

บรรณานุกรม



หนังสือ

กุหลาบ มัลลิกะมาส. คศิชาบ้าน. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สวนทองถิ่น, ๒๕๑๖.

จรินทร์ ชานีรัตน์. คู่มือเกม. พระนคร: สำนักพิมพ์โอเคียนส์โตร์, ๒๕๑๒.

จริยา จริญานุกูล และทิพวรรณ นาคะสุวรรณ. "วรรณกรรมของฉับการสอนภาษาไทย" ใน ภาษาพาสนุก, หน้า ๕๑ กรุงเทพมหานคร: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒.

จำรัส น้อยแสงศรี. คู่มือการศึกษาเทคนิคและวิธีสอนของครู. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชา ภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ๒๕๒๐.

เจือ สตะเวทิน. ภาษาไทยนอกห้องเรียน. เล่ม ๒. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สุทธิสาร การพิมพ์, ๒๕๑๘.

เฉลิมศักดิ์ ศิลาดพร. "บันทึกการเสด็จพระราชดำเนินพระราชทานพระกระแสดพระราชาภิเษก เรื่องปัญหาการใช้คำไทย." ใน วรรณศิลป์ปริทัศน์, หน้า ๑๐ - ๑๑. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บรรณกิจ, ๒๕๑๘.

แจ็กสเปียร์, วิลเลียม. เวนิสวานิช. แปลโดย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๑๕.

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. "การสอนหลักภาษาไทย" ใน คู่มือครูวิชาภาษาไทย, หน้า ๕. พระนคร: มงคลการพิมพ์, ๒๕๑๒.

_____ . "การสอนหลักภาษาไทย." ใน จุดสารภาษาไทย, หน้า ๖๘. : หน่วยศึกษานิเทศก์ การศึกษา กรมวิสามัญศึกษา, ๒๕๐๔.

พิศนา เขมมณี และคนอื่น ๆ. กลุ่มสัมพันธ์: ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม ๑. พระนคร: หนังสือ ในโครงการเผยแพร่การสอนกลุ่มสัมพันธ์, ๒๕๒๒.

นราธิปพงศ์ประพันธ์, พระเจ้าวรวงศ์เธอกรมหมื่น. ภาษาวรรณคดีและวิทยาการ.

พระนคร: สำนักพิมพ์กวางหนา, ๒๕๐๔

นิตยา ฤทธิโยธี. คู่มือครูสอนภาษาไทย เกมประกอบการสอนอ่าน. กรุงเทพมหานคร:

โรงพิมพ์คุรุสภา, ๒๕๑๔.

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. ภาษาไทยวิชาที่ถูกลืม. กรุงเทพมหานคร: ชุมชุมส่งเสริม

การใช้ภาษาไทย, ๒๕๒๐.

ประพิมพ์พรรณ สุธรรมวงศ์ และนพคุณ คุณาชีวะ. ระเบียบวิธีสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๒๐.

ประยุทธิ์ วัชรศิษย์. วิธีสอนภาษาไทย. นครสวรรค์: หมวกวิชาการศึกษาฝ่ายบริการการ

ศึกษา และการฝึกหัดครู วิทยาลัยครูนครสวรรค์, ๒๕๑๖.

ประสาธ อ่อนอก. "ทักษะการสอนภาษาไทย." ใน เอกสารประกอบการศึกษานิเทศ

การสอนภาษาไทย, หน้า ๖ กรุงเทพมหานคร: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒.

พรทิพย์ กอสุวรรณ. "ทักษะการสอนภาษาไทย." ใน เอกสารประกอบการศึกษานิเทศ

การสอนภาษาไทย, หน้า ๓. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุ

ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒.

ยุพิน พิพิธกุล. การใช้เพลงประกอบการสอนคณิตศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชามัธยม

ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒.

รวีวรรณ ประกอบผล. แม่ลูก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ยูไนเต็คโปรคักชั่น, ๒๕๒๐.

รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ฌ อุษุษา. วิชาภาษาไทยตอน ๑ วิธีสอนภาษาไทย.

พระนคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๑๕.

วันเนา ฐูเค็น. สนุกกับภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู,

๒๕๒๑.

- วิชาการ, กรม. คู่มือการสอนวิชาหลักภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. เล่ม ๑ พระนคร:
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๒๑.
- ____. แบบเรียนภาษาไทยเล่ม ๔ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา
ลาดพร้าว, ๒๕๑๘.
- ____. หนังสือประกอบการเรียนภาษาอังกฤษ Sing-Paint. เล่ม ๑ กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๑๘.
- ~~วิมล~~ ~~ร่วมสุข~~. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
บางเขน, ๒๕๒๒.
- ศิธร แสงธนู และคึก พงศ์ทัต. คู่มือครูภาษาอังกฤษ: ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๑๘.
- สมาน แสงมลิ. เขาวัดค้น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อมรินทร์การพิมพ์, ๒๕๒๓.
- สังเวียน สฤตกิจกุล. วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรง
พิมพ์รามคำแหง, ๒๕๒๑.
- สายสุรี จุติกุล. "การสอนคนตรี นาฏศิลป์และการละครในโรงเรียน." ใน จุดยืนและทิศ
ทางการศึกษาไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช, ๒๕๑๘.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง. กรุงเทพมหานคร: โครงการ
ผลิตตำรามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ๒๕๒๐.
- สุจริต เพ็ชรขอบ และสายใจ อินทร์พรชัย. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพ
มหานคร: ภาคศึกษามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒.
- อัจฉรา ชีวพันธ์, คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพมหานคร:
แผนกวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๑.

อุดม วโรตม์สถิตติกิตต์. ภาษาศาสตร์เบื้องต้น. พระนคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว,
๒๕๑๓.

ไฮเอต, กิดเบอรัท. ศิลปการสอน. แปลโดย หอม กลายานนท์. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์ดาวหนา, ๒๕๑๔.

บทความ

จำนวน คลองการเขียน. "กิจกรรมการสอนภาษาไทย." วิทยาสาร ๒๓ (ธันวาคม
๒๕๑๕): ๓๘.

เจสึยว เพชรแก้ว. "เพลงกล่อมเด็ก." วิทยาสาร ๒๖ (ธันวาคม ๒๕๑๘): ๓๗.

ชาญชัย อินทรประวัติ. "การจูงใจและการเร้าใจกับการสอน." วิทยาสาร ๒๘ (ธันวาคม
๒๕๒๐): ๒๒.

เตือนใจ แก้วโอภาส. "การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ." ประชา
ศึกษา ๒๕ (ธันวาคม ๒๕๒๐): ๑๒-๑๓.

รัสเชลล์, เบอร์ทรันด์. "เสรีภาพทางการศึกษา." แปลโดย วิสุทธิ์ ธรรมวิริยะวงศ์.
วิทยาสาร ๓๐ (มีนาคม ๒๕๒๒): ๒๒-๒๓.

สมบัติ ภูภาณูจน์. "สุเทพ โชคสกุล." สยามรัฐ. (๒๙ พฤษภาคม ๒๕๒๓): ๙.

อรสา กุมารี่ ปุกสุต. "กิจกรรมช่วยการสอนภาษาอังกฤษ." วิทยาสาร ๒๘ (ธันวาคม ๒๕๒๐):
๒๘.

เอกสารอื่น ๆ

คำรง กล่าวพากร. "การสำรวจทัศนคติของนักเรียนฝึกหัดครูประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา
ตอนต้นที่มีต่อวิชาภาษาไทย." วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๐๗.

ประสงค์ ราชบุรุษ. "ทัศนคติของครูต่อการสอนภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนรัฐบาล
จังหวัดพระนครและธนบุรี." ปริญญาโททางการศึกษามหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษา
ประสานมิตร, ๒๕๐๕.

รักษาพรหม เศรษฐวิวัฒน์. "ทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จังหวัดสมุทรสงคราม
ที่มีต่อภาษาไทย." วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหา
วิทยาลัย, ๒๕๑๐.

ส่งเสริมและเผยแพร่จริยศึกษา, แผนก. กรมการศาสนา. หนังสือเพลงศาสนา. เล่ม ๑
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, [ม.ป.ป.]

ภาษาอังกฤษ

Books

Gratty, Bryant J. Intelligence in Action. Englewood Cliffs, N.J.:
Prentice - Hall, 1972.

Dorry, Gertrude N. Game for Second Language Learning. New York:
McGraw - Hill Company, 1966.

Gronlund, Norman E. Constructing Achievement Test. New Jersey:
Englewood Cliffs, : Prentice - Hall, 1968.

Lee, W.R. Language-Teaching Games and Contest. London: Richard Clay
Ltd., 1975.

Madsen, Clifford K.; Greer, Douglass R., and Madsen, Charles H., Jr.
Research in Music Behavior. Teacher College, Columbia Univer-
sity: Teacher College Press, 1975.

Mitchell, Elmer D. The Theory of Play. New York: A.S. Barnes & Co., 1948.

Nye, Vernice. Music for Young Children. 2d ed. United States of America: Wm. Co Brown Company Puplichers, 1972.

Articles

Biswas A., and Aggarwal J.C. Encyclopaedic Dictionary & Dictory of Education. Vol.1. New Dellhi: Army Press, 1971.

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

Cortez, Emilio G. "Language - Teaching Games: What About Them?" English Language Teaching Journal 32 (April 1978): 205.

Hartley, Ruth E. "Play, The Essential Ingredient." Childhood Education 48 (Nobember 1971): 80.

Kraus - Srebic, Eva. "Classroom Games in the Compulsory School." English Language Teaching Journal 31 (October 1976): 19.

Other Materials

Anderson, Jean Marie. "The Impact of Seven Word Games on the Sight Vocabulary Retention of First Grade Students." Dissertation Abstracts International 32 (Febuary 1972): 4478 A.

Hazen, Jane Boyd. "The Effect of a Science Simulation Game on Gognitive Learning, Retention and Affective Reaction." Dissertation Abstracts International 35 (April 1975): 6573 A.

- Mayfield Hahn, Sidney L. "The Effect of Music in the Learning and Retention of Lexical Items in German." Dissertation Abstracts International 33 (January 1973): 3480 A.
- Riggs, Carole Lowrey. "The Effectiveness of Two Vocabulary Acquisition Methods (Isolation and Context) Utilizing Take-Home Games and Other Activities." Dissertation Abstracts International 40 (November 1979): 2472 - 2473 A.
- Roxie. Wittenberg Berlin. "The Effect of Playing Educational Games With Mothers on Concept Development of Kindergarten Children." Dissertation Abstracts International. 32 (May 1972): 6180 A.
- Zuckerman, Robert Allan. "Changes in Knowledge and Attitudes as a Result of Participation in a Teacher Education Game on the Labelling of Handicapped Children." Dissertation Abstracts International 36 (March 1975): 6031 - 6032 A.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภา ค ศ น ว ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

แผนการสอน

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ไตรยางศ์

กลุ่มทดลอง(๑คาบ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. ใ้บอกความหมายของไตรยางศ์ได้
๒. สามารถจำแนกอักษร ๓ หมู่ได้ถูกต้อง
๓. บอกระดับเสียงวรรณยุกต์ของพยัญชนะ ๓ หมู่ได้ถูกต้อง

วิธีสอน

๑. นำเข้าสู่บทเรียนโดยครูร้องเพลงไตรยางศ์ให้ฟัง แล้วให้นักเรียนร้องตาม

เพลงไตรยางศ์

(ทำนองเพลง เทเรโอ)

(เท) ไตรยางศ์(ชะ) วางอักษรอยู่(ชะ) เป็น ๓ หมู่ / ง่ายคาย(ฮัฮั)
สูงต่ำ/อื่กกลางหมาย เพื่อใช้นั้น / วรรณยุกต์เอย (เท)

๒. ครูอธิบายเรื่องไตรยางศ์ตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ในหนังสือหลักภาษา

๓. ร้องเพลงอักษรสูง อักษรกลาง เพื่อย้ำความจำและความเข้าใจ

เพลงอักษรกลาง

(ทำนองเพลง จีน)

อ๊วะนี้หรือ มีชื่อ อักษรกลาง (ฮอ) อ๊วะตกอังกูเกอปากเจอคือ
ฏอ ฏอ บอ ทุกตัวล้วน พวกอ๊วะนี้ เกาตัวพวกอ๊วะมี นับคูมีมีเกาตัว(ฮอ)

เพลงอักษรสูง

(ทำนองเพลง หมกเสียแหะคี)

ทองไว้ให้คี	มี ๑๑ ตัวนั้น
๒ ขอ ๒ ถอ ๓ สอ	ผอ ผอ ฉอ ฉอ หนุ หนุ (แนะ)
ทองไว้ให้คี	มี ๑๑ ตัวนั้น
๒ ขอ ๒ ถอ ๓ สอ	ผอ ผอ ฉอ ฉอ หนุ หนุ (ซ่า)

๔. แบ่งกลุ่มเล่นเกมเพื่อฝึกการจำแนกอักษร ๓ หมู่ให้ถูกต้อง

วิธีเล่น ๑. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๖ - ๘ คน

๒. กติกา

๒.๑ เมื่อครูบอกว่าต้องการคนที่มีย่อไอพญูชนะตัวแรก เป็นอักษรสูง, อักษรกลาง, หรืออักษรต่ำ ก็คน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนที่มีชื่อตามที่ระบุออกมาหา ครูอย่างรวดเร็ว กลุ่มที่ไม่มีก็ตองออกมาบอกควย ว่ากลุ่มตนไม่มีชื่อตามที่ครูระบุ

๒.๒ กลุ่มใดมาถึงก่อน ถูกตอง ไค ๒ คะแนน กลุ่มที่มาช้า ถูกตอง ไค ๑ คะแนน ถ้าผิดไค ๐

๒.๓ ครูอาจจะเปลี่ยนคำสั่งโดยระบุว่าต้องการคนที่มีย่อ ไอพญูชนะตัวท้ายเป็นอักษรสูง อักษรกลาง หรือ อักษรต่ำ หรือให้นักเรียนรวมกลุ่มกันโดยถือพยัญชนะ ตัวแรกของชื่อเป็นเกณฑ์

๕. ทดสอบ

อุปกรณ์ ๑. หนังสือเรียนหลักภาษา ม.๑

๒. เนื้อเพลง

แผนการสอน หน่วยที่ ๑

เรื่อง ไตรยางศ์

กลุ่มควบคุม (๑ คาบ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. ใ้บอกความหมายของไตรยางศ์ได้
๒. สามารถจำแนกอักษร ๓ หมู่ได้ถูกต้อง
๓. บอกระดับเสียงวรรณยุกต์ของพยัญชนะ ๓ หมู่ได้ถูกต้อง

วิธีสอน

๑. ครูนำสนทนาด้วยเรื่องพยัญชนะ
๒. ครูอธิบายเรื่องไตรยางศ์โดยใช้หนังสือเรียนหลักภาษาไทย ม.๑ ประกอบการสอน
๓. ครูซักถามนักเรียนเพื่อย้ำความเข้าใจในเรื่อง
 - ความหมายของไตรยางศ์
 - การจำแนกอักษร ๓ หมู่
 - ระดับเสียงของพยัญชนะ ๓ หมู่
๔. ทดสอบ

อุปกรณ์

หนังสือเรียนหลักภาษาไทย ม.๑

แผนการสอน หน่วยที่ ๒

เรื่อง วรรณยุกต์

กลุ่มทดลอง (๑ คาบ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. บอกความหมายของวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
๒. บอกประโยชน์ของวรรณยุกต์ได้
๓. จำแนกเสียงวรรณยุกต์ในคำต่าง ๆ ได้
๔. ชี้บังคับคำที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกันได้ถูกต้อง

วิธีสอน

๑. ร้องเพลงวรรณยุกต์ โดยครูร้องให้ฟังแล้วให้นักเรียนร้องตาม

วรรณยุกต์

(ทำนองเพลง แมงมุมลาย)

วรรณยุกต์ไทยนั้น	ฉันเห็นมี ๔ รูป ๕ เสียง
เกี้ยว เกี้ยว เกี้ยว เกี้ยว เกี้ยว	เสียงของมัน จับใจเหลือคือ
วรรณยุกต์ไทยนั้น	ใจนั้นคำไ้มากเหลือคือ
ตี ตี ตี ตี ตี	ตี ตี ตี ตี ตี ตี

๒. ครูอธิบายเรื่องวรรณยุกต์จากเนื้อเพลงและทบทวนเนื้อหาในหนังสือเรียนด้วย
๓. เล่นเกมเพื่อให้นักเรียนเข้าใจเรื่องการผันเสียงวรรณยุกต์ และสามารถจำแนกคำที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกันได้

วิธีเล่น

๑. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ ๖ - ๗ คน
๒. กติกา

- ๒.๑ ให้นักเรียนออกมาแข่งกันครั้งละ ๒ กลุ่ม
- ๒.๒ ครูจะแจกกระดาษซึ่งเขียนว่า สามัญ เอก โท ศรี จัตุวา
ให้ถือกันคนละแผ่น ยืนเรียงลำดับกันตามเสียงวรรณยุกต์ เมื่อครู
ชูบัตรคำให้ดู ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบอกเสียงวรรณยุกต์ของคำนั้น
โดยชูกระดาษบอกเสียงวรรณยุกต์ขึ้น
- ๒.๓ กลุ่มใดบอกก่อนได้ ๒ คะแนน (ถูกต้องควย) กลุ่มที่ตอบช้าหากถูกได้
๑ คะแนน หากผิดได้ ๐

๔. ทดสอบ

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ
๒. เนื้อเพลง
๓. หนังสือเรียนหลักภาษา ม.๑

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอน หน่วยที่ ๒

เรื่อง วรรณยุกต์

กลุ่มควบคุม (๑ คาบ)

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

๑. บอกความหมายของวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
๒. บอกประโยชน์ของวรรณยุกต์ได้
๓. จำแนกเสียงวรรณยุกต์ในคำต่าง ๆ ได้
๔. ชี้บังคับคำที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกันได้ถูกต้อง

วิธีสอน

๑. ครูอธิบายเรื่องวรรณยุกต์ตามเนื้อหาในหนังสือเรียน
๒. ครูให้นักเรียนอ่านเรื่องวรรณยุกต์ในหนังสือเรียน
๓. ครูซักถามนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจในเรื่อง
 - ความหมายของวรรณยุกต์
 - ประโยชน์ของวรรณยุกต์
 - การจำแนกเสียงวรรณยุกต์
 - คำที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกัน

๔. ทดสอบ

อุปกรณ์

หนังสือเรียนหลักภาษา ม.๑

แผนการสอน หน่วยที่ ๓
เรื่อง คำเป็น-คำตาย
กลุ่มทดลอง (คาบที่ ๑)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. บอกลักษณะคำเป็นได้ถูกต้อง
๒. บอกลักษณะคำตายได้ถูกต้อง
๓. สามารถจำแนกคำเป็นจากข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
๔. สามารถจำแนกคำตายจากข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

วิธีสอน

๑. ครูนำร่องเพลงคำเป็น - คำตาย

เพลงคำเป็น-คำตาย (ทำนองเพลง ปูไข่ไก่หลง)

ดูเถอะคำตาย	แล้วจะเห็นว่า ง่ายหนักหนา
สระแม่ ก กา	เสียงสั้น ประสมภายใน
แม่กก กข กค	เป็นตัวสะกด บอกไว้
หากมี มาเมื่อไร	คำตายไซ้ ไม่ผิดเลยหนา
ดูเถอะ คำเป็น	แล้วจะเห็น วางยหนักหนา
สระแม่ ก กา	เสียงยาว ประสมภายใน
กง กน กม เกย	อีกแถว สะกดบอกไว้
หากมีมาเมื่อไร	คำเป็นไซ้ ไม่ผิดเลยหนา

๒. ครูอธิบายคำเป็น-คำตายจากเนื้อเพลงและตามเนื้อหาในหนังสือเรียนหลักภาษา
๓. เล่นเกมฝึกความเข้าใจคำเป็นคำตาย

วิธีเล่น

๑. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ ๖ - ๗ คน

๒. กติกา

๒.๑ ครูกำหนดข้อความว่า "ดอกกุหลาบขาว" แล้วให้นักเรียน
ไขอักษรในข้อความนั้นประสมกันแยกเป็นคำเป็นคำตาย
ในเวลาที่คุณกำหนด

