน้นไปที่การมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมที่เน้นการให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกัน มีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม มีการวิเคราะห์กระบวนการของทีมน และมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานร่วมกัน ซึ่งจะมีองค์ประกอบสำคัญและขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนดังนี้

2.1 การเรียนรู้แบบร่วมมือของ Johnson, Johnson & Holubec (1992) มีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

2.1.1 การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence)

2.1.2 ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability)

2.1.3 ทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกันเป็นทีม (social skills)

2.1.4 กระบวนการกลุ่ม (group processing)

2.1.5 รางวัลกลุ่ม (group reward)

2.2 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ Learning Together (LT) มีดังนี้

2.2.1 ผู้สอนสอนเนื้อหาตามปกติ

2.2.2 ผู้สอนกำหนดกิจกรรมหรือปัญหาให้ผู้เรียนทำ

2.2.3 แบ่งผู้เรียนเป็นทีมเล็ก ๆ 4-5 คน

2.2.4 ผู้เรียนทำงานร่วมกันในทีม โดยช่วยเหลือกันเพื่อให้ทุกคนเข้าใจเนื้อหา

2.2.5 นำผลงานของสมาชิกทุกคนมารวมกันเป็นผลงานทีม แล้วนำผลงานส่งมา

ครู

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลากหลายเทคนิค แต่ละเทคนิคมีขั้นตอนและรายละเอียดที่ต่างกันไป ผู้สอนควรเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

แนวทางการจัดการเรียนรู้การแต่งกายยยานี 11 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

แนวทางการจัดการเรียนรู้การแต่งกายยยานี 11 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สามารถทำได้โดยเน้นการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันของผู้เรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยเทคนิคและขั้นตอนดังนี้

1. เทคนิค STAD (Student Teams-Achievement Divisions) เมื่อสอนลักษณะและฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 แล้วครูผู้สอนสามารถให้นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 ชื่นนำเสนอ (Teacher Presentations) ครูสอนเนื้อหาเกี่ยวกับกาพย์ยานี 11 ทั้งหมด 4 เช่น ลักษณะฉันทลักษณ์, คณะ, สัมผัส, และตัวอย่างการแต่ง

1.2 ขั้นศึกษาในทีม (Team Study) โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นทีม ๆ ละ 4-5 คน โดยให้แต่ละทีมมีสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน สมาชิกในทีมจะช่วยกันศึกษา

ทำความเข้าใจ และฝึกแต่งภาพยยานี 11 จากตัวอย่างที่ครูให้ อาจใช้ใบงานหรือแบบฝึกหัดร่วมกันเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาให้แก่ผู้เรียน

1.3 ขั้นทดสอบ (Quizzes/Test): นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจเกี่ยวกับภาพยยานี 11 โดยอาจเป็นการสอบแบบปรนัยหรืออัตนัย

1.4 ขั้นให้รางวัล (Team Recognition): ให้รางวัลแก่ทีมที่สมาชิกทุกคนมีพัฒนาการด้านความเข้าใจและการแต่งภาพยยานี 11 สูงขึ้น

2. เทคนิค TGT (Teams-Games-Tournament) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมมีความคล้ายกับ STAD แต่ครูผู้สอนจะมีการเพิ่มการแข่งขันเกมให้เป็นกิจกรรมหลักในการจัดการเรียนการสอน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

2.1 ขั้นนำเสนอ (Teacher Presentations) ครูสอนเนื้อหาภาพยยานี 11

2.2 ขั้นศึกษาในทีม (Team Study) นักเรียนศึกษาและฝึกแต่งภาพยยานี 11 ในทีม

2.3 ขั้นแข่งขัน (Game Tournament) จัดเกมแข่งขันตอบคำถามหรือแต่งภาพยยานี 11 ระหว่างทีม โดยอาจมีการสลับสมาชิกทีมเพื่อแข่งขันกับผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน

2.4 ขั้นให้รางวัล (Team Recognition) ให้รางวัลทีมที่ได้คะแนนรวมจากการแข่งขันสูงสุด

3. เทคนิค Jigsaw II เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการแบ่งเนื้อหาให้นักเรียนแต่ละคนในทีมศึกษาแล้วนำองค์ความรู้ที่ได้มาสอนเพื่อนให้มีความเข้าใจร่วมกันในเนื้อหาที่ตนเองและสมาชิกในกลุ่มได้รับมอบหมายให้ไปศึกษา โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นนำเสนอ/ทบทวน (Teacher Presentations) ครูทบทวนความรู้พื้นฐานเรื่องฉันทลักษณ์ของภาพยยานี 11

3.2 ขั้นกลุ่มบ้าน (Home Groups) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละความสามารถ

3.3 ชั้นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Groups) สมาชิกแต่ละคนเลือกศึกษาหัวข้อเกี่ยวกับกาพย์ยานี 11 ที่แตกต่างกัน เช่น ลักษณะสัมผัส การใช้คำ การเลือกเนื้อหา แล้วไปรวมกลุ่มกับเพื่อนที่เลือกหัวข้อเดียวกัน

3.4 ชั้นกลับสู่กลุ่มบ้าน สมาชิกแต่ละคนกลับไปสอนเพื่อนในกลุ่มเดิมในหัวข้อที่ตนเองเชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ

3.5 ชั้นทดสอบ (Quiz) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งกาพย์ยานี 11 เพื่อวัดความเข้าใจ

3.6 ชั้นให้รางวัล (Group Reward) ครูให้รางวัลแก่กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงจากการแต่งกาพย์ยานี 11

4. เทคนิค LT (Learning Together) ซึ่งเป็นเทคนิคที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์และการช่วยเหลือกัน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

4.1 ชั้นสอนตามปกติ ครูสอนเนื้อหาการแต่งกาพย์ยานี 11

4.2 ชั้นกำหนดกิจกรรม: ครูมอบหมายกิจกรรมให้นักเรียนแต่งกาพย์ยานี 11 โดยอาจมีโจทย์หรือคำที่กำหนดให้

4.3 ชั้นทำงานร่วมกัน: แบ่งนักเรียนเป็นทีม 4-5 คน สมาชิกในทีมช่วยกันแต่งกาพย์ยานี 11 โดยมีการฟังและเกื้อกูลกัน ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน ทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกันเป็นทีม กระบวนการกลุ่ม และรางวัลกลุ่ม

4.4 ชั้นรวบรวมผลงาน: นำผลงานของสมาชิกทุกคนมารวมกันเป็นผลงานทีม และส่งรายงานเพียง 1 ชิ้นต่อทีม

5. เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง ได้เกิดความคิดหาคำตอบด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และกระตุ้นให้ผู้เรียนหาข้อสรุปร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดขอบเขตการคิดและการพูดคุยอย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยเทคนิคเพื่อนคู่คิดมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

5.1 ขั้นคิด (Think) ครูผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนแต่ละคนคิดวิเคราะห์ลักษณะของภาพยยานี 11 จากตัวอย่าง หรือคิดหาเนื้อหาจากโจทย์ที่กำหนดให้ แล้วลองแต่งภาพยยานี 11 ด้วยตนเอง

5.2 ขั้นจับคู่ (Pair) นักเรียนจับคู่กับเพื่อนในกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และให้ข้อเสนอแนะในการแต่งภาพยยานี 11 หรืออาจจะให้เพื่อนช่วยตรวจทานแก้ไขผลงาน

5.3 ขั้นแบ่งปัน (Share) แต่ละคู่เลือกผลงานที่ดีที่สุดของตนเองมานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยให้เพื่อนกลุ่มอื่นและครูช่วยกันวิเคราะห์วิจารณ์และเสนอแนะ

ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สิ่งสำคัญคือการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ครูควรให้คำแนะนำและให้กำลังใจแก่นักเรียนอย่างสม่ำเสมอ ควรมีกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย ควรสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและสร้างความคุ้นเคยกันก่อนเริ่มกิจกรรม และควรเน้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

บทสรุป

การแต่งบทหรือโครงประเภทภาพยยานี 11 เป็นบทเรียนพื้นฐานที่นักเรียนควรรู้ เพื่อใช้ในการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมประเภทภาพย และงานเขียนบทประพันธ์ต่อไป การทำความเข้าใจในลักษณะบังคับของภาพยยานี 11 จะช่วยให้การแต่งภาพยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ผลงานที่งดงาม ควบคู่กับการที่ครูผู้สอนสามารถบูรณาการเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning: CL) ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็กๆ ที่มีความสามารถแตกต่างกัน เพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้บรรลุเป้าหมาย แนวทางการจัดการเรียนรู้การแต่งภาพยยานี 11 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถทำได้โดยใช้เทคนิคต่างๆ ที่เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม ได้แก่ เทคนิค STAD (Student Teams-Achievement Divisions) ที่เน้นการศึกษาเนื้อหาในทีมหลังจากการสอนของครู การทดสอบ และให้รางวัลทีมตามพัฒนาการ เทคนิค TGT (Teams-Games-Tournament) ที่เพิ่มการแข่งขันเกมระหว่างทีมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เทคนิค

Jigsaw II ที่แบ่งเนื้อหาให้สมาชิกแต่ละคนศึกษาและนำมาสอนเพื่อนในกลุ่ม เทคนิค LT (Learning Together) ที่เน้นการพึ่งพาอาศัยกันและการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ยังมีเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือการพึ่งพาและเกื้อกูลกัน ความรับผิดชอบของสมาชิก ทักษะทางสังคม กระบวนการกลุ่ม และรางวัลกลุ่ม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเหล่านี้จะช่วยพัฒนาความสามารถในการแต่งกายพยานี 11 ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อีกด้วย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการศึกษา

แนวทางการจัดการเรียนรู้การแต่งกายพยานี 11 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สามารถทำได้โดยเน้นการศึกษาเนื้อหาในทีม การแข่งขันเกมระหว่างทีมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เน้นการพึ่งพาอาศัยกันและการทำงานร่วมกัน หรือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือการพึ่งพาและเกื้อกูลกัน ความรับผิดชอบของสมาชิก ทักษะทางสังคม กระบวนการกลุ่ม และรางวัลกลุ่ม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเหล่านี้จะช่วยพัฒนาความสามารถในการแต่งกายพยานี 11 ได้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนส่งเสริมงานวัฒนธรรม. (2539). *แบบการแต่งกายพยานี กลอน โคลง*. กรุงเทพฯ : การศาสนา.
- กำชัย ทองหล่อ. (2550). *หลักภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น
- โช ษิตา มณีใส. (2557). *วรรณกรรมร้อยกรองของไทย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นารถ กิตติวรรณกร. (2548). *ใครก็เขียนกลอนได้ถ้าใจรัก*. กรุงเทพฯ : เลียงเชียง.

- บุญเหลือ ไจโมน. (2555). *การแต่งคำประพันธ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ประทีป วาทิกทินกร. (2553). *ลักษณะการใช้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2550). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย ภาคฉันทลักษณ์*. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- ยุทธ โตคติเทพย์ และ สุธีร์ พุ่มกุมาร. (2559). *คู่มือเรียนเขียนกลอน*. กรุงเทพฯ : ชนนิยม.
- วันนะ บุญจับ. (2544). *ครรภครรลองร้อยกรองไทย*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์
- Johnson, D. W., & Johnson, F. P. (1992). *Joining together: Group theory and group skills* (4th Ed). Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1990). *Circles of learning: Cooperation in the classroom* (3rd ed.). Edina, MN: Interaction Book Company
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E., (1994). *Using Student Team Learning. The Johns Hopkins Team Learning Project*. MA: Center for Social Organization of Schools.