๒.๒ ให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มเขียนคำที่ประสมได้
กลุ่มใดได้มากที่สุดและถูกต้อง เป็นกลุ่มชนะ

๔. ร้องเพลงสรุปบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง

๕. ทดสอบ

อุปกรณ์

๑. กระดาษเล่นเกม

๒. เนื้อเพลง

๓. หนังสือเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอน หน่วยที่ ๓

เรื่อง คำเป็นคำตาย
กุ่มควมคุม (คาบที่ ๑)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. บอกลักษณะของคำเป็นได้ถูกต้อง
๒. บอกลักษณะของคำตายได้ถูกต้อง
๓. สามารถจำแนกคำเป็นจากข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
๔. สามารถจำแนกคำตายจากข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

วิธีสอน

๑. ครูให้นักเรียนอ่านหนังสือหลักภาษาเรื่องคำเป็นคำตาย
๒. ครูอธิบายและยกตัวอย่างให้ดู
๓. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับ
 - ลักษณะของคำเป็น
 - ลักษณะของคำตาย
 - การจำแนกคำเป็นจากข้อความที่ครูกำหนด
 - การจำแนกคำตายจากข้อความที่ครูกำหนด
๔. ทดสอบ

อุปกรณ์

หนังสือหลักภาษา ม.๑

แผนการสอน หน่วยที่ ๓

เรื่อง คำเป็น - คำตาย (การผันเสียงวรรณยุกต์คำเป็น-คำตาย)

กลุ่มทดลอง (คาบที่ ๒)

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

๑. ผันเสียงวรรณยุกต์คำเป็น ไคฎกทอง
๒. ผันเสียงวรรณยุกต์คำตาย ไคฎกทอง
๓. ชีบงคำที่ใช้รูปวรรณยุกต์ผิด
๔. จำแนกคำ เป็นที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกันได้
๕. จำแนกคำตายที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกันได้

วิธีสอน

๑. ร้องเพลงทบทวนลักษณะคำเป็น-คำตาย เป็นเพลงที่สอนแล้วในคาบที่ ๑
๒. ครูอธิบายการผันเสียงวรรณยุกต์คำเป็น-คำตายตามเนื้อหาที่กำหนดในหนังสือเรียน โดยใช้แผนภูมิประกอบ
๓. เล่นเกมฝึกความเข้าใจการผันเสียงวรรณยุกต์คำเป็น-คำตาย

วิธีเล่น

๑. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๖ - ๗ คน

๒. กติกา

- ๒.๑ เมื่อครูชูบัตรคำให้ดู ให้นักเรียนนอกเสียงวรรณยุกต์ของคำนั้น โดยแต่ละกลุ่มเขียนตอบในกระดาษที่ครูแจกให้
- ๒.๒ เมื่อครูชูบัตรคำให้ดู ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบว่าคำนั้นใช้รูปวรรณยุกต์ผิดหรือถูก

- ๒.๓ เมื่อครูชูบัตรคำใหญ่ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบว่าคำนั้นมีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ตรงกันหรือไม่
- ๒.๔ กลุ่มใดส่งคำตอบก่อนและถูกต้องได้ ๒ คะแนน กลุ่มที่ตอบช้าแต่ถูกต้องได้ ๑ คะแนน หากตอบผิดได้ ๐

๒.๔. ทดสอบ

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ เมฆ ยาน เณ ล้า ไหว เลข ควย ก็ เศษ ลง โน้ต เพี้ยะ ยะ จะ เพี้ยะ วะ กง เกี้ยว คะ โพละ กราฟ บอง
๒. กระดาษเล่นเกม
๓. แขนงูมีการผันคำ
๔. หนังสือเรียนหลักภาษา ม.๑

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอน หน่วยที่ ๘

เรื่อง อักษรนำ อักษรควบ

กลุ่มทดลอง (คาบที่ ๑)

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

- ๑. บอกลักษณะของอักษรนำได้ถูกต้อง
- ๒. จำแนกคำที่มีอักษรนำได้ถูกต้อง
- ๓. ชี้บ่งได้ว่าคำใดอ่านแบบอักษรนำ
- ๔. บอกเสียงวรรณยุกต์ของพยางค์ที่เป็นอักษรควบตามได้ถูกต้อง

วิธีสอน

- ๑. ทบทวนอักษรสูง, อักษรกลาง โดยการร้องเพลงที่เรียนมาแล้วในเรื่อง ไตรยางค์
- ๒. ร้องเพลงอักษรเดี่ยว

เพลงอักษรเดี่ยว (ทำนองเพลงไทยเดิม)

งูใหญ่ นอนอยู่ ณ ริมวัดโมฬีโลก
 (งูใหญ่ นอนอยู่ เออ เออ เออ / ณ ริมวัด / ณ ริมวัด โมฬี/
 โมฬีโลกเอย/ เอย โอระหนาย โอระหนาย หนอยเอย / เออ เออ
 เอิง เอย ...

- ๓. ครูอธิบายเรื่องอักษรนำตามเนื้อหาที่ระบุในหนังสือหลักภาษา ชี้ให้เห็นข้อที่ควรสังเกตในหนังสือหลักภาษา
- ๔. ร้องเพลงอักษรนำสรุปเรื่องที่เรียนไปแล้ว

เพลงอักษรนำ

(ทำนอง เพลงร่ำวง)

อักษรสูงนำหน้าอักษรเดี่ยว จำกันไว้เขียนเขาเรียกอักษรนำ
 ตัวอย่างเช่นคำว่า ชัยำ (ซ้ำ) อักษร ชู นำ ตามด้วยตัว ย
 อักษรกลางนำหน้าอักษรเดี่ยว จำกันไว้เขียนเขาเรียกอักษรนำ
 ตัวอย่างเช่นคำว่า ทลาด (ซ้ำ) อักษร ตู นำ ตามด้วยตัว ล

๕. เล่นเกมเพื่อฝึกหัด

วิธีเล่น

๑. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ ๖ - ๗ คน

๒. กติกา

๒.๑ ให้นักเรียนทำตามคำสั่งที่ครูบอกคือ

๒.๑.๑ ให้หาคำที่มีอักษรนำขึ้นต้นด้วยอักษรสูง และ
อักษรกลางอย่างละ ๑๐ คำในเวลา ๑ นาที๒.๑.๒ ให้นักเรียนบอกกว่าคำใดเป็นอักษรนำ และให้
เขียนเสียงอ่านคำนั้นด้วย

๒.๒ กลุ่มที่ได้คะแนนรวมมากเป็นฝ่ายชนะ

๖. ทดสอบ

๗. อุปกรณ์

- บัตรคำ

ณัฐ ฌบับ ฌนัค สวิง สบาย จรค อยา ขนุน อยู่ วัชนี วาสนา หนู ปลั๊ก
 ฌนิก ปทุม ฌม้ง สร้าง ไหว ขจร

- เนื้อเพลง

- หนังสือเรียนหลักภาษา ม. ๑

แผนการสอน หน่วยที่ ๔
เรื่อง อักษรนำอักษรควบ
กลุ่มควบคุม (คาบที่ ๑)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. บอกลักษณะของอักษรนำได้
๒. จำแนกคำที่มีอักษรนำได้
๓. ชี้บ่งได้ว่าคำใดอ่านแบบอักษรนำ
๔. บอกเสียงวรรณยุกต์ของพยางค์ที่เป็นอักษรนำได้ถูกต้อง

วิธีสอน

๑. ทบทวนเรื่องอักษรสูง, อักษรกลาง, และอักษรเดี่ยว
๒. ครูอธิบายเรื่องอักษรนำโดยใช้หนังสือหลักภาษาประกอบคำอธิบาย
๓. ครูซักถามนักเรียนโดยฝึกความเข้าใจในเรื่องอักษรนำ ใช้แบบฝึกหัดท้ายบท และแบบฝึกหัดที่ครูเตรียมมา
๔. ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งหนึ่ง
๕. ทดสอบ

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ ฉดู ฉบับ ฉนัค ฉวิง ฉบาย จรค ฉยา ฉนุน ฉยุ รัฉนี้ วาสนา
หญ ปลัด ฉนัค ฉม้ง ฉฉ่าง ปทุม ไหว ขจร
๒. หนังสือเรียนหลักภาษา ม.๑

แผนการสอน หน่วยที่ ๔

เรื่อง อักษรนำ อักษรควบ

กลุ่มทดลอง (คาบที่ ๒)

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

๑. บอกลักษณะของอักษรควบได้
๒. จำแนกคำที่เป็นอักษรควบแท้ได้ถูกต้อง
๓. จำแนกคำที่เป็นอักษรควบไม่แท้ได้ถูกต้อง
๔. ชี้บ่งได้ว่าคำใดอ่านแบบอักษรควบ

วิธีสอน

๑. ร้องเพลงอักษรควบ

เพลงอักษรควบ

(ทำนองเพลงข้างขึ้นเดือนหงาย)

อักษรควบนั้น ความควบ ร ล ว เช่นปรับปรุงปรือ เผล่าเคลี้ยคลอความใคร
 แตบางพวกนั้น เสียงก็ผันแปรไป เช่น ทรงทราบไซร้ทรุคโทรม สรางศรีไพ
 ทรัพย์ ทรามทราย เสียงโคหายไปเอย

๒. ครูอธิบายเรื่องอักษรควบโดยชี้ให้นักเรียนสังเกตจากเนื้อเพลง และอธิบายเพิ่มเติมตามเนื้อหาในหนังสือหลักภาษา
๓. เล่นเกมอักษรควบเพื่อฝึกความเข้าใจ

วิธีเล่น

๑. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ ๖ - ๗ คน

๒. กติกา

- ๒.๑ ครูมีคำถามอยู่ ๒ ชุด ชุดแรกให้นักเรียนแยกพวกอักษรควบแท้กับอักษรควบไม่แท้ ชุดที่สองให้นักเรียนเขียนคำอ่านของคำที่มีอักษรควบใหญ่ถูกต้อง

- ๒.๒ ครูจะแจกกำถามให้ทีละซुक และกำหนดเวลาให้ทำเมื่อหมดเวลา
ให้ส่งทันที แล้วนำซुकใหม่ไปทำในเวลาที่กำหนด
- ๒.๓ กลุ่มเฝ้าส่งคำตอบก่อนได้ ๒ คะแนน กลุ่มส่งช้าได้ ๑ คะแนน
แล้วนำคะแนนไปรวมกับคะแนนที่ตอบถูกในแต่ละซुक กลุ่มใด
คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

๔. ทดสอบ

คู่มือ

๑. เนื้อเพลง
๒. กระจกตาเล่นเกม

ซुकที่ ๑

คำชี้แจง

๑. ให้นักเรียนเขียนเลข ๑ หน้าคำที่เป็นอักษรควบแท้
๒. ให้นักเรียนเขียนเลข ๒ หน้าคำที่เป็นอักษรควบไม่แท้

- กราบ	- ชรุชระ	- มัตรี	- จริง
- พรอม	- แกวง	- กรอบ	- เสริม
- ทราย	- พลาค	- เซลา	- ไชร์
- อินทรา	- สรวง	- ประจำ	- ศรี
- ขวาน	- เศรษฐี	- ทรุกโทรม	- ไกร

ซुकที่ ๒

สลวย _____	สระน้ำ _____
พลากร _____	ผลิคอก _____
ปรอท _____	พฤษชา _____
ปราชัย _____	ชวนชวย _____
พฤษ _____	ปรารภ _____

พรรณ _____	ทรัพย์ _____
ฉลิต _____	ไทร _____
ปรวค _____	สรง _____
ปรัชญา _____	เศรา _____
นกรรค _____	นนทรี _____

๓. หนังสือเรียนหลักภาษา ม.๑



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอน หน่วยที่ ๔
เรื่อง อักษรนำ อักษรควบ
กลุ่มควบคุม (คาบที่ ๒)

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

๑. บอกลักษณะของอักษรควบได้
๒. จำแนกคำที่เป็นอักษรควบแท้ได้ถูกต้อง
๓. จำแนกคำที่เป็นอักษรควบไม่แท้ได้ถูกต้อง
๔. ชี้บ่งได้ว่าคำใดอ่านแบบอักษรควบ

วิธีสอน

๑. ครูเขียนคำที่เป็นอักษรควบแท้, อักษรควบไม่แท้ให้นักเรียนสังเกตความแตกต่างกับ
๒. ครูอธิบายเพิ่มเติมเรื่องอักษรควบตามเนื้อหาในหนังสือหลักภาษา ม.๑
๓. ให้นักเรียนอ่านเรื่อง อักษรควบในหนังสือหลักภาษาแล้วครูซักถามความเข้าใจ
๔. ครูให้นักเรียนตอบคำถามปากเปล่าเพื่อดูความเข้าใจเรื่อง
 - การจำแนกอักษรควบแท้กับอักษรควบไม่แท้
 - การอ่านคำที่เป็นอักษรควบ
๕. ทดสอบ

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ ทราบ ปราชัย พร้อม อินทรา พรอท สร้าง พฤษ มัทธิ ทรัพย์
จริง สรง ไชร์ สระ ศรี พลากร นลิต นนตรี กราบ สลาย อยู่
๒. หนังสือเรียนหลักภาษา ม.๑

<p>๔๔. ก. คุชุก ข. คุคาย ค. คุหมัน ง. คุแกลน</p>	<p>๔๗. จงเลือกคำที่อ่านผิด ก. คมนาคม อาน กะ - มะ - นา - คม ข. คุณวุฒิ อาน คุน - มะ - วุค - ติ ค. ผลิตผล อาน มะ - หลิค - ตะ - ณ ง. อรหันต์ อาน ออ - ระ - หัน</p>
<p>๔๕. ก. รั้ง ข. รั้ง ค. ครา ง. ไส</p>	<p>๔๘. จงเลือกคำที่อ่านผิด ก. สปีคาศ์ อาน สับ - คา ข. ภรรยา อาน พัน - ยา ค. ปริญา อาน ปรีน - ยา ง. คุณคา อาน คุน - กา</p> <p>ตั้งแต่ข้อ ๔๔ - ๕๐ ให้เลือกคำที่สะกดผิด</p> <p>๔๘. ก. ชมพู ข. บาคทะยัก ค. อนุญาต ง. ศรีษะ</p> <p>๔๙. ก. สิงโต ข. ฟุคบอล ค. ชักคะเขอ ง. กล้วยบวชชี</p>
	<p>๕๐. ก. ชุรกิจ ข. ประณีต ค. บินพมาตร ง. รามเกียรติ์</p>

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบทดสอบเรื่องไวยากรณ์

คำชี้แจง ข้อสอบทั้งหมดมี ๒๐ ข้อ ให้นักเรียนตอบโดยกากบาทลงในกระดาษคำตอบ

๑. ไวยากรณ์หมายถึงอะไร

- ก. การแบ่งพยางค์ของคำออกเป็นกลุ่มตามระดับเสียง
- ข. การแบ่งกลุ่มพยางค์ของสระวรรณยุกต์
- ค. การนับเสียงของพยางค์ ๓ กลุ่ม
- ง. การแบ่งอักษร ๓ กลุ่มเพื่อใช้ประสมอักษร

๕. ก. ฝ่าย ข. ชาย
- ค. ค่าย ง. ยาย

๖. ก. บ้า ข. จ้า
- ค. ผ่า ง. ซ้า

๗. ก. ไร่ ข. ค้าย
- ค. สัน ง. ถั่ว

๒. ไวยากรณ์มีประโยชน์อย่างไร

- ก. ทำให้จำพยางค์ต่าง ๆ ได้แม่นยำ
- ข. เป็นหลักในการนับเสียงวรรณยุกต์
- ค. สะดวกในการจดจำเพราะแยกเป็นกลุ่ม ๆ
- ง. ช่วยให้เห็นพยางค์ใดถูกต้องยิ่งขึ้น

๘. ก. ฉิว ข. กาว
- ค. ปลุก ง. คาค

๙. ก. หาง ข. ครู
- ค. ฟาง ง. โทน

๑๐. ก. รุาน ข. ทาน
- ค. ธง ง. ลืม

ตั้งแต่ข้อ ๓ - ๑๐ คำใดมีระดับเสียง

วรรณยุกต์สูง

๓. ก. แขน ข. แกน
- ค. แคน ง. แทน
๔. ก. แฉง ข. แปล
- ค. แพร ง. แทร

ตั้งแต่ข้อ ๑๑ - ๑๓ คำใดมีระดับเสียง

วรรณยุกต์เหมือนกัน

๑๑. ก. ไซ - ไก่ ข. คาน - ลาน
- ค. ปู่ - หู่ ง. โต - โข

<p>๑๒. ก. กา - ษา ข. ฉิ่ง - ิ่ง ค. ฐ - ฐาน ง. อยา - ญา</p>	<p>๑๘. อักษรกลุ่มใดที่รูปและเสียงวรรณยุกต์ มักตรงกันเป็นส่วนมาก ก. อักษรสูง ข. อักษรกลาง ค. อักษรต่ำ ง. ฎกฬง ก,ข,ค</p>
<p>๑๓. ก. โทะ - อย ข. ษา - ลา ค. ัน - จา ง. ैया - วาน</p>	<p>๑๙. ข้อใดเป็นกลุ่มอักษรสูงทั้งหมด ก. ช ฉ ห ข. ถ ฟ ศ ค. ก ต ษ ง. ก ช ร</p>
<p>๑๔. ก. โอย - โย ข. ทอน - วน ค. แม่ - ้น ง. กอน - วน</p>	<p>๒๐. ข้อใดเป็นกลุ่มอักษรกลางทั้งหมด ก. ฝ ศ อ ข. ฐ ฒ พ ค. ค ฆ ฬ ง. ก จ ฎ</p>
<p>๑๕. ก. จาก - แรก ข. ำ้ง - ่าง ค. โอย - ้วย ง. จอม - หลา</p>	
<p>๑๖. ก. ฝ้า - หลา ข. ทรอย - อย ค. จอง - รong ง. นาบ - บาน</p>	
<p>๑๗. ก. คลาย - ู้ ข. ำก - ำรย ค. ោះ - ่างง ง. ี้น-ี้น</p>	

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<p>๑๒. แจก</p> <p>ก. สามัญ ข. เสียงเอก</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>	<p>๑๗. ยาง</p> <p>ก. สามัญ ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>
<p>๑๓. แขน</p> <p>ก. สามัญ ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>	<p>๑๘. งง</p> <p>ก. สามัญ ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>
<p>๑๔. ใฝ</p> <p>ก. เสียงเอก ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>	<p>๑๙. ทวาน</p> <p>ก. เสียงเอก ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>
<p>๑๕. กตวย</p> <p>ก. เสียงเอก ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>	<p>๒๐. โอบ</p> <p>ก. เสียงเอก ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>
<p>๑๖. ราน</p> <p>ก. เสียงเอก ข. เสียงโท</p> <p>ค. เสียงตรี ง. เสียงจัตวา</p>	



<p>๙. คบหัวแล้วดูบหลัง</p> <p>ก. ๒ คำ ข. ๓ คำ ค. ๔ คำ ง. ๕ คำ</p>	<p>๑๓. ก. จะดูทำไม ข. กะปิกับบู ค. กระจอกงอกงอย ง. เงอะงะนะกะ</p>
<p>๑๐. กวาดัวจะสูงงากัใหม่</p> <p>ก. ๓ คำ ข. ๔ คำ ค. ๕ คำ ง. ๖ คำ</p>	<p>๑๔. ก. จุกชวดหลนท่าย ข. เลขคณิตกิดัด ค. หลงโหลไคปลั้ม ง. เอะอะอะเทิง</p>
<p>ตั้งแตขอ ๑๑ - ๑๕ ขอใดเป็นคำเป็นทั้งหมด</p> <p>๑๑. ก. ไปเที่ยวกันเจอะ ข. เซอสวยแตรูป ค. ทาทางเรียบรอย ง. วิ่งเร็วเหลือเกิน</p>	<p>๑๕. ก. สะอึกสะอื้น ข. ทะเวอทะรา ค. ซ้อมาไวเอะ ง. พุจริตกิดกค</p>
<p>๑๒. ก. เอะอะไม้คี่ ข. ใจเขาใจเรา ค. ทบปะสังสรรค ง. เมฆบึคมาแล้ว</p>	

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<p>๑๑. คำใดมีเสียงวรรณยุกต์เอก</p> <p>ก. บัศร ข. วาว</p> <p>ค. โลง ง. วรรณค</p>	<p>๑๔. ก. ปาย ข. วาย</p> <p>ค. จะ ง. กิป</p>
<p>ตั้งแต่นข้อ ๑๒ - ๑๕ ให้เลือกข้อที่ใช่วรรณยุกต์ผิด</p> <p>๑๒. ก. กอกแกก ข. กอกแกก</p> <p>ค. ปอกแปก ง. ยอกแยก</p>	<p>๑๕. ก. เสียงกั๊งโหละ</p> <p>ข. เสียงโกกะตาก</p> <p>ค. กีนจันวาเจียะ</p> <p>ง. จันไต้เกียะ</p>
<p>๑๓. ก. ขนมเคก ข. สมุกโนต</p> <p>ค. เสือไซ้ต ง. สมุกกราฟ</p>	

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

๑๒. ก. จมับ	ข. จกาจ	๑๔. ก. สคิม	ข. ปทุม
ก. จมวก	ง. จกรจร	ค. สบาย	ง. คัจฉิ
๑๓. ก. ขจร	ข. ขบวน	๑๕. ก. รัศมี	ข. รัชนี
ค. ชนาค	ง. ขจ็ค	ค. ทฤษฎี	ง. วัชร

แบบทดสอบเรื่องอักษรควม

คำชี้แจง ข้อสอบมีทั้งหมด ๑๕ ข้อ ให้นักเรียนตอบโดยกากบาทลงในกระดาษคำตอบ
(ข้อละ ๑ คะแนน)

<p>๑. ข้อใด<u>ไม่</u>ใช่ลักษณะของอักษรควม</p> <p>ก. พยัญชนะ ๒ ตัว มีเสียง ร ล หรือ ว ประสมอยู่ควย</p> <p>ข. พยัญชนะ ๒ ตัว มี ร ควมอยู่ควย แต่ไม่ออกเสียง ร</p> <p>ค. พยัญชนะ ๒ ตัว มี ร ควมอยู่ควย ออกเสียงเป็นเสียงอื่น</p> <p>ง. พยัญชนะ ๒ ตัว มีเสียง ร ล หรือ ว ประสมอยู่ควย ออกเสียง พยางค์หลังตามเสียงพยางค์หน้า</p>	<p>๓. ส่วสคิมอกันว่า "นิทรา" แปลว่านอน</p> <p>ก. ๑ คำ ข. ๒ คำ</p> <p>ค. ๓ คำ ง. ไม่มีเลย</p>
<p>ตั้งแตข๑ ๒ - ๖ ขอควมที่ขกมามีอักษรควมแก้คำ</p>	<p>๔. นายแปลกไปเที่ยวควลงวัดไตรอย่าง สุกสนาน</p> <p>ก. ๒ คำ ข. ๓ คำ</p> <p>ค. ๔ คำ ง. ๕ คำ</p>
<p>๒. เธอชอบรับประทานปลาอินทรีใหม่</p> <p>ก. ๑ คำ ข. ๒ คำ</p> <p>ค. ๓ คำ ง. ๔ คำ</p>	<p>๕. ปลัคปริกไปพบควยของนายแควนอน อยู่ไกลหนองนำ</p> <p>ก. ๓ คำ ข. ๔ คำ</p> <p>ค. ๕ คำ ง. ๖ คำ</p> <p>๖. รัฐมนตรีกระทรวงเกษตรกำลังปลุกคนไม จากันก็จะไปปลอยปลารวมกับประชาชน</p> <p>ก. ๔ คำ ข. ๕ คำ</p> <p>ค. ๖ คำ ง. ๗ คำ</p>

ตั้งแต่ข้อ ๘ - ๑๑ ข้อความที่ยกมามีคำที่เป็นอักษรควมไม่แท้กี่คำ	ตั้งแต่ข้อ ๑๒ - ๑๕ ข้อใดอ่านแบบอักษรควม
๗. สมศรีไปสระผมและเสริมสวยที่ร้าน สวยเกศ ก. ๒ คำ ข. ๓ คำ ค. ๔ คำ ง. ๕ คำ	๑๒. ก. พละ ข. พฤษ ค. พรรค ง. พรรณ
๘. พุทธาชอบขึ้นในที่ดินบนทรายหรือเปล่า ครึ้ม ก. ๒ คำ ข. ๓ คำ ค. ๔ คำ ง. ๕ คำ	๑๓. ก. พลัง ข. ผลิต ค. ปราวค ง. ขวนชวาย
๙. เราเปลี่ยวเราเปล้าเศร้าใจใครจะ เหมือน ก. ๑ คำ ข. ๒ คำ ค. ๓ คำ ง. ๔ คำ	๑๔. ก. สระน้ำ ข. ปริญา ค. ผลาหาร ง. คล็บ
๑๐. แผลงเชื่อมโทรมเป็นแผลงพะาะความ ชั่วและคนทราม ก. ๑ คำ ข. ๒ คำ ค. ๓ คำ ง. ๔ คำ	๑๕. ก. ผลิตอก ข. พลากร ค. <u>เมษขลาด</u> ดแกว ง. นกกรอด

ภาคผนวก ก.

ความคิดเห็นของอาจารย์ณรงค์ พันันตา วิทยาลัยครูเชียงใหม่
เกี่ยวกับแผนการสอนหน่วยที่ ๑ เรื่อง ไตรยางศ์

๑. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เพลงประกอบการสอน

ข้อสังเกต

๑. เนื้อร้อง กะทัดรัด สั้น ๆ เหมาะสมดี แต่เพลงไตรยางศ์ทำนองซ้ำ น่าจะเป็นเพลงเร้า เพราะหลักภาษาเป็นวิชาที่น่าเบื่อหน่าย
๒. ทำนองเหมาะสมง่าย ๆ โดยเฉพาะทำนองเพลงดูหุ่่ง เร้าใจ, ง่ายไม่เคยร้องก็สามารถร้องได้ ถาทรามทำนอง
๓. จังหวะเพลงกระชั้น คึกคัก ถ้าให้เคาะจังหวะหรือออกท่าทางด้วยจะดีมาก

ประโยชน์

๑. นักเรียนได้แสดงออก เสริมบรรยากาศในห้องเรียนให้สนุกสนานยิ่งขึ้น
 ๒. ช่วยความจำเนื้อหาโดยไม่ต้องบังคับใจให้ท่อง
 ๓. ช่วยเสริมทักษะในเรื่องจังหวะและทำนองเพลง
๒. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน
๑. เกมช่วยในคานสร้างสนุกสนานในห้องเรียนโดยเฉพาะระดับประถมและมัธยมต้น
 ๒. เกมที่ใช่ประกอบควรเป็นเกมที่นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และควรจะเป็นเกมที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
 ๓. ก่อนเล่นเกมครูควรย้ำคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ การรักษาระเบียบวินัย และที่สำคัญที่สุดคือการศึกษา
 ๔. เกมประกอบการสอนภาษาน่าจะเป็นทักษะและเนื้อหาอย่างแท้จริง

๓. ข้อเสนอแนะ

๑. การใช้เกมและเพลงประกอบการสอนหลักภาษา น่าจะเลือกเพลงและเกมที่เหมาะสม
๒. การเลือกใช้เป็นบางคาบไม่ควรจะใช้บ่อยจนเกินไป โดยเฉพาะเพลง
๓. การใช้เพลงประกอบบทเรียนควรมีการสรุปภายหลังการร้องอยู่เสมอ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความคิดเห็นของอาจารย์สุนทร ชนะกอก โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เกี่ยวกับแผนการสอน หน่วย ๒ เรื่อง วรรณยุกต์

๑. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เพลงประกอบการสอน

- เสียงดนตรีกับเสียงวรรณยุกต์ ย่อมมีความสัมพันธ์กัน ดังนั้นการให้ทำนองก่อนแล้วใส่เนื้อเพลงทีหลังย่อมมีปัญหาที่ไม่สอดคล้องกันโดยเฉพาะเนื้อเพลงเป็นเรื่องของเสียงวรรณยุกต์ด้วย ยิ่งยากที่จะฟังไคราบริ่น ดังเช่น "รูป ๕ เสียง" การออกเสียงตามทำนองทำไครยาก "เสียง" เสียงวรรณยุกต์จ้ทว่า แต่ทำนองเพลงเป็นเสียง "เอก"
- น่าจะแต่งเนื้อและทำนองเอง
- ประโยชน์ของเพลง ช่วยให้นักเรียนน่าสนใจขึ้นเท่านั้น

๒. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

- น่าสนใจพอสมควร พอเหมาะกับความสนใจ
- ถ้าหากช่วงเวลาที่ใช้เด็กคิดและตอบคำถามด้วยการชูบัตรนั้นสั้นเกินไป จะไม่ช่วยให้เด็กเกิด Concept นั้น ๆ ได้ นอกจากต้องอธิบายเพิ่มเติม
- เมื่อมีเกม นักเรียนมักจะเอาใจใส่กับความสนุกในการเล่น มากกว่าที่จะคิดถึงเนื้อหาที่อยู่ในเกม

๓. ข้อเสนอแนะ ผมไม่ทราบรายละเอียดของ Proposal จึงวิจารณ์โดยย่อ แต่จะวิจารณ์ตามที่เข้าใจ

๑. ถ้าการทดลองใช้เวลาเพียง ๑ คาบ แน่ใจหรือว่าผลที่เกิดขึ้นจะเนื่องจาก treatment ที่ให้ ถ้ามีนักเรียนอ่านหรือเรียนมาแล้วจนชำนาญเป็นตัวแทนแปรแทรกซ้อนได้ อาจจะแก้ได้โดยใช้ Pretest ถ้าใช้เวลาทดลองนานกว่านี้
๒. แบบทดสอบ มีพัฒนาจนมีความเชื่อมั่น - ความยากง่าย ฯลฯ หรือไม่
๓. กลุ่มทดลอง ครูอธิบายเรื่องวรรณยุกต์ จากหนังสือเรียนด้วย แล้วจะมีอะไรชี้บอกว่าการที่เด็กเข้าใจเพราะ "การใช้เพลงและเกม" หรือเพราะ "หนังสือเรียน" เด็กอาจจะไม่ได้อะไรเลยจากเกมและเพลง แต่เข้าใจจากการอธิบายโดยหนังสือ ซึ่งถ้าเป็นเช่นนี้ก็ย่อมต่างกับการใช้แต่เพลงและเกม

ความคิดเห็นของอาจารย์โกชัย สาริกบุตร วิทยาลัยครูเชียงใหม่
เกี่ยวกับแผนการสอนหน่วยที่ ๓ เรื่อง คำเป็น - คำตาย

๑. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เพลงประกอบการสอน

การสอนในบางเรื่อง ใช้เพลงบ้างก็เชื่อว่าเกิดผลก็มีประโยชน์ เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยสร้างบรรยากาศของห้องเรียนให้สนุกสนาน ช่วยเราความสนใจ และเป็นการใช้เนื้อเพลงช่วยสรุปบทเรียนทำให้นักเรียนจดจำเนื้อหาที่เข้าใจยากเอาไว้ได้

การใช้เพลงประกอบการสอน อาจใช้วิธีให้นักเรียนคิดเนื้อเพลงและทำนองเพลงบ้างก็ได้ เปิดการประกวดเพลงภายในชั้นเรียน หรือระหว่างชั้นเรียน โดยที่ครูก็สอนบทเรียนไปแล้ว และเพลงของครูเด็กก็ฟังไปแล้ว นับว่าเด็กเข้าใจบทเรียนและเห็นตัวอย่างเรียบร้อยแล้ว เด็กคงอยากแต่งเพลงควยตนเองบ้างเป็นแน่

๒. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมนับว่าเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจทำนองเกี่ยวกับการใช้เพลง แต่ขอที่ควรระมัดระวังคือ

๒.๑ ถ้าเด็กเอาจริงเอาจังกับการแพชนะมากไป จะทำให้เกิดความขาดหวังในหมู่เด็กได้

๒.๒ การใช้เกมโดยมีการกำหนดเวลาให้ทำอย่างรวกเร็วนั้น จะทำให้เด็กรีบทำและใช้ความคิดน้อย เด็กจะไม่คอยคำนึงถึงความถูกต้องมากนัก เพราะต้องการให้เสร็จเร็ว สักแต่ว่ารีบทำ (เพื่อรีบส่งครู) เท่าที่สังเกตมา เคยเห็นว่าการเล่นเกมที่กำหนดให้ช่วยกันคิดเป็นกลุ่มนั้น มีเด็กช่วยกันคิดอยู่เพียงไม่กี่คน (นั่นคือ เด็กไม่กี่คนกำลังความคิดของกลุ่มโดยแท้จริง)

๒.๓ การใช้เกม ช่วยปรับบรรยากาศของห้องเรียนสนุกสนานก็จริง แต่ถ้าเป็นเกมที่ต้องใช้เสียงหรือต้องเคลื่อนไหววัสดุสิ่งของในชั้นเรียน มักจะเกิดเสียงดังรบกวนห้องเรียนข้างเคียงเสมอ

๒.๘ การเล่นเกม ถาเเนนการให้คะแนน และการตัดสินแพชนะอยู่บ่อย ๆ สิ่งที่เราจะสะสมอยู่ในความคิดของเด็กโดยไม่รู้ตัวก็คือ การแข่งขัน ทุกวันนี้สังคมของเรากำลังประสบปัญหาเกี่ยวกับ ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความมีน้ำใจต่อผู้อื่น ความสามัคคีปองคองกัน ดังนั้นถ้าการสอนของครูมีการแข่งขันอยู่เรื่อย ๆ จะทำให้เด็กรู้สึกว่าการทำอะไรก็ต้องแข่งขัน ถ้าไม่แข่งขันก็จะเอื่อยเฉื่อย ไม่อยากทำ ไม่อยากแสดงออก และเมื่อแข่งขันก็อยากชนะ สิ่งที่จะติดตามมากก็คือ ความพยายามที่จะเอาเปรียบผู้อื่น กลายเป็นความแห้งแล้งขาดน้ำใจต่อกัน ข้อที่นาคิดก็คือ การสอนโดยใช้เกมนั้นจะช่วยเพิ่มความเห็นแก่ตัว หรือลดความเห็นแก่ตัวให้แก่เด็กกันแน่ จึงใครขอเสนอแนะว่า การใช้เกมประกอบการสอน ควรเป็นเกมที่ไม่มีการให้คะแนน แต่เป็นเกมที่ครูควรบอกเด็กว่า หากเล่นใครถูกต้องคล่องแคล่ว จะช่วยให้เขาใจบทเรียน และจะทำแบบทดสอบท้ายชั่วโมงได้ดีด้วย เด็กจะได้เกิดความรู้สึกว่าไม่ใช่เล่นเพื่อเอาชนะเพื่อน แต่เล่นเพื่อเอาชนะปัญหาของครูและเอาชนะแบบทดสอบของครู

๓. ความคิดเห็นอื่น ๆ และขอเสนอแนะ

๓.๑ จากบันทึกการสอนคาบเรียนที่ ๑ นั้น เพลงเป็นสื่อช่วยเราให้เด็กสนใจเรียน แต่จะยังไม่มียผลต่อความเข้าใจเนื้อหา ถ้าเด็กทำคะแนนทดสอบได้มาก ก็ไม่ได้หมายความว่าทำได้เพราะจำเนื้อเพลงได้ แต่ทำได้เพราะตั้งใจเรียนและตั้งใจฟังคำอธิบายของครูมากกว่า ในบันทึกการสอนไม่ได้กะเวลาประมาณไว้ให้เห็นว่าแต่ละกิจกรรมใช้เวลาประมาณเท่าไร การร้องเพลงนานเท่าไร นานพอที่เด็กจะจำเนื้อเพลงได้ไหม ครูใช้เวลาอธิบายเนื้อเพลงและอธิบายหนังสือเรียนนานเท่าไร เล่นเกมนานเท่าไร และสุดท้ายคือใช้เวลาทดสอบเท่าไร สรุปว่าจากบันทึกการสอนคาบที่ ๑ นี้ น่าจะพยากรณ์ได้ว่า เพลงมีบทบาทในการช่วยเราให้เด็กอยากเรียนและตั้งใจเรียนเท่านั้น แต่จากบันทึกการสอนคาบที่ ๒ หากเป็นการสอนคนละสัปดาห์กัน ก็จะได้เห็นว่า ถ้าเด็กจำเนื้อเพลงได้ ยอมรับประโยชน์ต่อการเรียนในคาบนี้เป็นอย่างยิ่ง เพราะเนื้อหาในคาบที่ ๒ นี้ จะต้องอาศัยความจำและความเข้าใจสืบเนื่องมาจากคาบที่ ๑ ดังนั้น

เด็กที่จำเพลงได้ ก็น่าจะมีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์สูง (และในคาบเรียนที่ ๒ นี้ จะช่วยให้เด็กจำเนื้อเพลงได้ เพราะเป็นการร้องซ้ำ การจำได้ในครั้งนี้จะมีผลต่อการสอบปลายเทอมหรือปลายปีของเด็กในโอกาสต่อไป)

๓.๒ วิธีเล่นเกมในคาบเรียนที่ ๑ บอกไว้ชัดเจน แต่ในคาบเรียนที่ ๒ วิธีเล่นเกมไม่ชัดเจน ในข้อ ๒.๒ กับ ๒.๓ นั้น อ่านแล้วไม่ทราบว่าครูจะให้เด็กตอบด้วยวิธีใด และเกมในคาบเรียนที่ ๑ กับ ๒ ครูมีวิธีตรวจอย่างไร จึงขอเสนอแนะว่า ในการเล่นเกมนั้นจำเป็นต้องเฉลยคำตอบเพื่อให้ เด็กทั้งชั้นเรียน รู้ว่าคำตอบใดผิด คำตอบใดถูก และต้องรู้เหตุผลด้วย นั่นคือ ต้องมีการเฉลยคำตอบที่ถูกต่องานให้นักเรียนทั้งชั้นเข้าใจอย่างชัดเจนเสียก่อน แล้วจึงจะทดสอบทบทวนชั่วโมงในภายหลัง

๓.๓ บันทึกการสอนทั้ง ๒ คาบ ไม่สะท้อนให้เห็นประโยชน์ของการเรียนรู้เรื่องคำเป็นคำตาย คงมีแต่ทฤษฎีหรือหลักการ จึงใคร่เสนอแนะว่า ควรเพิ่มจุดมุ่งหมายและเนื้อหา เกี่ยวกับประโยชน์ของการเรียนรู้เรื่อง คำเป็น-คำตาย ให้เด่นชัด พร้อมกับเพิ่มข้อสอบอีกสัก ๒ ข้อ (เดิม ๑๔ ข้อ) การที่เสนอแนะเช่นนี้ก็เพราะว่าต้องการให้สอนหลักภาษาเพื่อประโยชน์ในการใช้ภาษา ยิ่งกว่าสอนหลักภาษาเพื่อหลักภาษา

๓.๔ เนื่องจากบันทึกการสอนไม่ได้บอกว่า ตัวอย่าง คำเป็น-คำตาย หรือข้อความที่ครูใช้สอนมีอะไรบ้าง จึงใคร่เสนอแนะว่า ไม่ควรนำคำที่ปรากฏในแบบทดสอบมาสอน นั่นคือ แบบทดสอบควรมีลักษณะ Unseen ให้มากที่สุด

๓.๕ เพื่อให้เห็นชัดว่าการสอนโดยใช้เพลงกับเกม มี Effect ต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเรื่องคำเป็น-คำตาย จริงหรือไม่ ใคร่เสนอแนะว่า เมื่อสอนเรื่องนี้จบแล้วควรทิ้งระยะเวลาว่างเว้นไปสักหนึ่งเดือน แล้วทดสอบใหม่โดยไม่ให้เด็กทั้ง ๒ กลุ่มรู้ตัวล่วงหน้า ก็ จะเห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยบังเอิญ ถ้าหากเด็กทั้งสองกลุ่มได้คะแนนไม่ต่างกันก็แสดงว่าเพลงกับเกม มีผลเพียงการสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียนเท่านั้นเอง

๓.๖ การใช้เพลงกับเกมประกอบการสอนนั้น ก็ว่าขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของครูเป็นอย่างมาก ครูที่ใช้เพลงกับเกม ควรเป็นครูที่มีบุคลิกภาพคล่องแคล่ว มีอารมณ์เบิกบานแจ่มใส มีนิสัยสนุกสนาน แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เก่ง และจะต้องไม่ลืมการชื่นชม หรือการสรุปจุดสำคัญที่ได้จากเพลงและเกมให้เด่นชัดออกมา มิฉะนั้นจะเกิดความคลุมเครือ เพราะเด็กจะเห็นแก่ความสนุกสนานครึกครื้น เฮฮาท่าเดียว เด็กมักไม่รู้ตัวว่าได้อะไร จากความสนุกนั้น

เท่าที่ผมเคยเห็นนักศึกษาฝึกสอนของวิทยาลัยครูมาแล้ว พบว่า ครูร้องเพลงไม่เป็น แมงวรรณคดีบางจังหวะไม่ถูก ปรบมือเปาะๆ เปะ ๆ สุ่มเสียงก็ไม่เข้าท่า เด็กมองเห็น ครูเป็นตัวตกไปด้วยซ้ำ และผมเคยเห็นครูที่ออกคำสั่งไม่เป็น อธิบายกติกากระพอน กระแทน ใ้ภาษาไม่ดี ทำให้เกมไม่สนุก ไม่เร้าใจชวนให้ชวนวามมากกวาจะชวน ให้เด็กเข้าใจบทเรียน

๓.๗ ข้อที่ควรระมัดระวัง ในการวิจัยเรื่องนี้ก็อีกประเด็นหนึ่งก็คือ การสอนกับกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมนั้น ผู้สอนจะต้องไม่มี Bias คือต้องสอนให้เต็มความสามารถทั้ง ๒ กลุ่ม เพราะไม่จำเป็นว่าถ้าสอนแบบบรรยายแล้วจะเกิดผลไม่ดีเสมอไป การสอน โดยบรรยายและมีการถาม-ตอบกับนักเรียนนั้น ถ้าคนสอนมีความสามารถยอมช่วยให้ เด็กเกิดการเรียนรู้ใ้ไหนก็แน่นและมั่นคงใ้เหมือนกัน เท่าที่ผมเห็นมานั้นอาจารย์ที่ สอนด้วยการบรรยาย ถาดำกับเรื่องก็ ยกตัวอย่างสนุก ๆ และถามซักไซ้แ่ง ๆ เข้าลักษณะ Socratic Method ก็ช่วยให้เราเรียนสนุกและจดจำหลักการ ต่าง ๆ ได้เหมือนกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความคิดเห็นของอาจารย์วีไล คอกจันทร์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เกี่ยวกับแผนการสอนหน่วยที่ ๔ เรื่อง อักษรนำ-อักษรควบ

๑. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เพลงประกอบการสอน

เพลงอักษรเดี่ยวไม่น่าจะถึงกับแต่ง เป็นเพลงเพราะจำง่าย และสั้นกระชับครีดี อยู่แล้ว ยกเว้นจะมีเหตุผลในแง่ของการส่งเสริมวัฒนธรรม และความซาบซึ้งกับเพลงไทย เดิม แต่ก็หวังไคยาก เพราะเนื้อหาไม่ไปช่วยกันกับท่านอง นีผล ๒ ทางทั้งส่งเสริมและ ทำให้ท่านองไทยขึ้นมาเบือยิ่งขึ้น

เพลงอักษรนำ คีที่เดือวรู้สึกวาคีทั้ง เนื้อหาและความสนุก เนื้อร้องเข้าใจง่าย ท่านองคักคัก เต็ก ๆ คงชอบ

เพลงอักษรควบ เหมาะสมในแง่ที่ไม่สรุปหลักเกณฑ์อย่างอักษรนำแต่ให้ตัวอย่างคำ ทำให้สามารถสอนการสังเกต และสรุปกฎเกณฑ์ไคเอง

๒. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เพลงประกอบการสอน

การใช้เพลงประกอบการสอนมีประโยชน์มาก ทำให้ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้สนุกสนานและสบายอารมณ์พอที่เด็ก ๆ จะมองลึกลงไปไคเนื้อหา กับจดจำไวรวง (กันลืมไคดี)

ความเหมาะสมบอกไคเสมอวาคีเพลงจะเหมาะไปเสียทุกเรื่องอยู่ที่เนื้อหา กลวิธี สราง บรรยากาศ และอารมณ์ของผู้สอนและผู้เรียน อยางไรคักตามจุดประสงค์จะเป็นตัว บงชี้ถึงความเหมาะสม และประโยชน์ที่จะไครับจากเพลง

๓. ข้อเสนอแนะ

การนำเพลงเขามาสอน มีความเห็นวาคี มุงสนุก สรางทัศนคติ แต่เคยเห็นครูบางคน ทำให้เพลงไม่สนุก เพราะไม่ปลุกใจ บางทีก็เพียงแครงกันรอบเดือวแล้ววาคีเนื้อหาเลย จริงอยู่เรานำมาเป็นสื่อ แต่การนำเพลงที่กลันกรองมาคักมีคุณประโยชน์เหมาะสมกาละมาที่ หนึ่ง (ไม่ควรจะร้องเพลงกันทุกเรื่อง เพราะไม่เพราะกันนำมาร้องเพราะเชื่อในเพลงวาคี เป็นสื่อที่ดี) ควรให้นักเรียนไคสนุก เนื้อหาคักจะตามมาเอง เพราะจุดประสงค์การสอนภาษา มิไคอยู่ที่เนื้อหาเป็นสำคัญ อยู่ที่ทัศนคติ, ทักษะ, ความคิด, และวิจารณ์ญาณ

ความคิดเห็นของอาจารย์ศักดิ์ รัตนะย์ โรงเรียนคนตรีสยามกลการ ลำปาง

๑. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเพลงที่ไ้ประกอบการสอนภาษาไทย
คำประพันธ์บทเพลงไ้ระดับ ม.๑ ไ้เหมาะสมแล้ว หากประพันธ์ในทำนอง
ของตนเองได้ ก็จะได้ยิ่งขึ้น

๒. ข้อเสนอแนะ

ทำนองเพลงต่าง ๆ มีความหมายและอิทธิพลจากเนื้อเพลงที่เป็นต้นร่าง
ยกตัวอย่างทำนองเพลง Auld Lang Syne เนื้อร้องนี้เหมาะสมจะเป็นเรื่อง
ของสามัคคีธรรม เป็นต้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง.

ตัวอย่าง เกมประกอบการสอนหลักภาษาไทย

- กติกา
๑. คาราภาษาไทย
 ๑. ผู้แข่งขันจะมีอายุเท่าใดก็ได้ ขอแต่ให้เขียนคำในภาษาไทยให้ถูกก็ใช้ได้
 ๒. ใ้แบ่งผู้แข่งขันออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มจะมีจำนวน ๓ - ๕ คน ก็กลุ่มก็ได้ หรือจะแข่งเดี่ยวก็ได้
 ๓. สิ่งที่เขาแข่งขันต้องทำคือ เขียนคำตามหัวข้อที่กำหนดลงบนกระดาษคำ หรือบนกระดาษก็ได้แล้วแต่กรณี ผู้แข่งขันที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันปรึกษาและช่วยเหลือกันได้
 ๔. ใ้มีกรรมการจับเวลา เช่น ครั้งละ ๑๐ - ๑๕ นาที เมื่อถึงเวลาแล้วก็ให้หยุดแข่งขันเพื่อนับจำนวนคำที่กลุ่มเขียนได้และใ้กรรมการตัดสิน
 ๕. ใ้เตรียมตัดกระดาษสีต่าง ๆ เป็นรูป "คารา" ไว้เป็นรางวัลแก่ผู้ชนะ มีรางวัลที่ ๑ ที่ ๒ และที่ ๓ หรือจะมียากกว่านั้นก็ได้ อยู่ในดุลพินิจของกรรมการ

กำหนดหัวข้อแข่งขัน

๑. ใ้หาคำสี่พยางค์ที่ชนต้นด้วย กร มากที่สุด เช่น กระจุมกระจิม
กระฉับกระเฉง กระป๋อดกระแปด ฯลฯ
๒. ใ้หาคำสองพยางค์ที่ชนต้นด้วย กร มากที่สุด เช่น กระตุ้ม กระโศก
กระต่าย กระบุง ฯลฯ
๓. ใ้หาคำสองพยางค์ที่ชนต้นด้วย ตะ มากที่สุด เช่น ตะกร้า ตะไกร
ตะเข้ ตะปู ฯลฯ
๔. ใ้หาคำสองพยางค์ที่ชนต้นด้วย มะ มากที่สุด เช่น มะกรูด มะนาว
มะพร้าว มะคัง ฯลฯ
๕. ใ้หาคำสองพยางค์ที่ชนต้นด้วย ประ มากที่สุด เช่น ประกอบ ประดับ
ประไพ ประมาณ ฯลฯ
๖. ใ้หาคำสองพยางค์ที่ชนต้นด้วย สะ มากที่สุด เช่น สะเก็ด สะกิด
สะควง สะอาด ฯลฯ

- ๗. ให้หาคำที่พยางค์ใดที่ลงท้ายด้วยเสียง กาน (สะกดด้วย น ร ล ที่ รมณ์) เช่น องค์การ กิจกรรม เหตุการณ์ ฯลฯ
- ๘. ให้หาคำที่พยางค์ใดที่ลงท้ายด้วยเสียง กอน (สะกดด้วย น รมณ์) เช่น ตะกอน ทินกร กรรมกร อุปกรณ์ ฯลฯ
- ๙. ให้หาคำที่พยางค์ใดที่ลงท้ายด้วยเสียง บาด (สะกดด้วย ท ค ศ ศก ทั่ว ค ทร)
- ๑๐. ให้หาคำที่พยางค์ใดที่ลงท้ายด้วยเสียง พัน (สะกดด้วย น รมณ์ นธ ญ ฌท)
- ๑๑. ให้หาคำที่พยางค์ใดที่ใช้ไม่มลาย เช่น ไก่ ไข่ ไม่ ใต้ ไข่ ไป ตะใคร้ ฯลฯ
- ๑๒. ให้หาคำสองพยางค์ที่ลงท้ายด้วยเสียง อา เช่น นาวา วิชา คารา มุสา ฯลฯ

หมายเหตุ เกมที่ ๑ เป็นของ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ

๒. เกมระบายน้ำแข็ง

วัตถุประสงค์

- ๑. เพื่อให้นักเรียนใคร่รู้จักกันโดยรวดเร็ว
- ๒. เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน
- ๓. เพื่อความสนุกสนานและสร้างจุดเริ่มต้นของการเรียนที่ดี

วิธีการ

- ๑. ครูแนะนำกิจกรรมระบายน้ำแข็ง
- ๒. ให้นักเรียนคนหนึ่งเริ่มต้น บอกชื่อตนเอง ชื่อเล่นและสิ่งที่ชอบมากที่สุด

๓. นักเรียนคนที่สองกล่าวถึงชื่อของนักเรียนคนที่หนึ่งชื่อเล่น และสิ่งที่คนที่หนึ่งชอบที่สุด จากนั้นก็กล่าวถึงชื่อตนเอง ชื่อเล่น และสิ่งที่ตนชอบมากที่สุด

๔. นักเรียนคนที่สามกล่าวถึงนักเรียนคนที่หนึ่งและคนที่สองทวนชื่อ ชื่อเล่น และสิ่งที่ทั้งสองคนชอบมากที่สุด แล้วจึงแนะนำตนเองในทำนองเดียวกัน การกล่าวทวนนี้จะต้องกล่าวให้เหมือนกับที่ทั้งสองคนได้พูดไว้ไม่มีการพลิกแพลงหรือคอเติมอย่างใด

๕. นักเรียนคนที่สี่กล่าวทวนชื่อ ชื่อเล่น และสิ่งที่ชอบของนักเรียนคนที่ ๒ และที่ ๓ แล้วแนะนำตนเองในทำนองเดียวกันทำไป เช่นนี้จนเสร็จทุกคน

๖. แข่งขันกันบอกชื่อเล่น หรือสิ่งที่ชอบที่สุดของสมาชิกในชั้น ผู้ใดจำได้มากที่สุด ผู้นั้นชนะ

หมายเหตุ สิ่งที่น่าแนะนำตนเองให้เพื่อนรู้จักอาจเป็นอย่างอื่นตามที่ครูจะเห็นสมควร

๓. เกมคำประสม

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความชำนาญในด้านการนำคำเข้ามาประสมกันเป็นคำประสม
๒. เพื่อแข่งขันกันหาคำประสม
๓. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เรื่องคำประสมและเกิดความสนุกสนานในการเรียน
๔. ฝึกความรวดเร็ว เขว่วไวไหวพริบในการประสมคำได้อย่างรวดเร็วและ

ถูกต้อง

วิธีการ

๑. ครูเขียนคำใส่ในบัตรคำไว้เป็นจำนวนมาก
๒. ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ หากสถานที่ไม่อำนวยแจกให้เด็กเป็นแถว ๆ ก็ได้ แถวหนึ่งถือ เป็นกลุ่มหนึ่ง
๓. แจกบัตรคำให้แก่นักเรียนแต่ละกลุ่ม ครูเก็บไว้จำนวนหนึ่ง ก่อนแจกสลับบัตรคำไปมา เหมือนสับไฟ

๔. ครูชูบัตรคำขึ้นมาแล้วให้นักเรียนที่มีคำซึ่งต่อแล้วเป็นคำประสม ชูบัตรของตนขึ้น เพื่อประสมกับคำของครู ตัวแทนออกไปเขียนบนกระดานคำ เป็นผลงานของกลุ่มตัวอย่าง เช่น ครูชูบัตรคำว่า "น้ำ" นักเรียนที่มีคำว่า แม่ ตา ใจ ก็ต่อเป็น แม่น้ำ น้ำตา น้ำใจ เป็นต้น

๕. นับคะแนนจากคำประสมที่ได้ กลุ่มใดได้จำนวนคำมาก ถือเป็นชนะ

หมายเหตุ เกมที่ ๒ - ๓ เป็นของ สุจิต เพียรชอบ

๕. การเล่นที่เกี่ยวกับคำพังเพย

วิธีที่ ๑ ผู้แข่งขัน ๓ คน ขึ้นประจำกระดานคำแต่ละแผ่น ที่กระดานใดเขียนข้อความที่จะต้องเติมเตรียมไว้แล้ว แต่ยังไม่เปิดให้เห็น เมื่อเริ่มจับเวลาพิธีกรก็เปิดข้อความ ให้ผู้แข่งขันเติมคำที่เว้นไว้ (ขีดหนึ่งต่อพยางค์หนึ่ง) ให้เป็นคำพังเพยที่มีความสมบูรณ์ ให้เวลาคนละ ๓ นาที ผู้เติมใครบริบูรณ์และถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่าง ก. ไก่ ----- ไก่ (ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่)

- ปั้น -- (กำปั้นทุบดิน)

- ไล่ -- กิน (สาวไล่ให้กากิน)

ไม้---เจาะ (ไม้งามกระรอกเจาะ)

- หมอตาย-- (ปลาหมอตายเพราะปาก)

ข. ---ตอ- (น้ำลดตอตุก)

- เชี่ยว --- (น้ำเชียวอย่าขวางเรือ)

- บันใด-- (ตกบันไดพลอยโจน)

วัว-----กิน (วัวเห็นแกหญ้า ชี้อเห็นแกกิน)

----พลาค----ปลั่ง (สี่เท้ายังรู้พลาค นักปราชญ์ยังรู้ปลั่ง)

วิธีที่ ๒ ผู้เข้าแข่งขัน ครั้งละคู่ (ควรเป็นหญิงหนึ่งชายหนึ่ง) คนหนึ่งหยิบของซึ่งมีคำพังเพยอยู่ อานแล้วก็แสดงอาการตามความหมายของคำพังเพยนั้นให้อีกคนหนึ่งทายว่าอาการนั้นตรง

กับคำพังเพยว่าอย่างไร ถ้าวอกไคภายใน ๒ นาที ก็เป็นอันไครางวัล

ตัวอย่างคำพังเพยที่ให้ออกอาการ

สาวไล่ให้กากิน
ที่ข้างจับตักแตน
จับปูใส่กระดง
นำขี้ไทรจับตัก
ฉวางคองูเหา

วิธีที่ ๓ ให้อายุแข่งขัน เล่านิทานให้ตรงกับคำพังเพยที่กำหนดให้

- วิธีตัดสิน ๑. เรื่องต้องเหมาะสมกับคำพังเพย เป็นเรื่องจริงหรือสมมุติก็ได้
๒. ตลกขบขัน โดยไม่หยาบโลน

ตัวอย่างคำพังเพยที่ให้เล่าเรื่อง

เถรตรง

จุดไตตำตอ

เสื่อเข่าจำศีล

กระต่ายสามขา

วิธีที่ ๔ ผู้ทายปัญหาหิมของให้พิศกร พิศกรเป็นผู้ถามข้อความ ผู้ทายหาคำพังเพยที่เป็นคำเปรียบเทียบกับใหญ่ตอง แดละของมี ๔ ปัญหา ผู้ทายใ้ถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างการทายคำพังเพยเปรียบเทียบ

- ก. แข็งเหมือน - (เหล็กเพชร)
เร็วเหมือน - (ลมกรด)
งายเหมือน - (ปกกกล้วยเขาปาก)
ยากเหมือน - (เข็นครกขึ้นภูเขา, งมเข็มในมหาสมุทร)

ข. ชาวเหมือน-	(สำลี, น้ำนม, หอยสังข์)
คำเหมือน-	(คอตะโก, คินหม้อ, นิล, ชนกาน้ำ)
โลเลเหมือน-	(ไม้หลักปักเลน)
มันคงเหมือน-	(เส้าหิน)

หมายเหตุ เกมที่ ๘ เป็นของทองเครือ เกษมสุวรรณ

๕. ปริศนาคำทาย

การเล่นปริศนาคำทายนอกจากจะก่อให้เกิดความสนุกสนาน และเป็นการฝึกความคิดแล้วยังมีประโยชน์ในด้านการใช้ภาษาอีกด้วย เพราะว่า "ลักษณะของการพูดถ้อยคำเป็นปริศนานั้น เป็นสิ่งที่น่ากินใจ เพราะใช้คำง่าย ๆ มาเรียงกันเป็นกลุ่มคำสั้น ๆ เมื่อกล่าวเป็นคำทายออกไปแล้ว ก็จะวัดผลการสื่อสารได้ควย คือถ้าใครทายถูก ก็แปลว่าเขาใจ "สาร" ที่มีอยู่ในปริศนานั้น ๆ"^๑

- ตัวอย่าง
๑. มีปาก ไม่มีฟัน กินข้าวทุกวันไคมากกว่าคน (หม้อข้าว)
 ๒. สองหู สีตา เบือนักหนา เอาขาไว้ที่หู (แวนตา)
 ๓. สองตีนบังแดด แปกตีนเคินหน คำเคี้ยหนามน นามกรวากะไร (ปูนา)
 ๔. กาไม้ไซกาแท้ การอแร เกาะกิงไม้ตาย (กาฝาก)
 ๕. มาสามขา เจ้าพระยาขึ้นชี โส้หมวกกำมะหยี่ สือบมูหรีควันมุย (กาน้ำบนเตาไฟ)
 ๖. หิ้งตัวมีแคตา คนทั้งพาราชอบเตะชอบถอง (ตะกร้อ)^๒
 ๗. เขี้ยวขุ่มพุ่มไสว ไม่มีใบมีแคเม็ค (ฟัน)
 ๘. ต้นเท่าลำเรือ ใบหอเกลือไม่มีด (ต้นสน)

^๑ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, หลักภาษาเพื่อการสื่อสาร, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๒๓), หน้า ๔๗.

^๒ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๔๘.

๘. เมื่อเด็กนุ่งขาวเมื่อสาวนุ่งเขียวแก่ที่เคียวนุ่งแดง (พริก)
 ๑๐. เข้าเดินสี่ขา กลางวันเดินสองขา เย็นเดินสามขา (คน)
 ๑๑. เรือนนั้นหยาบชาติเขียวเจ้าค่านอนคนเคียวกางมุ้งขาว (น่วยหนา)
 ๑๒. ไอสูงจุงไอพัน ไอแดงมาทันพิศกันในห้วย ไอซีเมมาเล่นควยเลือดไหล
 ออกมา (หมากรุก พลุ ปูนในปาก ยาจืด น้ำหมากรุก)^๑

๖. แข่งกิดคำ

การแข่งขันเกี่ยวกับเรื่องนี้สามารถปรับเปลี่ยนได้หลายลักษณะ เช่น
 แข่งกิดคำที่มีความหมายเหมือนกัน เช่น

เดือน - มาส

ดวงจันทร์ - ศศิธร

กอกบัว - บงกช

แข่งกิดคำที่ไม่มีสระที่เขียนไวข้างบนหรือข้างล่างพยัญชนะเลย เช่น

ทานตะวัน แผลมทอง ขนมห สนาม

การแข่งขันเรื่องนี้อาจทำได้รายตัวหรือเป็นกลุ่มโดยจำกัดเวลาให้มีเพียงเล็กน้อย
 แล้วตรวจดูว่าใครหรือกลุ่มใดทำได้ถูกต้องมากกว่ากัน รวบรวมผลงานไว้ด้วย

๗. แข่งหาคำนิค

ครูเตรียมข้อความที่มีคำนิคหรือที่ผิดไว้เป็นแห่งต่าง ๆ กำหนดเวลาใหญ่แข่งขัน
 เมื่อกำหนดเวลาก็ให้นำผลงานมาส่ง ใครพิสูจนอักษรได้แม่นยำที่สุดก็ชนะ เป็นกิจกรรมที่ช่วย
 เน้นถึงความแม่นยำและความรอบคอบได้ก็อีกทางหนึ่งด้วย

^๑ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรย์, วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา,

๘. หาคำประสม

เกมนี้แข่งขันเกี่ยวกับเรื่องคำประสม ทั้งนี้ครูจัดทำอุปกรณ์ง่าย ๆ คือ บัตรคำที่มีขนาดเท่า ๆ กันไว้ แล้วคิดว่าจะให้ให้นักเรียนหาคำประสมคำใดบ้าง เขียนส่วนของ คำประสมแต่ละคำไว้ในบัตรคำแต่ละใบ เช่น คำว่าลูกเสือ ก็เขียน

ลูก

เสือ

วิธีดำเนินการแข่งขัน

ก. ครูเรียงบัตรคำที่เป็นส่วนต้นของคำประสมไว้เป็นแถวต่อกัน โดยหาคำ เหลือสั้นสั้น และคว่ำบัตรคำที่เป็นส่วนท้ายของคำประสมไว้แถวบน

ข. เมื่อทำการแข่งขัน ครูจัดบัตรที่เหมือนกันแบบข้อ ก. เรียบร้อยแล้ว จึงแนะนำว่า เมื่อครูให้สัญญาณ นักเรียนจึงเปิดบัตรคำที่คว่ำอยู่ได้ แล้วพยายามนำส่วนของคำประสม มาต่อข้างล่างให้ตรงกับบัตรที่หงายอยู่แล้ว ให้ใกล้เคียงกับคำประสมที่ถูกต้อง ใครเสร็จก่อนและ ถูกต้องก็ชนะ

ก.

ลูก	แม่	พ่อ	ราย	กล้วย	ตัด	ควบ	ขาว

แถวของบัตรที่คว่ำ

ข.

ลูก	แม่	พ่อ	ราย	กล้วย	ตัด	ควบ	ขาว
เสือ	น้ำ	ตา	ไค้	ปิ้ง	ตอ	คุม	วัง

เมื่อเรียงถูกต้องแล้ว

๙. คล้องคำเข้าประโยค

กิจกรรมนี้ใช้สนับสนุนการแต่งประโยคและเรียงคำเข้าประโยคได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้โดยครูเตรียมบัตรคำต่าง ๆ ไว้ พร้อมกับทำห่วงกระดาษที่มีหมายเลขคิดไว้ตามลำดับที่

เมื่อจะแข่งขัน ครูอาจนำบัตรคำวางเรียงกันหรือจะวางกระจายลงกับพื้นโต๊ะก็ได้ ที่มีใ้ใช้ห้วงคล้อง หรือวางกรอบบัตรตามลำดับคำที่เป็นประโยคใดก่อนก็ชนะ

หมายเหตุ เกมที่ ๖.-๘ เป็นของอรสา กุมาริ ปุ่กหุด

๑๐. ตอบคำให้สมบูรณ์

การเล่นใช้คำย่อขยายความขึ้นก่อน โดยเว้นข้อความสำคัญที่เรานิยมเรียกใหญ่ท้ายต่อเติมคำเหล่านั้นให้ข้อความสมบูรณ์ เช่น

"ผู้ที่มาหาที่บ้าน เขาเรียกว่า"

"คนที่ไม่ชอบทำงานคือ ..."

"สัตว์ที่เราเลี้ยงไว้เฝ้าบ้าน....."

เริ่มเล่นครูอาจยกตัวอย่าง แล้วให้นักเรียนเติมเป็นรายบุคคล เพื่อฝึกให้เคยชินแล้วจึงใช้เล่นเป็นเกมแข่งขันขึ้น โดยแบ่งเด็กเป็น ๒ พวก เลือกฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเป็นผู้ยกข้อความให้อีกฝ่ายหนึ่งเป็นผู้เติมคำ ฝ่ายเติมคำจะมีโอกาสทายถึง ๓ ครั้ง ถ้าต่อเติมคำใดถูกต้อง ฝ่ายเติมคำจะทำหน้าที่เป็นฝ่ายยกข้อความให้อีกฝ่ายหนึ่งเติมต่อ ๆ ไป

การตัดสินใจ ฝ่ายใดเป็นผู้ยกข้อความได้มากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

จากการเล่นเกมนี้ ครูอาจตั้งข้อสังเกตได้ว่า นักเรียนในชั้นของเรามีความเข้าใจในการใช้ภาษาไ้มากน้อย กว้างขวางเพียงใด และคนใดบ้างที่มีความคิดที่ยกข้อความใหม่ ๆ ที่จะให้อีกฝ่ายหนึ่งเติมคำที่ถูกต้องได้มากขึ้น

๑๑. เสียงก้อง

เป็นการเล่นทวนคำพูดหรือทวนประโยค ครูแบ่งเด็กออกเป็น ๒ ฝ่าย ให้ยืนเข้าแถวอยู่คนละมุมห้อง ให้ฝ่ายแรกพูดประโยคก่อน คนแรกของฝ่ายหลังพูดทวนประโยคให้ถูกต้อง เมื่อพูดถูกต้องแล้วก็ให้อีกฝ่ายพูดประโยคใหม่ ให้คนที่สองของฝ่ายแรกทวนคำ แล้วพูดประโยคยล็ดเปลี่ยนเวียนกันไป หากฝ่ายใดที่มีคนใดคนหนึ่งพูดทวนประโยคไม่ถูกต้อง ก็ให้ช่วยแก้ไขพูดให้ถูก แต่ถ้าถือว่าเป็นการหักคะแนน ฉะนั้นการตัดสินใจจึงถือว่าฝ่ายที่พูดทวนประโยค

ไ้มากกว่าคือฝ่ายชนะ

หมายเหตุ เกมที่ ๑๐ - ๑๑ เป็นของจำนวน คล่องการเขียน

๑๒. เตรียมของเดินทาง

ความมุ่งหมาย ฝึกทักษะทางภาษา รู้จักหาคำที่ขึ้นต้นด้วยอักษรเหมือนกัน
วิธีการ ให้นักเรียนสองนิกว่า ถ้าเดินทางไปสถานที่แห่งหนึ่งนักเรียนจะ
 นำอะไรไปบ้าง ให้บอกชื่อด้วยอักษรต้นที่บอกให้ เช่น ครูเขียน
 ก ลงบนกระดานคำ นักเรียนคนแรกอาจพูดว่า "ถ้าฉันเดินทาง
 ฉันจะนำกางเกงไปด้วย" คนที่สอง "ถ้าฉันเดินทาง ฉันจะนำ
กระโปรงไปด้วย" ฯลฯ
 ต่อไปครูควรเปลี่ยนอักษรเป็นตัวอื่นบ้าง เพื่อความสนุกสนาน
 และเพื่อขยายประสบการณ์ทางการใช้คำมากขึ้น

๑๓. สิ่งนั้นคืออะไร

ความมุ่งหมาย ฝึกให้เรียนรู้คำและรู้จักใช้พจนานุกรมเพื่อหาความรู้เกี่ยวกับ
 ศัพท์

วิธีการ ครูเขียนคำถาม (เกี่ยวกับศัพท์) บนกระดานคำให้นักเรียนตอบ
 โดยค้นหาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้ในประโยคนั้น ๆ จาก
 พจนานุกรม แล้วเตรียมตอบครูปากเปล่า หรือเขียนตอบลงใน
 กระดาษ ครูอาจใช้คะแนนผู้ที่ตอบถูกชดเชย ๑ หรือ ๒ คะแนน
 เมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับคำถามแล้ว อาจให้กลุ่มนักเรียนช่วยกัน
 แต่งคำถามบางในบางโอกาส การฝึกแต่งคำถามเป็นโอกาส
 หนึ่งให้นักเรียนได้ค้นหาความรู้เกี่ยวกับศัพท์จากพจนานุกรม
 ก่อนที่จะตั้งคำถาม

ตัวอย่าง ๑. ถ้าเธอเห็นวิหค เธอคิดว่ามันจะบินหรือว่ายน้ำ

๒. ถ้าเธอมีกรีช เธอคิดว่าจะใช้เขียนหนังสือได้หรือไม่
๓. ถ้าเธอมีตุ๊กตา เธอจะเลี้ยงหรือไม่

หมายเหตุ เกมที่ ๑๒ - ๑๓ ของนิตยา ฤทธิโยธี

๑๔. ขนมทองหยอด

- ความมุ่งหมาย
๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดและเขียนคำใหม่ได้จากคำเดิม
 ๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถฝึกฝนการสะกดให้คล่องแคล่วโดยใช้พยัญชนะต้นชนิดต่าง ๆ
- อุปกรณ์
๑. บัตรคำเขียนคำว่า ขนมทองหยอด
 ๒. กระดาษ คินสอ

วิธีดำเนินกิจกรรม กิจกรรมนี้อาจเล่นเป็นหมู่ หรือเล่นเป็นรายบุคคลก็ได้ ถ้าหากเล่นเป็นหมู่ ก็แบ่งผู้เล่นออกเป็นหมู่ย่อย ๆ หมู่ละ ๓ คน แล้วแจกกระดาษคินสอให้แต่ละหมู่ เริ่มการเล่นโดยครูติดบัตรคำ "ขนมทองหยอด" ไว้บนกระดาน แล้วให้เวลาประมาณ ๕ นาที ให้แต่ละหมู่รีบเขียนคำต่าง ๆ ที่แยกไคจากคำว่า "ขนมทองหยอด" เขียนใส่ลงในกระดาษของหมู่ของตน เมื่อหมดเวลาครูก็เก็บกระดาษของแต่ละหมู่ ตรวจสอบว่าหมู่ใดที่หาคำไคมากที่สุด และสะกดไคถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

๑๕. ชิงกี๋ราชาก้แรง

- ความมุ่งหมาย
๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถท่องคำคล้องจองไคอย่างรวดเร็ว
 ๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องคำคล้องจองไปใช้ในการแต่งคำประพันธ์

วิธีดำเนินกิจกรรม แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย แต่ละฝ่ายหนึ่งเป็นรูปครึ่งวงกลม มาต่อกันเป็นวงกลมพอดี เริ่มการเล่นโดยที่ให้ตัวแทนของทั้ง ๒ ฝ่าย ออกมาจับฉลากว่าใครจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน เมื่อจับฉลากไคแล้ว ฝ่ายที่ไคเริ่มเล่นก่อนก็จะลุกขึ้นที่ละคนพร้อมทั้งพูด

คำสองพยางค์ที่คล้องจองกันมา ๒ คำ เป็นจังหวะซ้ำ ๆ พอพูดจบ คนในหมู่ของคนก็ทำ
หน้าที่เป็นลูกคู่ปรบมือให้จังหวะ ๒ ครั้ง แล้วผู้ที่พูดอยู่นั้นก็นั่งลง เมื่อสิ้นเสียงปรบมือ ๒
จังหวะของฝ่ายแรกแล้ว ให้อีกฝ่ายหนึ่งลุกขึ้นตอบคำคล้องจองกับคำหลังของฝ่ายตรงกันข้าม
ทันที พอพูดจบลูกคู่ในหมู่ของคนก็ปรบมือเป็นจังหวะรับ เช่นกัน ๒ ครั้ง การเดินจะดำเนิน
สลับเช่นนี้เรื่อย ๆ ไป ฝ่ายใดตอบได้ช้ากว่าฝ่ายตรงข้ามก็จะถูกหักคะแนนไปที่ละ ๑ คะแนน
ในตอนสุดท้ายก็จะมานับคะแนนดูว่าใครถูกหักคะแนนไปมากที่สุด โดยที่อาจจะตั้งคะแนนเบื้องต้น
คนของทั้ง ๒ ฝ่ายไว้ฝ่ายละ ๑๕ คะแนน การตัดสินก็ดูที่คะแนนว่าฝ่ายใดเหลือมากที่สุดก็เป็น
ฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง สมมุติฝ่าย ก. จับฉลากได้เดินก่อน

ฝ่าย ก.

คนที่ ๑ กางมุ้ง ยุงชุม
คนที่ ๒ กลุ้มใจ ไปเที่ยว
คนที่ ๓ เที่ยวแหง แม่มัน
คนที่ ๔ พันหลอ คอยื่น

ฝ่าย ข.

คนที่ ๑ ยุงชุม กลุ้มใจ
คนที่ ๒ ไปเที่ยว เที่ยวแหง
คนที่ ๓ แม่มัน พันหลอ
คนที่ ๔ คอยื่น คินคำ

(ผู้ที่เหลือจะเป็นลูกคู่คอยปรบมือรับ ๒ จังหวะเมื่อฝ่ายตนพูดจบ)

๑๖. บุพเพสันนิวาส

ความมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถจำแนกชนิดของคำต่าง ๆ
เช่นคำนาม คำสรรพนาม คำวิเศษณ์ คำกริยา คำ
สันธาน และคำบุพบทได้ถูกต้อง
๒. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจในเรื่อง
คำชนิดต่าง ๆ มาใช้ในการระบุนิคมของคำต่าง ๆ ได้

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ เขียนคำต่าง ๆ ที่เป็น คำนาม คำสรรพนาม
คำกริยา คำวิเศษณ์ ฯลฯ
๒. บัตรคำเขียนคำว่า "คำนาม" "คำสรรพนาม" "คำกริยา"
"คำสันธาน" "คำบุพบท" "คำวิเศษณ์" ฯลฯ

วิธีดำเนินกิจกรรม ให้ผู้เล่นทั้งหมดนั่งรวมเป็นวงกลม เริ่มการเล่นโดยครูแจกบัตรคำให้นักเรียนคนละบัตร เมื่อแจกแล้วให้แต่ละคนถือบัตรคำว่าไวกอง จากนั้นให้รีบเดินไปหาหูของคนที่เร็วที่สุด โดยหูของคนที่ต้องเป็นคำที่มีความหมายคู่กัน เช่น ผู้ที่ได้รับบัตรคำว่า "โต๊ะ" ก็ต้องรีบหาหูของคนที่ถือบัตร "ค่านาม" ให้เร็วที่สุด ผู้ที่ได้รับบัตรคำว่า "คี" ก็ต้องรีบหาคนที่ถือบัตรคำ "วิเศษณ์" ผู้ที่ได้รับบัตรคำว่า "ทาน" ก็ต้องวิ่งหาหูที่ถือบัตรคำว่า "คำสรรพนาม"

อนึ่ง ผู้ที่สามารถหาหูคู่คำที่เร็วที่สุดหรือจับคู่ไม่ถูกต้องอาจจะต้องถูกทำโทษโดยวิธีการสนุก ๆ ขึ้นอยู่กับมติของกลุ่มหรือการตัดสินใจของครูเอง เพื่อความสนุกสนานร่วมกัน เช่น อาจทำท่าเดินแบบสัตว์บางชนิด ไททรงเพลง ไทรำวง ฯลฯ การทำโทษควรเป็นไปในแง่สนุกสนานไม่ใช่วิธีการรุนแรง

๑๗. นักร้องเสียงทอง

ความมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนสามารถผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้องดีขึ้น

- อุปกรณ์
๑. บัตรคำเขียนคำว่า เสียงสามัญ เสียงเอก เสียงโท เสียงตรี เสียงจัตวา จัดไว้เป็นชุดตามจำนวนหูของผู้เล่นชุดหนึ่ง ๆ จะมีบัตรคำครบ ๕ เสียง
 ๒. บัตรคำต่าง ๆ ที่ต้องการให้นักเรียนผันเสียง

วิธีดำเนินกิจกรรม แบ่งผู้เล่นเป็นหมู่ ๆ ละ ๕ คน (ถ้ามีนักเรียนเกินก็มาช่วยครูเป็นกรรมการและผลัดเปลี่ยนไปเล่นบ้างในรอบต่อไป) ให้ผู้เล่นแต่ละหมู่เขาแถวตอบและถือบัตรคำคนละใบเรียงตามลำดับตั้งแต่เสียงสามัญ เสียงเอก เสียงโท เสียงตรี และเสียงจัตวา ครูยืนอยู่ตรงกลาง ระหว่างหมู่ต่าง ๆ ห่างประมาณ ๔ เมตร เริ่มการเล่นโดยครูจะชูบัตรคำขึ้น ๑ ใบ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต้องดูว่าคำที่ครูชูขึ้นนั้นมีลักษณะตรงกับข้อความในบัตรที่ตนถืออยู่หรือไม่ ถ้ามีลักษณะตรงกันผู้ใดคนหนึ่งต้องรีบวิ่งเอาบัตรคำไปส่งให้ครู ครูตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องก็ให้ ๑ คะแนน และเพิ่มคะแนนอีก ๑ คะแนนให้แก่มุขมาส่งครูเป็นคนแรก จากนั้นก็ให้ผู้เล่นนั้นกลับไปเดิมโดยไปทอทายแถวของคน แล้วสลับ

บัตรใหม่ โดยให้คนที่ ๒ เลื่อนมาเป็นคนที่ ๑ คนที่ ๓ เลื่อนมาเป็นคนที่ ๒ คนที่ ๔ เลื่อนมาขึ้นแทนคนที่ ๓ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อว่าผู้เล่นจะได้มีโอกาสฝึกฝนวรรณยุกต์ชนิดต่าง ๆ ได้โดยไม่เฉพาะชนิดเดียวไปตลอดเวลาเล่น

การเล่นดำเนินไปเรื่อย ๆ จนผู้เล่นของแต่ละฝ่ายได้ออกมาอย่างทั่วถึง และครูเห็นว่าผู้เล่นมีความเข้าใจในเนื้อหา สามารถทำโคลงสี่แฉ่วจึงให้หยุดเล่น รวมคะแนนของแต่ละฝ่าย ฝ่ายที่ได้คะแนนรวมมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ

๑๘. เธอไปไหนกับใคร

ความมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียบเรียงคำเป็นประโยคที่มีความหมายต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
อุปกรณ์ บัตรคำ "เธอไปไหนกับใคร" กระจกษ ดินสอ

วิธีดำเนินกิจกรรม แบ่งผู้เล่นเป็นหมู่ย่อย ๆ หมู่ละ ๓ - ๔ คน เริ่มการเล่นโดยครูแจกกระจกษและดินสอให้แต่ละหมู่ จากนั้นครูก็ชูบัตรคำ "เธอไปไหนกับใคร" ให้นักเรียนดูให้เวลา ๓ นาที นักเรียนแต่ละหมู่ช่วยกันเขียนประโยคใหม่จากประโยคที่ครูกำหนดให้ เมื่อหมดเวลา ให้แต่ละหมู่นำมาส่งครู หมู่ใดหาประโยคใหม่จากประโยคเดิมได้มากที่สุดก็เป็นผู้ชนะ

การเล่นอาจดำเนินใหม่ในรอบต่อไป โดยครูจัดประโยคใหม่ให้ดู หรือจะให้นักเรียนช่วยกันคิดประโยค แล้วมาแข่งกันสักก็ได้

๑๙. ลักษณะนามของใคร

ความมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ลักษณะนามได้ถูกต้อง
อุปกรณ์ บัตรลักษณะนามชนิดต่าง ๆ

วิธีดำเนินกิจกรรม แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย เริ่มการเล่นโดยครูชูบัตรคำที่เป็นลักษณะนามขึ้นที่โต๊ะใบ ให้เวลาผู้เล่นที่จะออกมาเขียนคำต่าง ๆ ที่ใช้กับลักษณะนามนั้น ๆ บนกระดานคำให้มากที่สุดภายใน ๓๐ วินาที ให้คะแนนตามจำนวนคำที่ถูกต้องของแต่ละคน จากนั้นก็เปลี่ยนบัตรคำใช้คำใหม่ ผู้เล่นคนต่อไปของแต่ละฝ่ายก็ออกมาเขียนคำประกอบลักษณะนามที่ครูชูให้ดูอีก

ครูบันทึกคะแนนที่แต่ละคนทำได้ เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันก็นับคะแนนรวมของทั้ง ๒ ฝ่าย ฝ่ายใด
ได้คะแนนรวมมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ การให้คะแนนจะให้ค่าละ ๑ คะแนน ถ้าสะกดผิดก็จะ
หักค่าละ $\frac{๑}{๒}$ คะแนน

๒๐. แข่งขันตกปลา

ความมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านและสะกดคำศัพท์
ได้อย่างคล่องแคล่ว
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถมีความเข้าใจในบทเรียน
ที่เรียนมาแล้วได้ดีขึ้น

อุปกรณ์

๑. กระดาษบัตรคำวาดและตัดเป็นรูปปลาขนาด
๓ x ๘ นิ้ว จำนวนมากพอกับความต้องการที่
จะใช้เขียนคำซึ่งต้องการฝึก
๒. คันเบ็ด ๒ อัน ไข่ไม้ไผ่ผูกเชือกตอนปลายติดแม่
เหล็กไว้
๓. คลิปหนีบกระดาษติดไว้ที่ปากปลาแต่ละตัว

วิธีดำเนินการกิจกรรม ครูเขียนคำต่าง ๆ แล้วแจกรูปประสงคที่ต้องการให้นักเรียน
ได้ฝึกฝนจากกิจกรรมนี้ เช่น จัดเป็นชุดของคำควบกล้ำ ประเภทอักษรควบแท้ อักษรควบไม่
แท้ก็ได้ จัดเป็นชุดของอักษรนำก็ได้ หรือจะจัดเป็นชนิดของคำที่มีจำนวนพยางค์ต่าง ๆ ให้
ฝึกอ่านก็ได้ แล้วแตกรณี วิธีเล่น แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย เริ่มแข่งขัน โดยนำปลาทั้งหมดวาง
ไว้กระจัดกระจายบนพื้น สีควรรอบ ๆ ทำเป็นบ่อปลา ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายจะยืนบริเวณขอบบ่อ
ปลา (บ่อปลาอาจใช้เส้นนาศูนยกลางประมาณ ๑ เมตร) ให้ผู้เล่นไขคันเบ็ด ตกปลาตาม
คำสั่งให้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด อาจเป็น ๑๕ วินาที ๒๐ วินาที ๓๐ วินาที ฯลฯ การ
ให้คะแนน จะให้ตามจำนวนปลาที่ตกได้ของแต่ละฝ่าย โดยมีขอมแม่ว่าผู้เล่นต้องอ่าน หรือสะกด
คำนั้น ๆ ให้ถูกต้องจึงจะได้คะแนน ถ้าไม่ถูกต้องหรือหาคำมาผิดประเภทจากคำสั่งที่ต้องการ
ผู้นั้นก็อดได้ปลาของบ่อลงบ่อไป

หมายเหตุ เกมที่ ๑๔ - ๒๐ เป็นของอัจฉรา จีวีพันธ์

ตัวอย่างเพลงที่ใช้ประกอบการสอนหลักภาษาไทย

เพลงภาษาไทย

(ทำนองสร้อยเพลง)

ชาติอะไรในโลกไม่โตงโตง
 คบศึกษาดีดั่งคนดี
 ยศศิวาจารย์นักแนจิด
 เราคนไทยรู้คุณค่าภาษาไทย

เหมือนกับเราทั้งชาติชาติภาษา
 มองนับนตาก็ไม่ขัดใจ
 สิ่งศักดิ์สิทธิ์มีขวัญอันยิ่งใหญ่
 เทิดทูนไว้คู่ชาติพิลาศเอ๋ย

(ฐะปะนีย์ นาครทรรพ ผู้แต่ง)

เพลงชี้ข้างจับตักแตน (ทำนองเพลงกราวนอก)

ภาวนิตัวชี้ข้างวางทาบ
 เปรียบเหมือนผู้ทำกิจเพียงนิคน้อย
 ผู้รอบคอบกอบกิจคิดวางแผน
 ผู้ประมาทกำลังสั่งการควร

เพื่อจงจับตักแตนแสนจ้อยร้อย
 คนอื่นพลอยวุ่นวายหลายกระบวน
 อย่าให้ใครดูแคลนแอบเสสรวด
 ให้ถูกถวนเหมาะสมนำชมเอ๋ย

(ฐะปะนีย์ นาครทรรพ ผู้แต่ง)

เพลงอย่าชิงสุกก่อนห่าม (ทำนองมอญเพลง)

ภาวนิตัวอย่าชิงสุกก่อนห่าม
 ห่ามแล้วสุกตามควรชวนชื่นชม
 คุจวัยรุนวัยเรียนเพียรศึกษา
 ไม่ทันห่ามชิงสุกปลุกคะนอง

สุกไม่งามคอยเวลาดคราเหมาะสม
 หวังคำชมเปรียบไว้ให้เราครอง
 หากควนหาเรื่องรักจักนับหมอง
 คงจะต้องเสียกายอายุเขาเอ๋ย

(ฐะปะนีย์ นาครทรรพ ผู้แต่ง)

เพลงพวงมาลัย ภาณิกไทย^๑

ชาย	เออระเหย ดอยมา วันนี้พี่ขอเชิญชวน มาร้องเพลงพวงมาลัย พวงเจ้าเอ๋ย บัวบาน	ดอยมาประสพบพาน (ซ้ำ) ให้แม่हनานวลมารวมสำราญ (สำราญ) หยิบภาณิกไทยมาไซมาชาน ภาณิกโบราณ มีคุณค่าเอ๋ย (รับ)
หญิง	เออระเหย ดอยนวล น้องนี่ยินดีรวมวง ภาณิก "ไกลเกลือกินค่าง" พวงเจ้าเอ๋ย ถวายไม้	ทั้งคำเชิญชวนเล่นภาณิกไทย (ซ้ำ) ทำตามประสงค์ควยความเต็มใจ (เต็มใจ) พี่ยาอำพรางทอมมาไวไว หมายความว่าอย่างไร ว่าไปเอ๋ย (รับ)
ชาย	เออระเหย ดอยเรือ แปลว่าของที่อยู่ไกล พี่ถามน้องบ้างละหนา พวงเจ้าเอ๋ยของนาง	ทำไมไกลเกลือกลับต้องกินค่าง (ซ้ำ) ไม่รู้จักใช้ประโยชน์ถูกทาง (ถูกทาง) "เกี่ยวผูกมุงป่า" ว่าไว้เป็นกลาง เชิญแม่เฒ่าบาง ทอบทนอยเอ๋ย (รับ)
หญิง	เออระเหย ดอยวารี เพราะไม่รู้จักประมาณ คราวนี้น้องจะขอถาม พวงเจ้าเอ๋ย หงอนไก่อ	แปลว่าทุนมีน้อย ทำการใหญ่ (ซ้ำ) ใช้จ่ายจ้กงานบานปลายออกไป (ออกไป) "มากหมอมากความ" แปลว่าอย่างไร พี่ยาอุทาหรณ์เชิญทอบเอ๋ย (รับ)
ชาย	เออระเหย ดอยลม ปรึกษาทนายหลายคน ภาณิก "น้ำตาดไกลสมค" พวงเจ้าเอ๋ย พวงคราม	ขอทอบทรามชม ถ้าใครเป็นความ (ซ้ำ) เรื่องจะสับสนวุ่นวายลูกกลม (ลูกกลม) มิใช่เดี๋ยวลดพี่จะขอถาม ขอเชิญโถมงาน ทอบทนอยเอ๋ย (รับ)

^๑ รุประณี นาคทรพรท, "เพลงพวงมาลัยภาณิกไทย," ใน หนังสือวันเด็ก ไทยทัศน์
(กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๒๑), หน้า ๔๕ - ๔๗.

หญิง เออระเหย ลอยเลื่อน หากใ้ห้อยู่ใกล้ซัดกัน ภานิศ "ชิงสุกกอนห้าม" พวงเจ้าเอยมะลิสก	หญิงชายเปรียบเหมือนน้ำคาลิโกลมก (ซ้ำ) เกิดรักผูกพันมีอาจจะอด (จะอด) พี่จงใจความไปให้งามงด อย่าทำเสียวลค คอบมาเอย
ชาย เออระเหย ลอยล่ำ วัยรุนมีเรื่องรูสาว ภานิศคินพอกหางหมู พวงเจ้าเอย ภูหลายงาม	พี่ขอคอบคำ "ชิงสุกกอนห้าม" (ซ้ำ) เกิดราศีคาวเพราะใจวูวาม (วูวาม) ขอแม่มโถมทรู จงคอบคำถาม ขอจงใจความให้ทนอยเอย (รับ)
หญิง เออระเหย ลอยคู้ งานคางปลอยไว้หมักหมม ภานิศ "กินปูนรอนทอง" พวงเจ้าเอย แคปรัง	"คินพอกหางหมู" เขาเปรียบนำมิ่ง (ซ้ำ) นานเขาหับถมหนักเกินกำลัง (กำลัง) พี่จึงคอบน้องอย่าได้มีคบัง น้องจะคอบหังพี่ชายเอย (รับ)
ชาย เออระเหย ลอยดอง เขาเชือกันว่าตุ๊กแก เหมือนคนทำนิกรอนตัว พวงเจ้าเอย จำป่า	"กินปูนรอนทอง" ที่เเองถามมา (ซ้ำ) กินปูนรองแย ก็เลยรองจา (รองจา) รีบบอกเขาหัว "ฉันเปลา" คอกหนา พี่ไม่เป็นเขนว่าคอกเอย (รับ)
หญิง เออระเหย ลอยมาลัย หีบยกมาเพียงบางบท แม่มเพองจะตองจบสง พวงเจ้าเอย กาวกระจาย	มีภานิศไทย คีดี มากมาย (ซ้ำ) เวธากั้หมคไ้หนักเสียคาย (เสียคาย) ภานิศคำรงค์จั่วแก้วพรวยพราย อาลัยไม่วาย ขออาเอย (รับ)

เพลงวรรณยุกต์ (ทำนองเพลงยวนยาเหล)

(สร้อย) ยวนยาเหล ยวนยาเหล ภาษาไทยซาเฮ ขอเชิญเรเข้ามาเรียน
วรรณยุกต์ของไทย สี่รูป ห้าเสียง (ซ้ำ) จำไว้ให้เที่ยง ห้าเสียง สี่รูป (สร้อย)
รูปนั้น เอก โท ตรี และจัตวา (ซ้ำ) ส่วนเสียงนั้นหนา มีสามัญเพิ่มเข้าไป (สร้อย)
(สุจริต เพียรชอบ ผู้แต่ง)

เพลงอักษรกลาง (ทำนองเพลงผู้ใหญ่สี่)

พ.ศ. สองพันห้าร้อยสี่ ผู้ใหญ่สี่ไปเรียนกรูมา อาจารย์ท่านบอกมาว่า (ซ้ำ)
อักษรกลางนั้นหนามันมีเก้าตัว
ต่อไปนี้ผู้ใหญ่อสี่จะขอกล่าว ถึงเรื่องราวของอักษรกลาง ก จ ค ต ฉ ฎ ฏ ย่าง
บ ป อ อ่างจำไว้อยารอริ
ฝ่ายทาสีหัวดี ถามว่าอักษรกลางนั้นคืออะไร ผู้ใหญ่สี่ลุกขึ้นตอบทันใด (ซ้ำ)
อักษรกลางนั้นไซ้เสียงกลางธรรมดา เสียงกลาง เสียงกลางธรรมดา
(สุจริต เพียรชอบ ผู้แต่ง)

เพลงคำแผลง (ทำนองเพลงเกษตรเขาหลวงจริง ๆ)

คำแผลงมีสามชนิด คิดคิดแล้วนาสนุก แผลงสระพยัญชนะวรรณยุกต์
ไทยรักสนุกชอบคักแผลง ไทแผลงเป็นไท กำแหงไซ้รมาจากแข็ง คนไทยชอบพลิกแผลง(ซ้ำ)
ชอบสำแดงความเป็นกวี
วิเศษเป็นพิเศษ โปรดสังเกตุคู้ดี ชาราเป็นชารี (ซ้ำ) คำแผลงนี้เรเรียนเอย
(สุจริต เพียรชอบ ผู้แต่ง)

เพลงอักษรกุ

(ทำนองเพลงซุม บา ซุมบาชะ)

(สร้อย) ซุม บา ซุม บา ซุม บา ชะ ซุม บา ซุม บา ซุม บา สะ
 อักษรกูนั้นหรือจะ เอาอักษรมาคู่กัน (สร้อย.....)
 อักษรสูงเช่น ข นะจะ เอาตัว ค มาคู่กัน (สร้อย.....)
 อักษรสูงเช่น ฉ นะจะ เอาตัว ช มาคู่กัน (สร้อย.....)
 อักษรต่ำคู่สูงนะจะ เราจึงเรียกว่าอักษรกุ (สร้อย.....)

(สุจริต เพ็ชรขอบ ผู้แต่ง)

เพลงสระไทย

(ทำนองเพลงแมงมุมลาย)

เจ้าพินผู้ดีวันนี้ ต้องใส่หมอนบนหลังคา ส่วนเจ้าเอถูกฝน ไหลหล่น
 ลงมาข้างหน้า เจ้าตื่นเหยียคตื่นกู มองดูอยู่ตรงข้างล่าง ทุกคำที่ใครกล่าวอ้าง
 นั่นคือคำในสระไทย

(นิสิตครุศาสตร์ ผู้แต่ง)

เพลงการใช้ไม้ตาย

(ทำนองเพลงจีน)

อ๊ะนี่หรือมีชื่อว่าไม้ตาย (ฮอ) คนทั่วไปรู้จักใช้อ๊ะไคดี นอกจากยี่สิบม้วน
 ทุกตัวล้วนใช้อ๊ะนี่ ใส่ไม้ไหนที่ สไบนี้เป็นของใคร (ฮอ)

(นิสิตครุศาสตร์ ผู้แต่ง)

เพลงคำสรรพนาม

(ทำนองเพลงไม่รักแกล้งหลอก)

เองเวียนซีไม่ยากหรอกนะ ไม่เชื่อนั้นจะบอกให้ คำสรรพนามเรื่องนั้นง่าย ๆ
 จริง ๆ นะไม่หลอก (ซำ) มีหลายคำท่องจำให้ได้ จำเอาไว้ให้แม่น แทนสรรพนามตาม
 ทั่วทุกแคว้น จำให้แม่นเหมือนจำ (ซำ) ฉัน เธอ เขา ท่าน เรา คิฉัน มัน และข้าพเจ้า
 กระณม หลอน ครูสอนครูเล่า จำให้แม่นเหมือนจำ (ซำ)

(นิสิตครุศาสตร์ ผู้แต่ง)

เพลงสระบาดี

(ทำนองเพลงหมอลำ)

เออ นี่แหละหนา
 เด็ก เด็ก จงจำไว้ดี (โยน ๆ)
 แขนจะงายยิ่งนัก
 เสียงยาวมีเท่าไร
 มีอะไรบอกมา

ว่าสระบาดี
 ว่ามันมีแปดเสียง
 สระเสียงสั้นคือ อะ อี อุ
 จำไว้มีห้า (ซ้ำ)
 อา อี อุ เอ โอ

(ธีรศักดิ์ กิจวิทย์ - พรดี จันทศิริ - พีรพล พุฒสมบัติ ผู้แต่ง)

เพลงประโยค

(สร้อย) ลาเอ๋ยลา ชื่นคนอะไรก็ไ้
 ประโยคนั้นคือข้อความ (ซ้ำ)
 ไ้ทว่ามีไ้กร (ซ้ำ)
 ตัวอย่างเช่น "นักเรียนทั้ง" (ซ้ำ)
 ประโยคแบ่งเป็นสองภาค (ซ้ำ)
 ภาคสอง คือภาคแสดง (ซ้ำ)

แถลงสุดท้ายเป็นสระอา
 ึ่งคงามฟังไ้ความย้งนา (สร้อย)
 เขาทำอะไรจำไว้เถิดว่า (สร้อย)
 "คนนั่งบนดั่ง" นำช้งย้งนา (สร้อย)
 ไม่เห็นจะยากภาคประธานนำมา (สร้อย)
 ขอจงไ้แจ้งแห่งไ้วิญญู (สร้อย)

(ธนู บุญยรัตพันธ์ ผู้แต่ง)

เพลงอักษรนำ

(ทำนองเพลงขวัญใจอ้ายทุยแปลง)

พวกเราเนี้เอย ออย่าดีมละเดยการอ่านอ่าน ย้งนานย้งดีมจจจำไ้ใจไ้จว้ออย่าดีม
 จจจำไ้คำดีม ออย่าไ้ดีม ออย่าไ้ดีม

ไ้ตัวอักษรสูง กลางนำคำไ้ยว คำนั้นเหมือนห มาเกี่ยวเกี่ยว เหลียวคูคิคุ
 สมุทัย สมัย สมยภู ไ้ครหรือจะลบหลูหลู เช็ชชชชชชชช

ห นำไม้ออกเสียงเยียง อ นำหน้าอักษรย ย ขอพอกันที หมันเพียรเล่าเรียน
 ไ้ไ้ดี ตัวอย่างนั้นก็มากมี มี น้องพี่อย่าเลื่อน หมนใหม่หมองหมาย หลิว หลายหลาก
 ออย่า อยู่ อย่าง อยาก จะขอฝากเพลงไ้เตือน จะขอฝากเพลงไ้เตือน

(ธนู บุญยรัตพันธ์ ผู้แต่ง)

เพลงนกน้อย

(ทำนองต๋อยตรีง)

นกเอี้ยงนกน้อยน้อย เจาคอยคอย เค็กลอยมา พวกเรานี้เฝ้าคอยหา
มาเถิดมาขอให้ชาชม

(เบญจา แสงมลิ ชูแดง)

เพลงการไชพจนานุกรม

(ทำนองเพลงนำทวมอุคร)

สังเกตการเรียงคำที่จะจดจำพจนานุกรม ฤ ฤา ฤ ฤา ร ค ผสม
สระนิยมรูปที่เขียน

อักษร ก ถึง ฮ สระออกแล้วจึงเป็นอะ คุชี่จะ ๆ อ ย่าวนเวียน คอยพากเพียร
ให้แนบเนียนเรียนไป จบถึงไฮเมื่อไหร่แล้ว ใครไม่สู้เอย

(สุเพ็ญ พรหมลา ชูแดง)

เพลงการออกเสียง

(ทำนองเพลงเฉลใจรัก)

ไหลเร็วเรียบรอยล่องลอยสนหลัง	เราะเรอырรมรินไลหลัง
เรียบเรียงเรื่องราวลือเลือน	เสียดสีซุกซ่อนทรพิชทรวง
สุดสรวลซวดเซบเซียน	ซวดเซบซิคซมวีเซียร
ช่วยชอกช้าชิ่งชิ่ง	พลับพลึงพรายเพริศแพรวพราว
คล้ายคราวครอมครวครึกครัน	ปริกปรังเปลี่ยนแปดรอนแรงระริน
พิกแพ่งฟูฝั้น ไฟพิคเฟื่องพันพาง	

(สุเพ็ญ พรหมลา ชูแดง)

✓ เพลงเรารักหลักภาษา

(ทำนองเพลงตะแฉกแตกแตก)

เรียนหลักภาษาเป็นสัญญาว่าเข้าใจ สดชื่นแจ่มใสเมื่อจะไขขันทันที
ไม่เคยฉีกปลั่งทั้งฟังและพูดอ่านเขียน ผลคี่มีประโยชน์ทั้งเห็น สองทางปัญญา

(สุเพ็ญ พรหมลา ชูแดง)

๑ ไข้ประกอบการสอนเรื่องการผันเสียงวรรณยุกต์

เพลงเสียงในภาษาไทย (ทำนองเพลงสาวโรงงาน)

ชะ โอเจ้าพุ่มลำไย เสียงสือจากใจตามความต้องการ เกิดได้อย่างไร
เกิดจากภายในอวัยวะทำงาน มีปอด หลอดลม เพดาน ริมฝีปากลิ้นพันประสาน
ปุ่มเหงือกช่วยการเชื่อมสะพานเสียงเอ๋ย

ชะ โอเจ้าพุ่มทุเรียน ออกเสียงนึกเพี้ยนเป็นสามหมู่ใหญ่ ก้องดังกังวาน
เสียงสระยาวนานไค้หลายอีกใจ พยัญชนะถูกกักเสียง เรื่อยไป วรรณยุกต์ทำสูงจูงใจ
โปรดจำเอาไว้ได้สังเกตเอ๋ย

(สุเพ็ญ พรหมลา ผู้แต่ง)

เพลงพยางค์ (ทำนองเพลงฉันทนาที่รัก)

เปล่งเสียงหนึ่งที ไม่ว่าจะมีความหมายหรือไม่ นั่นคือพยางค์
อย่างน้อยสามอย่างผสมกันไป วรรณยุกต์พยัญชนะสระไทย (ส่วนที่สี่เติมอีกก็ได้)
ตัวสะกดเอาไว้ที่ท้ายพยางค์

(สุเพ็ญ พรหมลา ผู้แต่ง)

เพลงการเขียนรูปสระไทย (ทำนองเพลงโซกส์ที่รัก)

ดูจตุรูปที่เขียนให้แนแนกตา เอ แอ โอ โเอ อยู่หน้า อะ อา น้อยหลัง
มีอีก ออ วอ ขอ ข่างบนมีตอ อี อี้ อึ อือ ยัง วิสรรชนียก็มีพวกเขียนข้าง ล่างดู ดู
อยู่รั้ง บางตัววางไค้สามทิศชื่อน้ำหิ้ง เอียะเอี้ยเอื้อเอื้อะ ส่วนอัวะ อัว อำ ข้ำแคหลัง
และบน (บางตัววางแบงแคสองหน้ากับหลัง เออะ เวอ เอา เอาะ มีโอะ เอะ และ
นะไว้เพียงรูปพรรณ)

(สุเพ็ญ พรหมลา ผู้แต่ง)

เพลงไตรยางศ์

(ทำนองเพลงลาวลุ่มเค็จ)

พยัญชนะจะแบ่งแต่งเป็นส่วน ยึดเสียงอ้วนสูงกลางลงข้างต่ำ
(ขอมะปราง ชื่อว่าไตรยางศ์มีสามหมู่เอย)

ไซ่ ขวค ฉิ่ง ฐานดุงฝูงนี้้งนำ ท่าเสื่อซ่าฤณีฬาศาลาดอย
(ขอหางนกยูง อักษรสูงมีสิบเอ็ดตัวเอย)

โก่ เจอเค็กศิขฎา ฎปรุก โบอ่อนบักปวกใจไม่ถดถอย
(ขอทองหลาง หมู่อักษรกลางมีเก้าตัวเอย)

อักษรต่ำว่าไรตั้งใจคอย มีไม่นอยลบลูกูคีเอย
(ขอมะเกลือ อักษรที่เหลือคืออักษรต่ำเอย)

(สุเพ็ญ พรหมลา ผู้แต่ง)

เพลงคำเป็นคำตาย

(ทำนอง เพลงขวัญใจคนจน)

คำควรจำต้องรู้และคูคีคี เจอะทันทีแล้วไซ้ได้ แน่ใจไม่กังขา
กค กค กบ ตามและคำเสียงสั้นแม่ ก กา วรรณยุกต์จะมีก็เสียงก็เสียงสามัญ
คำตายนั้นไม่ว่า กง กน กม อีกเอย เกอว แม่ ก กา เสียงยาวเขาทา
คำเป็นนั้นหนวยันไคหาเสียงเอย

(สุเพ็ญ พรหมลา ผู้แต่ง)

เพลงพจนานุกรม

อ่านนิค เขียนนิค เวลาเราคิดเรื่องภาษาไทย หรืออยากจะรู้ความหมาย
ของภาษาไทยควรไซ้ให้ถูก เรียงความตามกันไป ตั้งแต่ ก ไก่ ถึง ฮ นกฮูก
เปิดหาค้นหาคำให้ถูก ในหนังสือพจนานุกรม

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)^๑

^๑ เนื้อเพลงถอดจากเทปบันทึกเสียงของ สุเทพ โชคสกุล มีจำหน่ายที่ร้าน
ศึกษารัษฎาพาณิชย์ กรุงเทพมหานคร

เพลงเสียงในภาษาไทย

เรื่องของเสียงในภาษาไทย ที่พูดที่ไ้รวม ๓ อย่างนี้ เสียงแท้ เสียงแปร
เสียงคนตรี เกิดเสียง ก็มีฐานเกิดต่างกัน สาระนั่นก็เสียงแท้ เสียงแปรก็พยัญชนะ
วรรณยุกต์ส่นุกเขาละ แขนเสียงคนตรี ๆ

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

เพลงไตรยางศ์

พยัญชนะที่ควรรู้นี้มีอยู่ ๔๔ ตัว แบ่งเสียงกันไปทั่ว มี ๓ หมู่ เรียกว่าไตรยางศ์
อักษรสูง ๑๑ อักษรกลางมี ๘ ที่เหลือนั่นเล่าอักษรต่ำ ๒๕ ตัว

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

เพลงอักษรคู

อักษรคูในภาษาไทย เรายังจำได้ คำคู่กับสูง โบราณท่านชักจูง
คำคู่กับสูงต้นได้ ๕ เสียง ค ข ช คู ฉ ช คู ส ท คู ถ พ คู ฒ ฟ คู ฒ ฮ คู ห
นี่แหละหนอมี ๘ คู

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

เพลงอักษรควม

อักษรควมนั้นมี ๒ อย่าง แตกต่างกันแน ๆ อักษรควมแท้ อานออกเสียง
๒ ตัวพร้อมกัน อักษรควมไม่แท้ออกเสียงแต่ตัวหน้าเท่านั้น เช่น จริง หรือทรพยนั้น
เป็นอักษรควมไม่แท้ ทรบ ทรบ คดาบ คดี ถ้าอย่างนี้เป็นควมแท้

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

อักษรเดี่ยว

อักษรเดี่ยวก็่ออักษรคำ ที่ไม่มีเสียงซ้ำกับอักษรสูง ถึงชาดก มีอยู่ ๑๐ ตัว ก็่อ
สูง หึง เณร หนู ม้า ยักษ์ เรือ ดิง แหวน และ ห จูฬ

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

เพลงคำเป็น - คำตาย

คำเป็นคือพยัญชนะที่ประสมสระเสียงยาวในแม่ ก กา และ ฉา โอ โอ เอา
กับในแม่ กม กน กง เกย เกอว คำตายคือพยัญชนะที่ประสมสระเสียงสั้น กะ กิ กิ กุ
กับเสียงในแม่ กก กค กข

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

เพลงประโยค

ประโยคคือข้อความที่มีความหมายสมบูรณ์ ว่าใครทำอะไร เช่น ลมพัด แมวเดิน
เด็กร้องไห้ ฟังแล้วเราเข้าใจ ก็มีความหมายสมบูรณ์

ประโยคอย่างน้อยต้องมีประธาน และกริยา เมื่อเราพิจารณา เราจะเข้าใจ

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

เพลงคำนาม

คำเอ่ยคำนาม เป็นคำเรียกชื่อคนสัตว์สิ่งของ แบ่งเป็น ๕ พวก เราต้องทำ
ความเข้าใจได้ติดตาม ๑. สามานยนาม ๒. วิสามานยนาม ๓. สมุหนาม
๔. รัक्षण นาม ๕. อาการนาม

(สุเทพ โชคสกุล ผู้แต่ง)

เพลงคำสรรพนาม

คำสรรพนามเป็นคำที่ใช้แทนนาม แทนใครก็ตามที่เป็นผู้พูดผู้ฟัง แทนคนที่เรากล่าวถึง แก่ ภู มั่น มิ่ง ไม่ควรเอ่ยอ้าง เธอ ฉัน เขา เรา นานี้ อย่างนี้คือสรรพนาม

(สุเทพ โขกสกุล ผู้แต่ง)

เพลงคำกริยา

คำกริยานั้น ๆ แสดงอาการของสิ่งต่าง ๆ นั่ง นอน ยืน เดิน นั้นเป็นตัวอย่าง คำกริยาต่าง ๆ มี ๘ พวกด้วยกัน อกรรมกริยา สกรรมกริยา วิกรรมกริยา กริยา-บุกริยา คำกริยานั้นมีเรื่องราวจำเพาะ ศึกษาให้เหมาะเจาะ แล้วเราจะรู้ความจริง

(สุเทพ โขกสกุล ผู้แต่ง)

เพลงคำวิเศษณ์

คำวิเศษณ์ตามหลักภาษาไทย เป็นคำประกอบใช้ให้เนื้อความนั้นแปลออกไป ช้า เร็ว สูง ต่ำ ขาว ดำ คี ชั่ว นั้นไซ้ ยังมีคำอีกมากมาย เอาจริงไปเข้าใจได้ดี คำวิเศษณ์เราใช้ขยายนาม ขยายสรรพนาม ขยายกริยาก็น่าจะมี ขยายวิเศษณ์ ให้ล้อยคำแจ่มแจ้งดี ภาษาไทยเรานี้มีของคืออยู่มากมาย

(สุเทพ โขกสกุล ผู้แต่ง)

✓ คำเป็น - คำตาย (ทำนองเพลง ฟูโซโกะหลง)

ดูเถอะ คำตาย
สระแม่ ก กา
แมกก กข กค

หากมีมาเมื่อไร

ดูเถอะ คำเป็น
สระแม่ ก กา
กง กน กย เกย

หากมีมาเมื่อไร

แล้วจะเห็น วางายหนักหนา

เสียงสั้น ประสมภายใน

เป็นตัวสะกด บอกรไว

คำตายไซ้ ไม่ผิดเลยหนา

แล้วจะเห็น วางายหนักหนา

เสียงยาว ประสมภายใน

อีกเกอว สะกดบอกรไว

คำเป็นไซ้ ไม่ผิดเลยหนา

เพลงอักษรกลาง

(ทำนอง เพลงจีน)

อ๊วะนี้หรือ มีชื่อ อักษรกลาง (ฮอ)

อ๊วะตกอย่างคุณเกอปากเจอคือ

ฏอ ฏอ บอ ทุกตัวล้วน พวกอ๊วะนี้

เกอตัวพวกอ๊วะมี นับคู่ซี้มีเกอตัว (ฮอ)

เพลงอักษรสูง

(ทำนองเพลง หมกเสียบแหละคือ)

ทองไว้ให้คือ

มี ๑๑ ตัวนั้น

๒ ขอ ๒ ถอ ๓ สอ

ผอ ฝอ จอถึงทูนหัน (แนะ)

ทองไว้ให้คือ

มี ๑๑ ตัวนั้น

๒ ขอ ๒ ถอ ๓ สอ

ผอ ฝอ จอถึงทูนหัน (ซำ)

เพลงไตรยางศ์

(ทำนองเหเรือ)

(เห) ไตรยางศ์ (ชะ) วางอักษรอยู่ (ชะ) สูง ท่า / อักษรกลางหมาย

เป็น ๓ หมู่ / คู่จ่ายคาย (ฮำฮอ) เพื่อใช้ผัน / วรรณยุกต์เอย (เห)

เพลงอักษรเดี่ยว

(ทำนองเพลงไทยเดิม)

งูใหญ่แอนอยู่ ณ ริมวัดโมฬีโลก

(งูใหญ่แอนอยู่ เออ เออ เออ เออ / ณ ริมวัด / ณ ริมวัดโมฬี / โมฬีโลกเอย / เอยโอระหนาย โอระหนาย หนอยเอย / เออ เออ เอ็ง เอย.....)

เพลงอักษรนำ

(ทำนองเพลงร่ำวง)

อักษรสูง นำหน้าอักษรเดี่ยว

จำกันไว้เขี้ยว เขาเรียกอักษรนำ

ตัวอย่างเช่นคำว่า ขยำ (ซำ)

อักษร ฐ นำ ตามด้วย ตัว ย

อักษรกลาง นำหน้าอักษรเดี่ยว

จำกันไว้เขี้ยว เขาเรียกอักษรนำ

ตัวอย่างเช่นคำว่า ทลาด (ซำ)

อักษร ฑ นำ ตามด้วย ตัว ฎ

เพลงอักษรควม

(ทำนองเพลงข้างขึ้นเคื่อนหงาย)

อักษรควมนั้น ควคัวย ร ด ว เช่นปรับปรงปรอ เคฉ้าเคฉีบกคคควมโคร/
 แต่บางพวคนั้น เสียงกัฉนแปรไป เช่น ทรงทวามไซร้ทรุคโทรม สร่างศรีไทรทรพ์
 ทวามทวาย เสียงโคตหายไปเออย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ.

การคำนวณ

สูตร^๑

ระดับความยาก (Level of Difficulty)

$$P = \frac{R_H + R_L}{2n}$$

n = จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

R_H = จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบแต่ละข้อถูกR_L = จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบแต่ละข้อถูก

อำนาจจำแนก (Power of Discrimination)

$$D = \frac{R_H - R_L}{n}$$

ตัวอย่างประชากร ๘๕ คน แบ่งเป็นกลุ่มสูง ๒๕ คน กลุ่มต่ำ ๖๐ คน

ตารางที่ ๔ ระดับความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
ความรู้พื้นฐานทางภาษาไทย จำนวน ๕๐ ข้อ

ข้อที่	p	r	ข้อที่	p	r
๑	.๓๘	.๒๘	๘	.๗๐	.๕๕
๒	.๒๒	.๒๐	๙	.๕๖	.๒๘
๓	.๓๘	.๒๐	๑๐	.๕๕	.๒๘
๔	.๕๘	.๑๖*	๑๑	.๕๕	.๕๐
๕	.๘๖	.๒๐	๑๒	.๓๘	.๓๖
๖	.๕๕	.๓๖	๑๓	.๖๘	.๕๐
๗	.๖๐	.๕๐	๑๔	.๖๕	.๕๐

^๑ ประคอง วรรณสุต, การวิเคราะห์ข้อสอบ, (แผนกวิชาวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ม.ป.ป.), หน้า ๒ - ๓. (อัครสำเนา).

ตารางที่ ๔ (ต่อ)

ข้อที่	p	r	ข้อที่	p	r
๑๕	.๓๘	.๒๘	๓๓	.๗๐	.๕๒
๑๖	.๓๐	.๒๐	๓๔	.๗๒	.๔๘
๑๗	.๒๔	.๑๖*	๓๕	.๖๘	.๒๔
๑๘	.๔๔	.๒๔	๓๖	.๓๐	.๕๒
๑๙	.๓๔	.๒๐	๓๗	.๗๒	.๓๒
๒๐	.๗๐	.๔๔	๓๘	.๗๐	.๒๐
๒๑	.๖๔	.๒๔	๓๙	.๓๐	.๒๐
๒๒	.๖๒	.๔๔	๔๐	.๖๘	.๔๘
๒๓	.๘๖	.๒๐	๔๑	.๖๒	.๓๖
๒๔	.๓๘	.๕๒	๔๒	.๕๘	.๖๐
๒๕	.๖๔	.๒๔	๔๓	.๕๘	.๕๒
๒๖	.๕๒	.๔๐	๔๔	.๖๘	.๕๖
๒๗	.๘๖	.๒๐	๔๕	.๖๐	.๖๐
๒๘	.๖๒	.๒๐	๔๖	.๕๘	.๒๐
๒๙	.๓๐	.๔๔	๔๗	.๑๘*	.๒๐
๓๐	.๔๖	.๒๘	๔๘	.๑๘*	.๒๐
๓๑	.๗๒	.๔๐	๔๙	.๕๒	.๒๔
๓๒	.๖๖	.๔๔	๕๐	.๑๘*	.๒๐

* ได้แก้ไขปรับปรุงก่อนนำไปใช้

ตารางที่ ๕ ระดับความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
หน่วยที่ ๑ เรื่อง ไตรยางศ์ จำนวน ๒๐ ข้อ

ข้อที่	p	r	ข้อที่	p	r
๑	.๖๒	.๒๐	๑๑	.๖๒	.๖๐
๒	.๖๒	.๒๐	๑๒	.๕๒	.๕๐
๓	.๓๖	.๕๔	๑๓	.๕๐	.๕๒
๔	.๕๔	.๓๖	๑๔	.๕๔	.๕๒
๕	.๕๒	.๔๔	๑๕	.๕๔	.๕๒
๖	.๕๒	.๔๐	๑๖	.๕๐	.๕๔
๗	.๕๖	.๔๐	๑๗	.๕๓	.๕๔
๘	.๕๔	.๖๔	๑๘	.๓๐	.๒๔
๙	.๖๒	.๓๖	๑๙	.๓๒	.๕๔
๑๐	.๖๔	.๖๔	๒๐	.๖๔	.๕๔

ตารางที่ ๖ ระดับความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
หน่วยที่ ๒ เรื่อง วรรณยุกต์ จำนวน ๒๐ ข้อ

ข้อที่	p	r	ข้อที่	p	r
๑	.๓๔	.๓๖	๑๑	.๔๐	.๕๐
๒	.๒๒	.๒๐	๑๒	.๖๖	.๖๐
๓	.๕๑	.๖๐	๑๓	.๓๔	.๕๕
๔	.๓๔	.๓๖	๑๔	.๕๔	.๖๕
๕	.๖๔	.๕๔	๑๕	.๓๔	.๕๕
๖	.๖๒	.๖๐	๑๖	.๖๒	.๓๖
๗	.๖๐	.๕๖	๑๗	.๓๒	.๕๔
๘	.๕๖	.๖๔	๑๘	.๓๓	.๒๔

ตารางที่ ๖ (ต่อ)

ข้อที่	p	r	ข้อที่	p	r
๙	.๖๖	.๖๘	๑๙	.๘๒	.๒๘
๑๐	.๖๒	.๖๘	๒๐	.๘๔	.๒๘

ตารางที่ ๗ ระดับความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
หน่วยที่ ๓ เรื่อง คำเป็น - คำตาย จำนวน ๓๐ ข้อ

ข้อที่	p	r	ข้อที่	p	r
๑	.๙๖	.๓๒	๑๖	.๓๔	.๒๘
๒	.๖๘	.๔๘	๑๗	.๗๐	.๔๘
๓	.๕๘	.๓๖	๑๘	.๗๖	.๔๘
๔	.๒๖	.๓๖	๑๙	.๕๔	.๖๘
๕	.๒๒	.๒๘	๒๐	.๙๒	.๕๖
๖	.๔๘	.๔๘	๒๑	.๕๘	.๖๐
๗	.๓๒	.๕๐	๒๒	.๖๒	.๖๘
๘	.๔๔	.๖๔	๒๓	.๓๘	.๔๘
๙	.๖๒	.๓๖	๒๔	.๖๖	.๖๘
๑๐	.๖๐	.๕๖	๒๕	.๖๘	.๔๘
๑๑	.๔๐	.๕๐	๒๖	.๘๔	.๓๒
๑๒	.๕๔	.๕๒	๒๗	.๘๓	.๒๘
๑๓	.๓๔	.๒๐	๒๘	.๕๔	.๕๒
๑๔	.๔๖	.๒๐	๒๙	.๗๖	.๒๘
๑๕	.๖๖	.๓๖	๓๐	.๗๐	.๕๒

ตารางที่ ๘ ระดับความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
หน่วยที่ ๔ เรื่อง อักษรนำ - อักษรควบ จำนวน ๓๐ ข้อ

ข้อที่	p	r	ข้อที่	p	r
๑	.๕๕	.๒๐	๑๖	.๕๒	.๕๖
๒	.๕๒	.๔๐	๑๗	.๔๒	.๕๒
๓	.๒๖	.๒๘	๑๘	.๒๘	.๒๔
๔	.๔๒	.๖๐	๑๙	.๔๖	.๖๘
๕	.๖๐	.๔๘	๒๐	.๓๖	.๓๒
๖	.๕๐	.๖๐	๒๑	.๓๔	.๔๔
๗	.๗๒	.๕๒	๒๒	.๓๘	.๓๖
๘	.๔๘	.๘๐	๒๓	.๕๘	.๖๐
๙	.๖๒	.๗๘	๒๔	.๔๘	.๔๘
๑๐	.๔๖	.๔๔	๒๕	.๕๒	.๔๘
๑๑	.๖๒	.๖๘	๒๖	.๔๔	.๓๒
๑๒	.๕๔	.๖๘	๒๗	.๔๘	.๔๐
๑๓	.๕๔	.๖๘	๒๘	.๕๐	.๔๔
๑๔	.๓๔	.๖๐	๒๙	.๓๔	.๔๔
๑๕	.๔๐	.๒๔	๓๐	.๓๖	.๔๘

ตารางที่ ๕ การแจกแจงคะแนนของนักเรียน ๘๙ คน ในการทำแบบทดสอบเพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความรู้พื้นฐานทางภาษาไทย

คะแนน	f	x	fx	fx ²
๑๒ - ๑๔	๔	๑๓	๕๒	๖๗๖
๑๕ - ๑๗	๘	๑๖	๑๒๘	๒๐๔๘
๑๘ - ๒๐	๙	๑๙	๑๗๑	๓๒๔๙
๒๑ - ๒๓	๙	๒๒	๑๙๘	๔๓๕๖
๒๔ - ๒๖	๑๐	๒๕	๒๕๐	๖๒๕๐
๒๗ - ๒๙	๙	๒๘	๒๕๒	๗๐๕๖
๓๐ - ๓๒	๑๕	๓๑	๔๖๕	๑๔๔๑๕
๓๓ - ๓๕	๑๐	๓๔	๓๔๐	๑๑๕๖๐
๓๖ - ๓๘	๑๑	๓๗	๔๐๗	๑๕๐๕๙
๓๙ - ๔๑	๔	๔๐	๑๖๐	๖๔๐๐
	๘๙		๒๔๒๓	๗๑๐๖๙

๑. คำนวณหาค่ามัธยฐานเลขคณิต^๑

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

$$\bar{x} = \frac{2423}{89} = 27.22$$

^๑ ประคอง กวรรณสุต, สถิติศาสตร์ประยุกต์สำหรับครู, พิมพ์ครั้งที่ ๕ (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๒๐), หน้า ๔๐.

๒. คำนวณหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน^๑

$$\begin{aligned} S.D. &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{fx}{N}\right)^2} \\ S.D. &= \sqrt{\frac{71069}{89} - \left(\frac{2423}{89}\right)^2} \\ &= \sqrt{798.53 - 741.18} \\ &= \sqrt{57.35} \\ &= 7.57 \\ S.D.^2 &= 57.35 \end{aligned}$$

๓. หาสัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร คูเคอร์ ริชาร์ดสัน ๒๑ (Kuder Richardson ๒๑)^๒

$$r_{K_{21}} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\bar{x}(K-\bar{x})}{K \cdot S^2} \right)$$

K = จำนวนข้อสอบ

\bar{x} = คะแนนเฉลี่ย

S = ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\begin{aligned} r_{K_{21}} &= \frac{50}{50-1} \left(1 - \frac{27.22(50-27.22)}{50 \times 57.35} \right) \\ &= \frac{50}{49} \left(1 - \frac{27.22 \times 22.78}{50 \times 57.35} \right) \\ &= \frac{50}{49} \left(1 - \frac{620.07}{2867.5} \right) \\ &= \frac{50}{49} (1 - .22) \\ &= .79 \end{aligned}$$

^๑ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕๑.

^๒ สุภาพ วาดเขียน และอรพินธ์ โภชนดา; การประเมินผลการเรียนการสอน, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๒๐), หน้า ๓๘.

ตารางที่ ๑๐ การแจกแจงคะแนนของนักเรียน ๙๓ คนในการทำแบบทดสอบ เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ หน่วยที่ ๑ เรื่องไตรยางศ์

คะแนน	f	x	fx	fx ²
๓ - ๕	๕	๔	๒๐	๘๐
๖ - ๘	๑๕	๗	๑๐๕	๗๓๕
๙ - ๑๑	๒๕	๑๐	๒๕๐	๒๕๐๐
๑๒ - ๑๔	๒๑	๑๓	๒๗๓	๓๕๔๙
๑๕ - ๑๗	๒๐	๑๖	๓๒๐	๕๑๒๐
๑๘ - ๒๐	๗	๑๙	๑๓๓	๒๕๒๑
	๙๓		๑๑๐๑	๑๔๕๑๑

๑. คำนวณหาค่ามัธยฐานเลขคณิต

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fx}{N} \\ \bar{x} &= \frac{1101}{93} = 11.83\end{aligned}$$

๒. คำนวณหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\begin{aligned}\text{S.D.} &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{14511}{93} - \left(\frac{1101}{93}\right)^2} \\ &= \sqrt{156.03 - 140.15} \\ &= \sqrt{15.88} \\ &= 3.98\end{aligned}$$

$$\text{S.D.}^2 = 15.88$$

๓. หาสัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อใจใดของแบบทดสอบ

$$\begin{aligned}
 r_{K_{21}} &= \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\bar{x}(K-\bar{x})}{K \cdot S^2} \right) \\
 r_{K_{21}} &= \frac{20}{20-1} \left(1 - \frac{11.8(20-11.8)}{20 \times 15.88} \right) \\
 &= \frac{20}{19} \left(1 - \frac{11.8 \times 8.2}{20 \times 15.88} \right) \\
 &= \frac{20}{19} \left(1 - \frac{96.76}{317.6} \right) \\
 &= \frac{20}{19} (1 - 0.30) = .73
 \end{aligned}$$

ตารางที่ ๑๑ การแจกแจงคะแนนของนักเรียน ๕๔ คนในการทำแบบทดสอบ เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบหน่วยที่ ๒ เรื่องวรรณยุกต์

คะแนน	f	x	fx	fx ²
๓ - ๕	๖	๔	๒๔	๙๖
๖ - ๘	๑๑	๗	๗๗	๕๓๙
๙ - ๑๑	๑๓	๑๐	๑๓๐	๑๓๐๐
๑๒ - ๑๔	๒๔	๑๓	๓๑๒	๔๐๕๖
๑๕ - ๑๗	๓๑	๑๖	๔๙๖	๗๙๓๖
๑๘ - ๒๐	๕	๑๙	๑๙๑	๓๖๑๙
	๙๐		๑๒๑๐	๑๗๑๗๖

๑. กำหนดหาความถี่เฉลี่ยเลขคณิต

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fx}{N} \\ \bar{x} &= \frac{1210}{94} = 12.87\end{aligned}$$

๒. กำหนดหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\begin{aligned}\text{S.D.} &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2} \\ \text{S.D.} &= \sqrt{\frac{17176}{94} - \left(\frac{1210}{94}\right)^2} \\ &= \sqrt{182.72 - 165.69} \\ &= \sqrt{17.03} \\ &= 4.13 \\ \text{S.D.}^2 &= 17.03\end{aligned}$$

๓. หาสัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ของแบบทดสอบ

$$r_{K_{21}} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\bar{x}(K-\bar{x})}{K \cdot S^2} \right)$$

$$r_{K_{21}} = \frac{20}{20-1} \left(1 - \frac{12.87(20-12.87)}{20 \times 17.03} \right)$$

$$= \frac{20}{19} \left(1 - \frac{12.87 \times 7.13}{20 \times 17.03} \right)$$

$$= \frac{20}{19} \left(1 - \frac{91.76}{340.6} \right)$$

$$= \frac{20}{19} (1 - .27)$$

$$= .76$$

ตารางที่ ๑๒ การแจกแจงคะแนนของนักเรียน ๙๖ คน ในการทำแบบสอบ เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบหน่วยที่ ๓ เรื่องกำเป็น-คำตาย

คะแนน	f	x	fx	fx ²
๕ - ๙	๕	๗	๓๕	๒๔๕
๑๐ - ๑๔	๓๐	๑๒	๓๖๐	๔๓๒๐
๑๕ - ๑๙	๓๔	๑๗	๕๗๘	๙๘๒๖
๒๐ - ๒๔	๑๙	๒๒	๔๑๘	๙๑๙๖
๒๕ - ๒๙	๘	๒๗	๒๑๖	๕๘๓๒
	๙๖		๑๖๐๗	๒๙๔๑๙

๑. จำนวนหามัชฌิมเลขคณิต

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fx}{N} \\ \bar{x} &= \frac{1607}{96} = 16.73\end{aligned}$$

๒. จำนวนหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\begin{aligned}\text{S.D.} &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{29419}{96} - \left(\frac{1607}{96}\right)^2} \\ &= \sqrt{306.45 - 280.21} \\ &= \sqrt{26.24} \\ &= 5.12 \\ \text{S.D.}^2 &= 26.24\end{aligned}$$

๓. ทาสีประสิทธิภาพแห่งความเชื่อถือได้ของแบบทดสอบ

$$\begin{aligned}
 r_{K_{21}} &= \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\bar{x} (K-\bar{x})}{K \cdot S^2} \right) \\
 r_{K_{21}} &= \frac{30}{30-1} \left(1 - \frac{16.73 (30-16.73)}{30 \times 26.24} \right) \\
 &= \frac{30}{29} \left(1 - \frac{16.73 \times 13.27}{30 \times 26.24} \right) \\
 &= \frac{30}{29} \left(1 - \frac{222.0}{787.2} \right) \\
 &= \frac{30}{29} (1 - 0.28) \\
 &= .74
 \end{aligned}$$

ตารางที่ ๑๓ การแจกแจงคะแนนของนักเรียน ๕๖ คน ในการทำแบบทดสอบ เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบหน่วยที่ ๔ เรื่องอักษรนำ - อักษรควบ

คะแนน	f	x	fx	fx ²
๕ - ๙	๑๖	๗	๑๑๒	๗๘๔
๑๐ - ๑๔	๓๖	๑๒	๔๓๒	๕๑๘๔
๑๕ - ๑๙	๓๓	๑๗	๕๕๙	๙๕๐๘
๒๐ - ๒๔	๕	๒๒	๑๑๐	๒๔๔๐
๒๕ - ๒๙	๓	๒๗	๘๑	๒๑๘๙
	๕๖		๑๓๖๗	๒๑๙๕๕

๑. คำนวณหาค่ามัธยฐานเลขคณิต

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

$$\bar{x} = \frac{1367}{96} = 14.23$$

๒. คำนวณหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

$$S.D. = \sqrt{\frac{21759}{96} - \left(\frac{1367}{96}\right)^2}$$

$$= \sqrt{226.65 - 202.76}$$

$$= \sqrt{23.89}$$

$$= 4.88$$

$$S.D.^2 = 23.89$$

๓. หาค่าสัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ของแบบทดสอบ

$$r_{K_{21}} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\bar{x}(K-\bar{x})}{K \cdot S^2} \right)$$

$$= \frac{30}{30-1} \left(1 - \frac{14.23(30-14.23)}{30 \times 23.89} \right)$$

$$= \frac{30}{29} \left(1 - \frac{14.23 \times 15.77}{30 \times 23.89} \right)$$

$$= \frac{30}{29} \left(1 - \frac{224.40}{716.70} \right)$$

$$= \frac{30}{29} (1 - 0.31)$$

$$= .71$$

ศูนย์วิทยพัชร์พากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตที่ได้จากการ
ทดสอบความรูพื้นฐานทางภาษาไทยของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง^๑

	N	มัธยิมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๒๗.๓๘	๓๕.๓๒
กลุ่มทดลอง	๔๑	๒๗.๘๗	๓๒

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. คำนวณความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิต

$$\begin{aligned} \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}} \\ \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{35.32}{43} + \frac{32}{41}} \\ &= \sqrt{.82 + .78} \\ &= \sqrt{1.6} \\ &= 1.26 \end{aligned}$$

๓. คำนวณอัตราส่วนวิกฤต

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}} = \frac{27.34 - 27.97}{1.26} \\ &= \frac{-.63}{1.26} = -0.5 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ แต่ Z ที่ได้จากการคำนวณน้อยกว่า ๒.๕๘
ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตไม่มีนัยสำคัญ

^๑ ประคอง กรรณสูต, สถิติศาสตร์ประยุกต์สำหรับครู, หน้า ๔๔ - ๔๕.

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยเลขคณิตที่ได้จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียน หน่วยที่ ๑ เรื่อง ไตรยางศ์ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๐.๑๓	๑๒.๘๑
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๐.๘๐	๑๒.๘๒

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. กำหนดความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยเลขคณิต

$$\begin{aligned} \sigma(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) &= \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}} \\ \sigma(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) &= \sqrt{\frac{12.81}{43} + \frac{12.82}{41}} \\ &= \sqrt{0.29 + 0.31} \\ &= \sqrt{.60} \\ &= .77 \end{aligned}$$

๓. กำหนดอัตราส่วนวิกฤต

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} = \frac{10.13 - 10.90}{.77} \\ &= \frac{-.77}{.77} = -1.0 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ แต่ Z ที่ได้จากการคำนวณน้อยกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยเลขคณิตไม่มีนัยสำคัญ

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิต ที่ได้จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหน่วยที่ ๒ เรื่อง วรรณยุกต์ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยัมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๑.๘๘	๘.๘๗
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๓.๘๒	๑๑.๘๘

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. คำนวณความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน ของความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิต

$$\begin{aligned} \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}} \\ \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{9.87}{43} + \frac{11.39}{41}} \\ &= \sqrt{.23 + .29} \\ &= \sqrt{.52} \\ &= .72 \end{aligned}$$

๓. คำนวณอัตราส่วนวิกฤต

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}} = \frac{11.88 - 13.82}{.72} \\ &= \frac{-1.94}{.72} = -2.69 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ ค่า Z ที่ได้จากการคำนวณมากกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิตต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิต ที่ได้จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหน่วยที่ ๓ เรื่อง กำเป็น-กำตาย ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยิมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๓.๖๒	๒๑.๗๗
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๗.๔๘	๑๕.๖๒

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. กำหนดความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิต

$$\begin{aligned} \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}} \\ \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{21.77}{43} + \frac{15.62}{41}} \\ &= \sqrt{.5 + .38} \\ &= \sqrt{.88} \\ &= .938 \end{aligned}$$

๓. กำหนดอัตราส่วนวิกฤต

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}} = \frac{13.62 - 17.48}{.938} \\ &= \frac{-3.86}{.938} = -4.11 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ ค่า Z ที่ได้จากการคำนวณมากกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตมีนัยสำคัญ

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตที่ได้จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหน่วยที่ ๔ เรื่องอักษรนำ - อักษรควบ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยิมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๒.๓๔	๑๔.๔๑
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๒.๔๘	๓๒.๖๙

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. คำนวณความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิต

$$\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} = \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}}$$

$$\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} = \sqrt{\frac{14.41}{43} + \frac{32.69}{41}}$$

$$= \sqrt{.33 + .79}$$

$$= \sqrt{1.12}$$

$$= 1.05$$

๓. คำนวณอัตราส่วนวิกฤต

$$Z = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}} = \frac{12.34 - 12.48}{1.05}$$

$$= \frac{-0.14}{1.05} = -0.13$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ แต่ Z ที่ได้จากการคำนวณน้อยกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตไม่มีนัยสำคัญ

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตที่ได้จากการทดสอบความจำของเนื้อหาวิชาในการเรียนหน่วยที่ ๑ เรื่องไทรยางค์ ภายหลังจากการเรียนแล้ว ๒ สัปดาห์ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยิมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๐.๑๑	๘.๓๘
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๑.๒๖	๑๕.๗๑

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. กำหนดความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิต

$$\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} = \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}}$$

$$\begin{aligned} \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{8.38}{43} + \frac{15.71}{41}} \\ &= \sqrt{.19 + .38} \\ &= \sqrt{.57} \\ &= .75 \end{aligned}$$

๓. กำหนดอัตราส่วนวิกฤต

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}} = \frac{10.11 - 11.26}{.75} \\ &= \frac{-1.15}{.75} = -1.53 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ ค่า Z ที่ได้จากการคำนวณมากกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตไม่มีนัยสำคัญ

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิตที่ได้จากการทดสอบความจำของเนื้อหาวิชาในการเรียนหน่วยที่ ๒ เรื่องวรรณยุกต์ ภายหลังจากการเรียนแล้ว ๒ สัปดาห์ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยัมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๑.๓๗	๑๑.๕๖
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๓.๖๐	๑๔.๕๓

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. คำนวณความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิต

$$\sigma(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}}$$

$$\sigma(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\frac{11.96}{43} + \frac{14.53}{41}}$$

$$= \sqrt{.27 + .35}$$

$$= \sqrt{.62}$$

$$= .78$$

$$Z = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} = \frac{11.37 - 13.60}{.78}$$

$$Z = \frac{-2.23}{.78} = -2.85$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ ค่า Z ที่ได้จากการคำนวณมากกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิตมีนัยสำคัญ

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิต ที่ได้จากการทดสอบความจำของเนื้อหาวิชาในการเรียนหน่วยที่ ๓ เรื่องคำเป็น - คำตาย ภายหลังจากการเรียนแล้ว ๒ สัปดาห์ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยัมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๐.๖๐	๑๗.๘๒
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๔.๑๙	๒๖.๘๙

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. กำหนดความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิต

$$\begin{aligned} \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}} \\ \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{17.82}{43} + \frac{26.89}{41}} \\ &= \sqrt{.41 + .66} \\ &= \sqrt{1.07} \\ &= 1.03 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}} = \frac{10.60 - 14.19}{1.03} \\ &= \frac{-3.59}{1.03} = -3.48 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ ถ้า Z ที่ได้จากการคำนวณมากกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิตมีนัยสำคัญ

การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตที่ได้จากการทดสอบความจำของเนื้อหาวิชาในการเรียนหน่วยที่ ๔ เรื่องอักษรนำ - อักษรควบ ภายหลังจากการเรียนแล้ว ๒ สัปดาห์ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

	N	มัธยิมเลขคณิต (\bar{x})	S.D. ²
กลุ่มควบคุม	๔๓	๑๐.๗๒	๘.๒๔
กลุ่มทดลอง	๔๑	๑๒.๐๐	๒๖.๘๓

๑. ตั้งสมมุติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

๒. คำนวณความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิต

$$\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} = \sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}}$$

$$\begin{aligned} \sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} &= \sqrt{\frac{8.24}{43} + \frac{26.83}{41}} \\ &= \sqrt{.19 + .65} \\ &= \sqrt{.84} \\ &= .91 \end{aligned}$$

๓. คำนวณอัตราส่วนวิกฤติ

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sigma_{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}} = \frac{10.72 - 12.00}{.91} \\ &= \frac{-1.28}{.91} = -1.4 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๑ $Z = ๒.๕๘$ แต่ Z ที่ได้จากการคำนวณน้อยกว่า ๒.๕๘ ดังนั้นผลต่างระหว่างมัธยิมเลขคณิตไม่มีนัยสำคัญ

ประวัติผู้เขียน



นายสมพล ฐปบุชา เกิดเมื่อวันที่ ๑๕ เมษายน พ.ศ. ๒๕๑๑ ที่จังหวัดลำปาง
สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษา (เกียรตินิยม) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทุมโลก ปีการ
ศึกษา ๒๕๑๔ ปัจจุบันสอนอยู่ที่โรงเรียนพงษ์สวัสดิ์วิทยานุกเคราะห์ จังหวัดลำปาง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย