



บทที่ 5

## สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สรุปได้ดังนี้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูภาษาไทยและนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และเพื่อการนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

### วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและบทบาทสมมุติ รวมถึงสอบถามและสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยโดยใช้แบบสัมภาษณ์ จากนั้นได้สร้างแบบสอบถามขึ้น 1 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นของครูและนักเรียนเกี่ยวกับ จุดมุ่งหมายการใช้เกมและบทบาทสมมุติ วิธีดำเนินการใช้เกมและบทบาทสมมุติ การเข้าร่วมกิจกรรมเกมและบทบาทสมมุติ เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ การวัดและการประเมินผลการใช้เกมและบทบาทสมมุติ ปัญหาและข้อเสนอแนะ แบบสอบถามนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่าและแบบสอบถามปลายเปิด แล้วนำแบบสอบถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นได้นำมาแก้ไขเพื่อปรับปรุงแบบสอบถามให้ดีขึ้น

จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับครูภาษาไทยและนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีใช้ตัวอย่างประชากร จำนวน 20 คน แล้วนำผลจากการทดลองใช้นั้นมาปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นอีกครั้งหนึ่ง

### กลุ่มตัวอย่างประชากร

กลุ่มตัวอย่างประชากรคือครูภาษาไทยที่สอนระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 21 โรงเรียน จำนวน 105 คน และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 504 คน รวมตัวอย่างประชากรทั้งสิ้น 609 คน ได้รับแบบ สอบถามของนักเรียนคืน 483 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 95.83 และแบบสอบถามครูได้รับคืน 97 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 92.38

### การวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบสอบถามฉบับที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ คือ ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ตอนที่ 2 จุดมุ่งหมายของ การใช้เกมและบทบาทสมมุติ วิเคราะห์การใช้เกมและบทบาทสมมุติ การเข้าร่วมกิจกรรมเกม และบทบาทสมมุติ กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ การวัดและประเมินผล การใช้เกมและบทบาทสมมุติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานแล้วนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะตอบ โดยเสรีตามหัวข้อที่กำหนด

### สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 ครูส่วนใหญ่เป็นหญิงมีอายุอยู่ระหว่าง 36-40 ปี มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสบการณ์ในการสอนภาษาไทยมาแล้ว 11-15 ปี ปัจจุบันสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวนคาบที่สอนในหนึ่งสัปดาห์คือ 16-20 คาบ สอนเฉพาะวิชาภาษาไทย หน้าที่พิเศษที่ทำนอกเหนือจากการสอนคือเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

1.2 นักเรียนส่วนใหญ่เป็นชาย มีอายุระหว่าง 13-15 ปี อาชีพของบิดาคือรับจ้าง อาชีพของมารดาคือค้าขาย วิชาในกลุ่มภาษาไทยที่ชอบคือวิชาวรรณคดี ระดับคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทยในภาคเรียนที่ผ่านมาคือ 3.00 - 4.00 กิจกรรมเกี่ยวกับภาษาไทยที่นักเรียนเคยเข้าร่วมคือ การเข้าร่วมชมนิทรรศการเกี่ยวกับภาษาไทยที่จัดขึ้นในโรงเรียน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของครูภาษาไทยและนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลปรากฏดังนี้

1. ด้านจุดมุ่งหมายการใช้เกมนั้น ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกมว่ามีความเหมาะสมมาก จุดมุ่งหมายของการใช้เกมที่ครูเห็นว่าเป็นความเหมาะสมมากคือเพื่อให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าเป็นจุดมุ่งหมายที่มีความเหมาะสมมากคือให้นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

2. ด้านวิธีดำเนินการใช้เกม ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าวิธีดำเนินการใช้เกมมีการปฏิบัติมาก และข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าวิธีดำเนินการใช้เกมที่มีการปฏิบัติมากคือ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยแจ้งวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่มีการใช้เกมประกอบการสอน และที่ครูเห็นว่าเป็นการปฏิบัติน้อยแต่นักเรียนเห็นว่าเป็นการปฏิบัติมากคือ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูในหมวดวิชาวางแผนในการใช้เกมประกอบการสอน และครูผู้สอนเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยมากเป็นอันดับแรกคือชั้นสรุปบทเรียน ส่วนนักเรียนเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยเป็นอันดับแรกคือชั้นดำเนินการสอน สำหรับสื่อและอุปกรณ์ที่ครูใช้มากคือ เทป เครื่องบันทึกเสียง แต่นักเรียนเห็นว่าเป็นสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้มากคือ กระดาษ ดินสอ ส่วนเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นแต่ละครั้งที่ครูเห็นว่าเป็นการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่าเป็นการปฏิบัติน้อยคือ 5-10 นาที

3. ด้านการเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมน้อย และข้อที่ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการปฏิบัติมากคือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

4. ด้านเนื้อหาวิชาภาษาไทย ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่จะใช้เกมประกอบการสอนมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเป็นเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่เหมาะสมมากที่สุดที่จะใช้เกมประกอบการสอนคือวิชาการใช้ภาษา ซึ่งได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน

5. ด้านการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการฟัง ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการฟังมีการปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูมีความเห็นว่าการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมทำตามคำสั่ง ส่วน

นักเรียนเห็นว่าการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมลมเพลมพัด และเกมที่ครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยคือ เกมกระชิบ และเกมที่ครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติน้อยแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติมากคือ เกมลมเพลมพัด

6. ด้านการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน คือครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการพูดมากคือ เกมต่อคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวน ข้อที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยคือ เกมแข่งขันพูดตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ

7. ด้านการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่าน ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน คือครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูมีความเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมแข่งขันอ่านตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ นักเรียนเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมผันเสียงวรรณยุกต์ ส่วนเกมที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยคือ เกมแข่งขันอ่านตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ

8. ด้านการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการเขียน ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันคือ ครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการใช้เกมประกอบทักษะการเขียนที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมแข่งขันต่อคำพังเพย ส่วนวน ส่วนเกมที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยคือ เกมเรียงประโยค

9. ด้านการใช้เกมในการสอนวิชาหลักภาษา ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน คือครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูมีความเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมลักษณะนาม ส่วนนักเรียนเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมคำเป็นคำตาย และเกมที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยคือ เกมอักษรควบอักษรนำ

10. ด้านการใช้เกมในการสอนวิชาวรรณคดี ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันว่าการใช้เกมในการสอนวิชาวรรณคดีมีการปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่ใช้ในการสอนวิชาวรรณคดีที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมทายชื่อตัวละคร

ในวรรณคดี ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อยคือ เกมจับคู่ตัวละคร

11. ด้านความเหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน คือครูเห็นว่าความเหมาะสมน้อยแต่นักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการฟังมากคือ เกมตามคำสั่ง ส่วนเกมที่ทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยคือ เกมลมเพลมพัด

12. ด้านความเหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูดมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูมีความเห็นว่า เกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดมากคือ เกมแข่งขันพูดตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่า เกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดที่มีความเหมาะสมมากคือ เกมคำพ้องเพย คำภษิต ส่วนวน ส่วนเกมที่ทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยคือ เกมกระซิบ

13. ด้านความเหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่านมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการอ่านมากคือ เกมแข่งขันอ่านตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ ส่วนเกมที่ทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยคือ เกมแข่งขันตกปลา

14. ด้านความเหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการเขียนมากคือ เกมแข่งขันต่อคำพ้องเพย คำภษิต ส่วนวน ส่วนเกมที่ทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยคือ เกมแข่งขันต่อภาพ

15. ด้านความเหมาะสมของเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษามีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูมีความเห็นว่า เกมที่มีความเหมาะสมจะนำมาสอนวิชาหลักภาษามากคือ เกมคำเป็นคำตาย ส่วนเกมที่ทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยคือ เกมโออาหาสนุก

16. ด้านความเหมาะสมของเกมที่จะนำมาประกอบการสอนวิชาวรรณคดี ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันเกี่ยวกับเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการสอนวรรณคดี คือครูมีความเห็นว่าเหมาะสมน้อยแต่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่เหมาะสมจะนำมาใช้ประกอบการสอนวรรณคดีมากที่สุดคือ เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อย แต่มักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุดคือ เกมมิตรสัมพันธ์

17. ด้านการวัดและประเมินผลการใช้เกม ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการวัดและประเมินผลการใช้เกมมีการปฏิบัติมาก ข้อที่ครูและนักเรียนเห็นสอดคล้องกันว่าการวัดและประเมินผลการใช้เกมที่มีการปฏิบัติมากที่สุดคือครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ

ความคิดเห็นของครูภาษาไทยและนักเรียนเกี่ยวกับการใช้บทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลปรากฏดังนี้

1. ด้านจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ข้อที่ครูมีความเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือ เพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออก

2. ด้านวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมากที่สุด ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมากที่สุดคือครูผู้สอนวิชาภาษาไทยแจ้งจุดประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่ใช้บทบาทสมมุติ และข้อที่วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีปฏิบัติน้อยแต่นักเรียนเห็นว่ามีปฏิบัติมากที่สุดคือครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูในหมวดวิชาวางแผนในการใช้บทบาทสมมุติ และข้อที่ครูผู้สอนเห็นว่าวิชาภาษาไทยใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนมากเป็นอันดับแรกคือชั้นสรุปบทเรียน ส่วนนักเรียนเห็นว่ามากเป็นอันดับแรกคือชั้นดำเนินการสอน สำหรับสื่อและอุปกรณ์ที่ครูใช้ในบทบาทสมมุติมากที่สุดเป็นอันดับแรกคือ เทปและเครื่องบันทึกเสียง ส่วนนักเรียนเห็นว่าสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้มากที่สุดคือรูปภาพ และเวลาที่ใช้บทบาทสมมุติแต่ละครั้งทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามีปฏิบัติมากที่สุดคือ 10-15 นาที

3. ด้านการเข้าร่วมกิจกรรม ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่ามี การเข้าร่วมกิจกรรมน้อย ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมที่มี การปฏิบัติมากคือนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

4. ด้านเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทย ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูมีความเห็นว่าเนื้อหาวิชา ภาษาไทยที่เหมาะสมแก่การใช้บทบาทสมมุติมากที่สุดได้แก่การนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอน วิชาวรรณคดี ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่เหมาะสมแก่การใช้บทบาทสมมุติ มากคือวิชาการใช้ภาษาได้แก่การพูด การฟัง ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีเหมาะสม น้อยแต่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมากคือ วิชาหลักภาษา

5. ด้านเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง ครูและ นักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังมีการ ปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติ มากแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติน้อยคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านฟังข่าวจาก สถานีวิทยุเพื่อจับใจความสำคัญ

6. ด้านการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและนักเรียน มีความเห็นไม่สอดคล้องกันเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการพูดคือ ครูมีความเห็นว่ามี การปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูมีความเห็นว่าการ นำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการพูดที่มีการปฏิบัติมากที่สุดแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติน้อยคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพนักงานขายของโฆษณาสินค้า

7. ด้านการนำบทบาทสมมุติมาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน ทั้งครู และนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการ อ่านมีการปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูมีความเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะ การอ่านที่มีการปฏิบัติมากที่สุดแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติน้อยคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียน เป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์

8. ด้านการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน ครู และนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันคือครูมีความเห็นว่ามี การปฏิบัติมากที่สุดแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติน้อย ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้

ประกอบการสอนทักษะการเขียนที่มีการปฏิบัติมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลทั่วไปเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนขายสินค้าและเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อติดต่อดีไซ

9. ด้านการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษามีการปฏิบัติ น้อย ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอน วิชาหลักภาษามีการปฏิบัติน้อยคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทยร่วม ตัดสินตอบปัญหาวิชาหลักภาษาไทยเกี่ยวกับชนิดของคำ ประโยค และคำราชาศัพท์

10. ด้านการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี ครูและนักเรียน มีความเห็นไม่สอดคล้องกันเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวรรณคดีคือครูมี ความเห็นว่ามีการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติ น้อย ข้อที่ครูมีความเห็นว่าการนำ บทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดีที่มีการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติ น้อยคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในนิทาน นิยาย บทละครวิทยุ เช่น นิทานเหียน สุภาษิต ผู้ชนะสิบทิศ ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชา วรรณคดีที่มีการปฏิบัติมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องต่าง ๆ ใน วรรณคดี เช่น เรื่องพระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน รามเกียรติ์ สามก๊ก

11. ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง มีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะ นำมาสอนทักษะการฟังมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านฟังข่าวจากสถานีวิทยุ เพื่อจับใจความสำคัญ ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยแต่นักเรียนเห็นว่า เหมาะสมมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนฟังการทำขบวนการในงานบวช

12. ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำไปใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด มีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูด มากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน กล่าวคำแนะนำ กล่าวต้อนรับ



และกล่าวขอบคุณ ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเข้าฝ้าพระมหากษัตริย์ฝึกการใช้คำราชาศัพท์และระดับภาษา สำหรับบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยแต่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเข้าฝ้าพระมหากษัตริย์ฝึกการใช้คำราชาศัพท์และระดับภาษา

13. ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่จะนำมาประกอบการสอนทักษะการอ่านครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนทักษะการอ่านมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมที่จะนำมาสอนทักษะการอ่านมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการอ่านมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนอ่านคำถวายพระพรในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา

14. ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการเขียนมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลทั่วไปเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก

15. ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษาครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันคือครูมีความเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยแต่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมาก ข้อที่ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนวิชาหลักภาษามีความเหมาะสมน้อยคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในการตอบปัญหาเกี่ยวกับเครื่องหมายวรรคตอน ส่วนนักเรียนเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนหลักภาษามากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทยร่วมกันตัดสินการตอบปัญหาวิชาหลักภาษาเกี่ยวกับชนิดของคำประโยค และราชาศัพท์

16. ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดีทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดีมีความเหมาะสมมาก ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนวรรณคดีคือครูจัดบทบาทให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ในห้องแถว ศิลปินเอก แข่งหนังตะลุง นิด ๆ หน่อย ๆ

17. ด้านการวัดและประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติ ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการวัดและประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมาก ข้อที่ครูเห็นว่าการวัดและประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมากคือครูสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนนักเรียนเห็นว่าการวัดและประเมินผลที่มีการปฏิบัติมากคือครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้รวบรวมปัญหาและข้อเสนอแนะของกลุ่มประชากรครูภาษาไทย จำนวน 40 คน ที่เสนอปัญหาและข้อเสนอแนะ ดังนี้

ปัญหาเกี่ยวกับเกม

1. ครูมีความเห็นว่านักเรียนยังไม่ค่อยเข้าใจจุดมุ่งหมายของการใช้เกม (7 คน)
2. ครูขาดทักษะในการใช้เกม (20 คน)
3. จำนวนนักเรียนในห้องมีมากถึง 50-55 คน นักเรียนไม่สามารถเล่นเกมได้ครบทุกคน (11 คน)
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีมากเกินไป เวลามีน้อย (14 คน)
5. นักเรียนส่งเสียงดังขาดระเบียบวินัย เด็กเล่นเกมสนุกสนานจนลืมถึงความสำคัญของเนื้อหาวิชา (18 คน)
6. ครูไม่สามารถวัดผลการเรียนรู้ของเด็กได้ครบทุกคน (9 คน)

ปัญหาเกี่ยวกับบทบาทสมมุติ

1. นักเรียนไม่เข้าใจจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของบทบาทสมมุติ (7 คน)
2. เมื่อนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้บทบาทสมมุติเอง นักเรียนจะปฏิบัติได้ไม่ค่อยดี (10 คน)
3. จำนวนนักเรียนในห้องมีจำนวนมาก ระดับสติปัญญาของนักเรียนไม่เท่ากัน ห้องที่นักเรียนที่มีสติปัญญาค่าจะแสดงบทบาทสมมุติไม่ค่อยดี หรือห้องเรียนที่มีสติปัญญาคละกัน กลุ่มที่มีสติปัญญาดีจะอยู่ด้วยกัน ส่วนเด็กที่มีสติปัญญาค่าจะอยู่ด้วยกัน การแสดงบทบาทสมมุติจึงมีทั้งดีและไม่ดี (20 คน)
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีมากเกินไป เวลามีน้อย (7 คน)
5. เด็กขาดระเบียบวินัย นักเรียนไม่ปฏิบัติตามกฎ กติกา ที่กำหนดไว้ นักเรียนสนุกสนานมากเกินไปและส่งเสียงดัง (11 คน)

6. ครูไม่สามารถใช้บทบาทสมมุติวัดผลนักเรียนได้ทุกคน และการวัดผลวัดได้เพียงบางส่วน (10 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกม

1. ครูควรอธิบายถึงจุดมุ่งหมาย หลักเกณฑ์ของเกมแก่นักเรียนทุกครั้งอย่างละเอียด (8 คน)
2. ครูควรอธิบายถึงวิธีดำเนินการใช้เกมให้นักเรียนเข้าใจเสียก่อน (14 คน)
3. ครูควรเน้นกติกาการเล่นทุกครั้ง และยึดถือเรื่องระเบียบวินัยเป็นสำคัญ (7 คน)
4. ครูควรพิจารณาเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่เหมาะสมจะใช้เกมประกอบการสอน โดยพิจารณาในด้านเนื้อหา เวลา และประโยชน์ที่จะได้รับ (10 คน)
5. ควรอบรมครูเกี่ยวกับการสอนแบบต่าง ๆ (19 คน)
6. ครูควรบอกคะแนนของนักเรียนแต่ละกลุ่มในการเล่นเกมนั้นๆ และครูควรชี้ข้อบกพร่องให้นักเรียนทราบเพื่อที่นักเรียนจะได้ปรับปรุงแก้ไขในการเล่นครั้งต่อไป (10 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับบทบาทสมมุติ

1. ครูควรชี้แจงและอธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการแสดงบทบาทสมมุติแก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจตรงกัน (6 คน)
2. ในการแสดงบทบาทสมมุติในแต่ละครั้ง ครูควรให้นักเรียนเป็นผู้วางแผนในการดำเนินการใช้บทบาทสมมุติและครูให้คำแนะนำ (5 คน)
3. ครูควรเลือกบทบาทสมมุติที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและวัยและบุคลิกภาพของนักเรียน (7 คน)
4. ครูควรเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในการแสดงบทบาทสมมุติ และเวลาที่ใช้ในการแสดงบทบาทสมมุติไม่ควรมากเกินไป (14 คน)
5. ครูควรยึดระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัดในการแสดงบทบาทสมมุติแต่ละครั้ง (14 คน)
6. ครูควรแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบทุกครั้ง ควรพิจารณาการวัดผลหลาย ๆ ด้านประกอบกัน (10 คน)

ปัญหาและข้อเสนอแนะของกลุ่มประชากรนักเรียน จำนวน 95 คน ที่เสนอปัญหา และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### ปัญหาเกี่ยวกับเกม

1. นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม นักเรียนจึงเล่นเกมเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาวิชา (77 คน)
2. เมื่อนักเรียนเป็นผู้เล่นเกม วิธีดำเนินการเล่นเกมของนักเรียนไม่เป็นไปตามลำดับขั้นตอนทำให้เกิดความสับสน (66 คน)
3. เนื่องจากจำนวนนักเรียนมีมาก การจัดกิจกรรมนักเรียนบางกลุ่มสนใจ บางกลุ่มไม่สนใจ (44 คน)
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีมาก ไม่สามารถนำเกมมาประกอบการสอนได้ครบทุกวิชา (51 คน)
5. นักเรียนมีความสนุกสนานมากเกินไปจนลืมนึกถึง กฎ กติกา ระเบียบวินัย (59 คน)

6. ครูไม่แจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ (37 คน)

#### ปัญหาเกี่ยวกับบทบาทสมมุติ

1. นักเรียนไม่เข้าใจจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ (33 คน)
2. วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติมีขั้นตอนที่ยุ่งยาก เด็กไม่สามารถดำเนินการได้ถูกต้อง (55 คน)
3. นักเรียนไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม เพราะคิดว่ากิจกรรมนั้นเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้ให้คะแนน (33 คน)
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีมากไม่สามารถนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนได้ครบทุกวิชา (36 คน)
5. การเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมุติ เด็กขาดระเบียบวินัย ไม่เคารพกติกา เด็กส่งเสียงดังรบกวนห้องข้างเคียง (33 คน)

6. ครูไม่แจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ ครูไม่สามารถวัดผลได้ทั่วถึง (33 คน)

#### ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกม

1. ครูควรอธิบายชี้แจงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมแก่นักเรียนทุกครั้งที่มีการเล่นเกม (67 คน)
2. ครูควรเป็นผู้วางแผนร่วมกันกับนักเรียนในการดำเนินการใช้เกมทุกครั้ง (47 คน)
3. ครูควรกำหนดคะแนนในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน (42 คน)

4. ครูควรใช้เกมประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาที่นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ (44 คน)
  5. ครูควรเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและเวลาในการเล่น (43 คน)
  6. ครูควรแจ้งเกณฑ์ในการวัดผลและวิธีการวัดผลให้นักเรียนทราบ (33 คน)
- ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับบทบาทสมมุติ
1. ครูควรชี้แจงจุดมุ่งหมายและความสำคัญของการใช้บทบาทสมมุติ (29 คน)
  2. ครูควรจัดบทบาทสมมุติให้เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะของนักเรียน การแสดงบทบาทสมมุติต้องมีการจัดเตรียมวางแผนล่วงหน้า เตรียมอุปกรณ์ สถานที่ (33 คน)
  3. ครูควรกำหนดคะแนนในการเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง (39 คน)
  4. ครูควรใช้บทบาทสมมุติเฉพาะในเนื้อหาวิชาวรรณคดี เพราะนักเรียนสามารถแสดงบทบาทตามตัวละครได้ (44 คน)
  5. การเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมุติ ครูควรให้นักเรียนได้ตกลงปรึกษารื้อร่วมกันในการใช้บทบาทสมมุติ (26 คน)
  6. ครูควรแจ้งเกณฑ์ในการวัดผล ประเมินผล แก่ นักเรียนทุกครั้ง (22 คน)

การสร้างและนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติขึ้น ซึ่งเกมและบทบาทสมมุตินั้นจัดให้ตามที่กลุ่มตัวอย่างประชากรมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมและบทบาทสมมุตินั้นมีการปฏิบัติมาก กับเกมและบทบาทสมมุติที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีควมสำคัญที่ควรสร้างเป็นโครงการซึ่งประกอบด้วย หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการสอน การประเมินผล แนวทางในการจัดกิจกรรม และผลที่คาดว่าจะได้รับ เมื่อสร้างโครงการเสร็จแล้ว ผู้วิจัยนำโครงการที่สร้างเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจแก้ไขเพื่อความถูกต้อง จากนั้นนำโครงการมาปรับปรุงอีกครั้งเพื่อนำเสนอต่อไป

#### อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้แยกอภิปรายตามหัวข้อดังต่อไปนี้

### ด้านจุดมุ่งหมายของการใช้เกม

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกมว่ามีความเหมาะสมมากคือให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2523: 250) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนภาษาไทยควรใช้สถานการณ์จำลองและเกม เพราะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการใช้เกมมีความเหมาะสมมากคือ ให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2526: 3) ที่กล่าวว่า กิจกรรม "การเล่น" ประกอบการสอนภาษาไทยมีสาระสำคัญและคุณประโยชน์คือช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

### ด้านวิธีดำเนินการใช้เกม

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า วิธีดำเนินการใช้เกมมีการปฏิบัติมากคือ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยแจ้งวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ บุษกร แซ่มักดี (2531: 205) พบว่าการจัดกิจกรรมนั้นครูผู้สอนจึงควรให้นักเรียนได้รับทราบจุดประสงค์ และวิธีในการจัดกิจกรรมทุกครั้ง และยังสอดคล้องกับแนวความคิดของ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2523: 4) กล่าวถึงวิธีการใช้เกมประกอบการสอนว่า ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน และครูผู้สอนเห็นว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยมากเป็นอันดับแรกคือขั้นสรุปทบทวน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัญชลี สุคนธา (2527: 43) พบว่าครูสามารถใช้เกมประกอบการสอนได้ทุกขั้นตอนตั้งแต่ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเรียกร้องความสนใจหรือขั้นดำเนินการสอน หรือเป็นการสรุปทบทวนเพื่อทบทวนความเข้าใจ ส่วนนักเรียนเห็นว่า การใช้เกมประกอบการสอนในขั้นดำเนินการสอน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัญชลี สุคนธา (2527: 43) พบว่า ครูสามารถใช้เกมประกอบการสอนได้ทุกขั้นตอนตั้งแต่ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเรียกร้องความสนใจ หรือขั้นดำเนินการสอนหรือเป็นการสรุปทบทวน สำหรับสื่ออุปกรณ์ที่ใช้มากคือ เทปและเครื่องบันทึกเสียง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จรัญ เกษมสายพันธ์ (2531: 91) พบว่าสื่อการสอนที่นำไปประกอบการสอนมากคือ วิหุ และเครื่องบันทึกเสียง

ส่วนนักเรียนเห็นว่าสื่อ-อุปกรณ์ที่ใช้มากคือกระดาษ ดินสอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ สู่ไร พงษ์ทองเจริญ (2525: 28) กล่าวถึงลักษณะของเกมการสอนที่ดีว่าควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ และดัดแปลงเป็นอุปกรณ์การสอนได้ดี เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติมากคือ 5-10 นาที ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ จำรัส น้อยแสงศรี (2520: 47-48) กล่าวว่า การสร้างบทเรียนให้เป็นเกมต่าง ๆ ควรใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที ส่วนนักเรียนเห็นว่าเวลาที่ใช้ในการเล่นคือ 5-10 นาที ที่เป็นเช่นนี้เพราะนักเรียนมุ่งแต่จะเล่นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว จึงคิดว่าเวลา 5-10 นาที น้อยเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกมแต่ละชนิดว่าจะใช้เวลาในการเล่นเท่าใด

#### ด้านการเข้าร่วมกิจกรรม

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมน้อย ผู้วิจัยเห็นว่าที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะครูขาดความรู้ความเข้าใจในกิจกรรม นักเรียนไม่ให้ความสนใจและยังไม่เข้าใจในการจัดกิจกรรม นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมลักษณ์ สุกหอม (2521: 94) พบว่าการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน ครูเห็นว่านักเรียนบางส่วนเบื่อหน่ายและหลีกเลี่ยงการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมมีการปฏิบัติมากคือนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ อัลคอน คินเคอร์ ชูเนิร์ต (Alcorn, Kinder, Schunert. 1970: 408) ได้กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมว่าจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ มงคลวรรณ ทองสุขโชทัย (2517: 109) เกี่ยวกับการเลือกเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน พบว่า นักเรียนเลือกเรียนภาษาไทยเพราะสนใจ

#### ด้านเนื้อหาวิชาภาษาไทย

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่จะใช้เกมประกอบการสอนมีความเหมาะสมมากคือวิชาการใช้ภาษา ซึ่งได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2523: 4) กล่าวถึงสาระสำคัญและประโยชน์ของการนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทยว่าส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา

ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

### ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนทักษะการฟัง ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การใช้เกมประกอบการสอนทักษะการฟังมีการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูและนักเรียนต้องการฝึกทักษะทางด้านการฟังให้มากที่สุด เพราะเป็นประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิมล ศรีสุวรรณ (2529: 106) พบว่า เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียนส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ข้อที่ครูเห็นว่าการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากคือเกมทำตามคำสั่ง ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูต้องการที่จะฝึกให้นักเรียนมีสมาธิในการฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้อย่างถูกต้อง ส่วนนักเรียนเห็นว่าเกมที่นำไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากคือเกมลมเพลมพัด ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนคงได้รับการฝึกทักษะด้านการฟังเช่นเดียวกัน ต่างกันอยู่ที่วิธีการเล่นเกมว่ามีวิธีการเล่นแตกต่างกัน ข้อที่ครูมีความเห็นว่ามี การปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อยคือเกมกระชับ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูได้ใช้เกมฝึกทักษะการฟังแก่เด็กอย่างเพียงพอแล้ว ส่วนนักเรียนต้องการให้ครูใช้เกมฝึกทักษะการฟังให้มากที่สุด และเกม ที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อยแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ มากคือ เกมลมเพลมพัด ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูเห็นความสำคัญของการฟังจึงต้องการใช้เกมฝึกทักษะการฟังให้มากขึ้น ส่วนนักเรียนเห็นว่าได้รับการฝึกทักษะด้านการฟังมากเพียงพอแล้ว

การใช้เกมประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน ครูมีความเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการพูดมีการปฏิบัติมาก แต่มักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า ครูได้ฝึกทักษะด้านการพูดให้แก่ นักเรียนอย่างเพียงพอและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิมล ศรีสุวรรณ (2529: 106) พบว่า เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียนส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน แต่มักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย ที่เป็นเช่นนี้เพราะนักเรียนต้องการให้ครูฝึกทักษะการพูดให้แก่ นักเรียนให้มากที่สุด ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันคือ เกมต่อคำฟังเพย คำภษิต สำนวน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชูสี ชัชวาลกิจ (2526:



56) พบว่ากิจกรรมที่จัดในระดับมากคือการแข่งขันต่อคำฟังเพยและสุภาพิต ส่วนข้อที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อยคือ เกมแข่งขันพูดตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า ครูได้ฝึกทักษะการพูด ตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำอย่างสม่ำเสมอทั้ง ร้อยแก้วและร้อยกรองแก่นักเรียนเป็นประจำ ส่วนนักเรียนเห็นว่าการฝึกพูดตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำมีความสำคัญและมีประโยชน์มากนักเรียนจึงต้องการให้ครูฝึกทักษะการพูดตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำเพิ่มขึ้นอีก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชูลี ชีवालกิจ (2526: 63) พบว่า กิจกรรมการพูดที่จัดในระดับมากคือ ฝึกการออกเสียง ร,ล,ว คำควบกล้ำ

การใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่าน ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน ครูมีความเห็นว่ามี การปฏิบัติ มาก แต่มักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า ครูได้ฝึกทักษะทางด้านการอ่านแก่นักเรียนอย่างเพียงพอทั้งการอ่านออกเสียง และอ่าน ในใจ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิมล ศรีสุวรรณ (2529: 106) พบว่าเนื้อหาวิชา ภาษาไทยมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน ส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ส่วนนักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย ที่เป็นเช่นนี้เพราะนักเรียนต้องการให้ครูฝึกทักษะการอ่านให้มากยิ่งขึ้น ส่วนข้อที่ครูเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมแข่งขันอ่านตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ ชูลี ชีवालกิจ (2526: 63) พบว่ากิจกรรมการพูดที่จัดในระดับมากคือ การฝึกออกเสียงตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำ ข้อที่นักเรียนเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมผันเสียงวรรณยุกต์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สมพล ฐูปูชา (2524: 80) พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสนใจ และความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนปกติ ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติ มากคือ เกมแข่งขันอ่านตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชูลี ชีवालกิจ (2526: 63) พบว่ากิจกรรมการพูดที่จัดในระดับมากคือ ฝึกออกเสียงตัว ร,ล คำควบกล้ำ ส่วนนักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อยคือ เกมแข่งขันอ่านตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำ ที่เป็นเช่นนี้ เพราะการอ่านออกเสียงเป็นเรื่องสำคัญ จึงต้องการให้ครูนำเกมแข่งขันอ่านตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำมาฝึกทักษะการอ่านให้มากยิ่งขึ้น

การใช้เกมประกอบการสอนทักษะการเขียน ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน คือครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูได้ฝึกทักษะการเขียนประเภทต่าง ๆ แก่นักเรียนอย่างสม่ำเสมอเพราะการเขียนมีประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิล สตรีสุวรรณ (2529: 106) พบว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ส่วนนักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้เพราะนักเรียนต้องการให้ครูฝึกทักษะการเขียนประเภทต่าง ๆ ให้มากยิ่งขึ้น ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการปฏิบัติมากคือเกมแข่งขันต่อคำฟังเพย คำภษิต และสำนวน ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของ บุษกร แซ่มักดี (2531: 200) พบว่ากิจกรรมการเขียนที่มีการปฏิบัติมากคือ การต่อคำฟังเพย สำนวน สุภษิตให้ถูกต้อง ส่วนเกมที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติ น้อยคือเกมเรียงประโยค ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูได้ฝึกทักษะการเขียนประเภทต่าง ๆ โดยใช้เกมประกอบการสอนการเขียนอย่างสม่ำเสมอ นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยเพราะ นักเรียนเห็นว่าการเขียนมีความสำคัญมากจึงมีความต้องการให้ครูจัดเกมประกอบการสอน ทักษะการเขียนเพิ่มขึ้น

การใช้เกมในการสอนหลักภาษา ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันคือครู มีความเห็นว่าการปฏิบัติมากแต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า ครูเห็นว่าเนื้อหาวิชาหลักภาษาเป็นวิชาที่เข้าใจยาก เนื้อหาวิชาซ้ำซ้อน ทำให้นักเรียนเกิดความ เบื่อหน่าย ครูจึงคิดหาเกมมาประกอบการสอนวิชาหลักภาษา เพื่อให้นักเรียนเกิดความสุข- สำนานและเพื่อให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สมพล ฐูปบุษชา (2524: 80) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาหลักภาษาไทย ด้วยการสอนแบบ บรรยายโดยการใช้เกม ไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอนเรื่องไวยากรณ์ อักษรควบ วรรณยุกต์ คำเป็นคำตาย พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนปกติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นานพ ศรีเทียม (2527: 39) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยเรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเรียนด้วยการใช้เกมประกอบการสอนและสอนแบบ

ธรรมดาแตกต่างกัน และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัญชลี สุคนธา (2527: 42) พบว่า การเรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดา กลุ่มทดลอง มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม ส่วนนักเรียนเห็นว่าการนำเกมมาประกอบการสอนวิชาหลักภาษา มีการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนเห็นความสำคัญของวิชาหลักภาษา เพราะจะเป็นพื้นฐานในการศึกษาวิชาการแขนงต่าง ๆ ต่อไปนักเรียนจึงมีความต้องการที่จะให้ครูหา เกมมาประกอบการสอนวิชาหลักภาษาให้มากยิ่งขึ้นเพื่อบรรยากาศในการสอนดีขึ้น ส่วนนักเรียน เห็นว่าเกมที่ใช้ประกอบการสอนหลักภาษาที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมคำเป็นคำตาย ซึ่งสอดคล้อง กับผลการวิจัยของสมพล ฐูปูชา (2524: 80) พบว่าการสอนหลักภาษาด้วยเกมและเพลงมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติมาก คือ เกมอักษรควบอักษรนำ ซึ่ง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สมพล ฐูปูชา (2524: 80) พบว่าการสอนหลักภาษาด้วยเกม และเพลงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ส่วนนักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัย เห็นว่านักเรียนเห็นความสำคัญของอักษรควบอักษรนำเพราะมีความสำคัญในการฝึกทักษะทาง ด้านภาษา นักเรียนจึงมีความต้องการให้ครูนำเกมอักษรควบอักษรนำมาประกอบการเรียน หลักภาษาให้มากขึ้น

การใช้เกมในการสอนวิชาวรรณคดี ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการ ใช้เกมในการสอนวรรณคดีมีการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า เนื้อหาวิชาวรรณคดี ประกอบด้วยร้อยแก้ว ร้อยกรอง มีทั้งนิยาย นวนิยาย เรื่องสั้น บทความ บทละคร ฯลฯ ซึ่ง นับว่ามีความสำคัญเพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีครูควรที่จะจัดกิจกรรมมาประกอบ การสอนวิชาวรรณคดีเพื่อที่นักเรียนจะได้เกิดความซาบซึ้งและเห็นประโยชน์ของวรรณคดี และ เพื่อให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้นและนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2523: 163) ที่กล่าวว่า การสอนวรรณคดีนั้นครูควรจัดกิจกรรมหลาย ๆ ชนิด เช่น การทายปัญหาหรือ ปริศนาในวรรณคดี ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่ใช้ในการสอน วรรณคดีที่มีการปฏิบัติมากคือเกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูต้อง การที่จะให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในบทเรียนและเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ของนักเรียน และเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักตัวละครสำคัญ ๆ ในวรรณคดีซึ่งนับวันนักเรียนจะลืมชื่อตัวละคร

สำคัญในวรรณคดี ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อยคือ เกมจับคู่ตัวละคร ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า ครูได้ใช้ เกมจับคู่ตัวละคร เพื่อฝึกทักษะด้านต่าง ๆ แก่นักเรียนอย่างเพียงพอ ส่วนนักเรียนเห็นว่า เกมจับคู่ตัวละครมีความสำคัญ จึงมีความต้องการ ที่จะให้ครูจัดหา เกมจับคู่ตัวละครในวรรณคดีมาประกอบการสอนวรรณคดีให้มากยิ่งขึ้น

ความเหมาะสมของเกมที่นำมาประกอบการสอนทักษะการฟัง ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันคือครูมีความเห็นว่าเหมาะสมน้อยแต่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมาก ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า การนำเกมมาประกอบการสอนทักษะการฟังอาจทำให้เสียเวลา ซึ่งเวลาเรียนภาษาไทยมีเพียง 4 คาบต่อสัปดาห์ ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าเกมที่นำมาประกอบการฟังมีความเหมาะสม ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนเห็นว่าเกมที่ครูนำมาฝึกทักษะการฟังมีความเหมาะสมแก่เนื้อหาวิชาภาษาไทยและเวลาในการเรียน และข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่ฝึกทักษะการฟังมีความเหมาะสมมากคือ เกมทำตามคำสั่ง ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า เกมทำตามคำสั่งฝึกทักษะการใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี ส่วนเกมที่ครูและนักเรียนเห็นว่ามี ความเหมาะสมน้อยคือ เกมลมเพลมพัด ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยและนักเรียนเห็นตรงกันว่ามี ความเหมาะสมน้อยและครูไม่ได้นำมาฝึกทักษะการฟังแก่เด็ก ซึ่งอาจเป็นเพราะครูไม่ทราบวิธีการเล่น เกมไม่เหมาะกับวัยของนักเรียน

ความเหมาะสมของเกมที่นำมาประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่นำมาประกอบการสอนทักษะการพูดมีความเหมาะสมมาก สอดคล้องกับแนวความคิดของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2523: 3) กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทยมีสาระสำคัญและคุณประโยชน์ คือช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ข้อที่ครูมีความเห็นว่าเกมเหมาะสมที่จะนำมาสอนทักษะการพูดมากคือ เกมแข่งขันพูดตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของชูลี ชัชวาลกิจ (2526: 63) พบว่ากิจกรรมการพูดที่จัดในระดับมากคือ ฝึกออกเสียงตัว ร, ล, คำควบกล้ำ ส่วนนักเรียนเห็นว่าเกมที่เหมาะสมที่นำมาสอนทักษะการพูดมากคือ เกมคำพังเพยคำภาษิต สำนวน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของชูลี ชัชวาลกิจ (2526: 65) พบว่ากิจกรรมที่จัดมากคือการแข่งขันต่อคำพังเพย และสุภาษิต ส่วนเกมที่ครูและนักเรียนเห็นว่าเหมาะสมน้อยคือ เกมกระชับ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า เกมกระชับมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียน

มีทักษะการฟังมากกว่าทักษะการพูด

ความเหมาะสมของเกมที่น่ามาประกอบการสอนทักษะการอ่าน ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่น่ามาประกอบการสอนทักษะการอ่านมีความเหมาะสมมาก ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2523: 3) กล่าวว่า "การเล่น" ประกอบการสอนภาษาไทยมีสาระสำคัญและคุณประโยชน์คือช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ส่วนข้อที่ครูมีความเห็นว่าเกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดคือ เกมแข่งขันพูดตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของชูลี ชัชวาลกิจ (2526: 63) พบว่ากิจกรรมการพูดที่จัดในระดับมากคือฝึกออกเสียงตัว ร, ล คำควบกล้ำ ส่วนเกมที่ครูและนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยคือ เกมแข่งขันตกปลา ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าเกมแข่งขันตกปลา มีจุดมุ่งหมาย วิธีการเล่นเหมาะสมสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษามากกว่าเด็กระดับมัธยมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของวิมลศิริ ร่วมสุข (2522: 68) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนว่าต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เล่น

ความเหมาะสมของเกมที่น่ามาประกอบการสอนทักษะการเขียน ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมที่น่ามาประกอบการสอนการเขียนมีความเหมาะสมมาก ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2523: 3) กล่าวว่ากิจกรรม "การเล่น" ประกอบการสอนภาษาไทยมีสาระสำคัญและคุณประโยชน์คือช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่น่ามาประกอบการสอนทักษะการเขียนที่มีความเหมาะสมมากคือ เกมแข่งขัน ต่อคำฟังเพย คำภษิต ส่วนวน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของชูลี ชัชวาลกิจ (2526: 65) พบว่าการแข่งขันต่อเติมคำฟังเพยและสุภษิตเป็นกิจกรรมที่จัดได้สนุกสนานและเป็นกิจกรรมที่ฝึกทักษะการเขียนด้วย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของบุษกร แซ่มักดี (2531: 92) กิจกรรมที่จัดมากคือ ต่อคำฟังเพย ส่วนวน สุภษิต ให้อูกต้อง ส่วนเกมที่ครูและนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อยคือ เกมแข่งขันต่อภาพ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูควรนำเกมแข่งขันต่อภาพทางโทรทัศน์มาประยุกต์ใช้กับวิธีการสอนของครูซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็ก

ความเหมาะสมของเกมที่น่ามาประกอบการสอนวิชาหลักภาษา ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่ามีความเหมาะสมมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมพล ฐูปูชา (2524: 80) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและเพลงกับการสอนแบบธรรมชาติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของอัญชลี สุคนธา (2527: 42) พบว่าการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกับการเรียนหลักภาษาโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ส่วนข้อที่ครูมีความเห็นว่าเกมที่เหมาะสมที่จะนำมาสอนวิชาหลักภาษาคือ เกมลักษณะนาม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมพล ฐูปูชา (2524: 149) พบว่าเกมลักษณะนามใช้ประกอบการสอนเรื่องคำนามได้ผลดี ส่วนเกมที่ครูและนักเรียนเห็นว่ามีเหมาะสมน้อยคือ เกมโออาพาสุก ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า เกมโออาพาสุกเหมาะสำหรับเด็กระดับประถมศึกษามากกว่าเด็กระดับมัธยมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของวิลลิสรี ร่วมสุข (2522: 68) กล่าวว่าการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย ต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน

ความเหมาะสมของเกมที่น่ามาประกอบการสอนวรรณคดี ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันคือครูเห็นว่ามีเหมาะสมน้อยแต่นักเรียนเห็นว่ามีเหมาะสมมาก ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูต้องการที่จะใช้เกมประกอบการสอนในเนื้อหาวรรณคดีให้มากยิ่งขึ้น และช่วยให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้น และผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ส่วนนักเรียนเห็นว่ามีเหมาะสมมาก สอดคล้องกับแนวความคิดของสุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2522: 251) กล่าวว่าการใช้สถานการณ์จำลองและเกมการเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนวรรณคดีนั้นจะช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม มีความเข้าใจ และซาบซึ้งในรสวรรณคดียิ่งขึ้น ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่มีความเหมาะสมที่น่ามาประกอบการสอนวรรณคดีมากที่สุดคือ เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะต้องการที่จะทบทวนเนื้อหาวิชาที่เรียน โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมทบทวน

การวัดผลประเมินผลการใช้เกม ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการวัดและประเมินผลการใช้เกมมีการปฏิบัติมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมลักษณ์ สุขหอม (2521: 95) พบว่าการประเมินผลมีการประเมินผลทุกครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ

ระวีวรรณ สาริการิน (2529: 100) พบว่าการสอนวิชาวิธีสอนภาษาไทยในวิทยาลัยครูมีการปฏิบัติในการประเมินผลมากและยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุมาลี เดียรทอง (2531: 138) พบว่าครูภาษาไทยที่สอนวิชาเลือกมีการวัดและประเมินผลมาก ข้อที่ครูและนักเรียนเห็นสอดคล้องกันว่าการวัดและประเมินผลการใช้เกมที่มีการปฏิบัติมากคือครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมลักษณ์ สุตหอม (2521: 95) พบว่าการประเมินผล ประเมินผลทุกครั้งที่มีการจัดกิจกรรม วิธีประเมินผลส่วนใหญ่คือครูสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมและดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ

### บทบาทสมมุติ

#### ด้านจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากที่สุดสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิมลรัตน์ ชัยสิทธิ์ (2521: 66) พบว่าการเรียนที่ใช้วิธีแสดงบทบาทสมมุติ นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมาก ครูมีความเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2522: 10) กล่าวว่านักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้บทบาทสมมุติช่วยฝึกนักเรียนให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือเพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุจิตรา บัวคำภา (2526: 53) พบว่าการสอนด้วยการใช้การแสดงบทบาทสมมุติทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนและกล้าแสดงออกมากขึ้น

#### วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมากที่สุดคือครูผู้สอนวิชาภาษาไทยแจ้งจุดประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่ใช้บทบาทสมมุติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของบุษกร แชนท์ภักดิ์ (2531: 205) พบว่าการจัดกิจกรรมนั้นครูผู้สอนจึงควรให้นักเรียนได้รับทราบจุดประสงค์และวิธีการใช้กิจกรรมทุกครั้ง และเพื่อนักเรียนจะได้เข้าใจว่าจะต้องทำอะไรบ้าง ข้อที่ครูผู้สอนเห็นว่าบทบาทสมมุตินำมา

ประกอบการสอนมากคือ ชั้นสรุปทเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2522: 12) กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมุติในห้องเรียนขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูว่าจะใช้ในชั้นนำเข้าสู่ทเรียน ส่วนนักเรียนเห็นว่าการใช้บทบาทสมมุติในการสอนภาษาไทยมากในชั้นดำเนินการสอน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิรัช วงศ์ภินันท์วัฒนา (2529: 46) พบว่านักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และมีความสุขสนุกสนานมาก ทั้งนี้เพราะผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกทั้งทางความรู้ ความคิด ความรู้สึก ตลอดจนทัศนคติที่มีต่อสถานการณ์ที่สมมุติขึ้น สำหรับสื่อและอุปกรณ์ที่ครูใช้ในบทบาทสมมุติมากคือ เทปและเครื่องบันทึกเสียง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชนม์ (2531: 91) พบว่าสื่อการสอนที่นำมาใช้ประกอบการสอนมากคือ วิทยุและเครื่องบันทึกเสียง ส่วนนักเรียนเห็นว่ามีสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้มากคือ รูปภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของจิตต์นิภา ภักดีชุมพล (2516: 135) พบว่าอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมส่วนใหญ่ได้แก่สมุดภาพ ภาพ และแผ่นเสียง ส่วนเวลาที่ใช้ในการแสดงบทบาทสมมุติที่ครูและนักเรียนเห็นสอดคล้องกันคือเวลา 10-15 นาที ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2522: 12) กล่าวว่า การใช้บทบาทสมมุติในห้องเรียนแต่ละครั้งควรวีใช้เวลาในการแสดงไม่ต่ำกว่า 10 นาที และไม่ควรมานเกินกว่า 20 นาที

#### การเข้าร่วมกิจกรรม

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่ามี การเข้าร่วมกิจกรรมน้อย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมลักษณ์ สุกหอม (2521: 94) พบว่าการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน อาจารย์เห็นว่านักเรียนบางส่วนเบื่อหน่ายและหลีกเลี่ยงการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมมีการปฏิบัติมากคือนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอัลคอน คินเตอร์ ชูเนิร์ต (Alcorn, Kinder, Schunert, 1970: 408) ได้กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมว่าต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของมงคลวรรณ ทองสุขโขทัย (2517: 109) เกี่ยวกับการเลือกวิชาภาษาไทยของนักเรียน พบว่านักเรียนเลือกเรียนภาษาไทยเพราะสนใจ



### ด้านเนื้อหาวิชาภาษาไทย

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติมีความเหมาะสมมากคือวรรณคดี สอดคล้องกับแนวความคิดของสุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2523: 160) กล่าวว่าการสอนวรรณคดีโดยการแสดงหรือการละเล่นเป็นวิธีการที่ได้ผลดีวิธีหนึ่ง เพราะนอกจากบรรยายภาสในการเรียนดี ผู้เรียนเกิดความสุขสนานแล้วยังเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงด้วย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของอมรา ปฐภิญโญบูรณ์ (2522: 146-147) พบว่าการสอนแบบละครแสดงบทบาทมีคุณค่าในการจัดประสบการณ์ การเรียนทางตรง และใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ทำให้เด็กกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่เหมาะสมแก่การใช้บทบาทสมมุติคือ วิชาการใช้ภาษา ได้แก่ การพูด การอ่าน การเขียน ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของวิมลศรีสุวรรณ (2529: 106) ที่พบว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความง่ายเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน ส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

### ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

การใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนทักษะการฟัง ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การนำบทบาทสมมุติไปประกอบการสอนทักษะการฟังมีการปฏิบัติน้อย ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชนม์ (2531: 68) พบว่ามีการนำวิธีสอนไปใช้ในการสอนภาษาไทยมากคือวิธีการแสดงบทบาทสมมุติ ส่วนข้อที่ครูเห็นว่า การนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านฟังข่าวจากสถานีวิทยุเพื่อจับใจความสำคัญ ซึ่งใกล้เคียงกับแนวความคิดของวิมลศรี ร่มสุข (2522: 84) ที่กล่าวว่ากิจกรรมเสนอแนะในการสอนทักษะการฟังคือให้นักเรียนฟังข่าววิทยุหรือเทปบันทึกเสียงที่ครูเตรียมมาแล้วยอข่าวนั้น ๆ ส่วนนักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนเห็นความสำคัญของการฟังมาก นักเรียนจึงมีความต้องการให้ครูจัดบทบาทสมมุติเพื่อทักษะการฟังให้มากขึ้น

การใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและนักเรียนมีความคิดเห็นไม่สอดคล้องกัน ครูมีความเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติประกอบการสอนทักษะการฟังมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชนม์ (2531: 68) พบว่าการนำวิธีสอนไปใช้ในการสอนภาษาไทยมากคือวิธีการแสดงบทบาทสมมุติ แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนต้องการให้ครูฝึกทักษะการพูดให้แก่นักเรียนให้มากกว่าที่ปฏิบัติอยู่ ส่วนข้อที่ครูเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติประกอบการสอนทักษะการพูดที่มีการปฏิบัติมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพนักงานขายของโฆษณาสินค้า ซึ่งใกล้เคียงกับผลการวิจัยของลมโซย เจริญวงศ์ (2528: 56) พบว่ากิจกรรมการพูดที่มีประโยชน์มากคือ ฝึกพูดโฆษณา ฝึกพูดโทรศัพท์ แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนเห็นความสำคัญของการฝึกพูดโฆษณาเพราะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนจึงมีความต้องการให้ครูจัดบทบาทสมมุติเพื่อฝึกทักษะการพูดให้มากยิ่งขึ้น

การใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนทักษะการอ่าน ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการปฏิบัติน้อยซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชนม์ (2531: 68) พบว่าการนำวิธีสอนไปใช้ในการสอนภาษามากคือวิธีการแสดงบทบาทสมมุติ ส่วนข้อที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมากคือให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ ซึ่งใกล้เคียงกับแนวความคิดของวิลลิสรี ร่วมสุข (2522: 93) กล่าวถึงกิจกรรมการอ่านออกเสียงว่าฝึกให้นักเรียนอ่านข่าวทำนองเป็นโฆษกวิทยุ และโทรทัศน์ ส่วนนักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนเห็นความสำคัญของการอ่านจึงมีความต้องการให้ครูฝึกทักษะการอ่านให้มากขึ้นเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนทักษะการเขียน ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน ครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชนม์ (2531: 68) พบว่าการนำวิธีสอนไปใช้ในการสอนภาษาไทยมากคือวิธีการแสดงบทบาทสมมุติ แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนเห็นความสำคัญของการเขียนว่ามีประโยชน์มากจึงมีความต้องการให้ครูฝึกทักษะการเขียนให้มากยิ่งขึ้น ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการปฏิบัติมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลทั่วไปเขียนคำขวัญ ในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก ซึ่งใกล้เคียงกับผล

การวิจัยของบุษกร แชนท์กิติ (2531: 86) พบว่า กิจกรรมการเขียนที่มีการจัดมากคือการประกวดเขียนคำขวัญหรือคำโฆษณา ส่วนข้อที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนขายสินค้าและเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อติดต่อซื้อขาย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครูได้จัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนในเรื่องการเขียนจดหมายธุรกิจอย่างเพียงพอแล้ว แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย เพราะนักเรียนต้องการให้ครูจัดบทบาทสมมุติในการเป็นตัวแทนขายสินค้าเพื่อฝึกทักษะการเขียน เพราะการเขียนจดหมายเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ดีที่สุด นักเรียนจึงมีความต้องการให้ครูจัดให้มากขึ้น

การใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนวิชาหลักภาษา ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนวิชาหลักภาษามีการปฏิบัติน้อย ซึ่งไม่สอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนวิชาหลักภาษามีการปฏิบัติน้อย ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชน์ (2531: 68) พบว่ามีการนำวิธีสอนไปใช้ในการสอนภาษาไทยมากคือวิธีการแสดงบทบาทสมมุติ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าอาจเป็นเพราะเนื้อหาวิชาหลักภาษาไทย มีเนื้อหาที่เป็นกฎเกณฑ์มากเกินไป ครูเห็นความสำคัญของวิชาหลักภาษา ครูจึงต้องการให้มีการจัดบทบาทสมมุติประกอบการสอนวิชาหลักภาษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของสุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2522: 155) กล่าวว่า การสอนหลักภาษา ถ้าจะให้ได้ดี ควรที่จะจัดกิจกรรมนอกชั้นเรียนหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร เช่น การแสดงบทบาท ภาษิตสาธิต และแสดงละครประกอบการเรียนคำราชาศัพท์ คำพังเพยสุภาษิต และสำนวนไทย ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนหลักภาษาที่มีการปฏิบัติน้อยคือ การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทย ช่วยกันตอบปัญหาวิชาหลักภาษาไทยเกี่ยวกับชนิดของคำ ประโยค และคำราชาศัพท์ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าอาจเป็นเพราะครูและนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และเวลานี้น้อยไม่สามารถจัดกิจกรรมได้

การนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนวิชาวรรณคดี ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนวิชาวรรณคดีครูเห็นว่าการปฏิบัติมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชน์ (2531: 68) พบว่า มีการนำวิธี

สอนไปใช้ในการสอนภาษาไทยมากคือวิธีการแสดงบทบาทสมมุติ ส่วนนักเรียนเห็นว่าการนำ  
 บทบาทสมมุติมาใช้ประกอบการสอนวรรณคดีน้อย ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนมีความสนใจ  
 ในเนื้อหาวิชาวรรณคดีมาก นักเรียนจึงมีความต้องการที่จะนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอน  
 วรรณคดีให้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของสุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรชัย  
 (2522: 169) กล่าวว่าการสอนวรรณคดีโดยวิธีการแสดงหรือการละเล่นเป็นวิธีการเล่นที่ได้  
 ผลดีวิธีหนึ่ง เพราะนอกจากบรรยากาศในการเรียนจะดี ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ข้อที่ครูมี  
 ความเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดีที่มีการปฏิบัติมากคือ ครูจัด  
 บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในนิทาน นิยาย บทละครวิทยุ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าครู  
 ได้จัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในบทเรียนต่าง ๆ อย่างเพียงพอแล้ว ส่วนนักเรียน  
 เห็นว่าการปฏิบัติน้อย ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนเห็นความสำคัญของลักษณะนิสัยของตัวละครว่ามี  
 ส่วนใกล้เคียงกับชีวิตจริง นักเรียนจึงมีความต้องการให้ครูจัดบทบาทสมมุติเป็นตัวละครในเรื่อง  
 ต่าง ๆ ให้มากยิ่งขึ้น และข้อที่นักเรียนเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนวรรณคดี  
 ที่มีการปฏิบัติมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครต่าง ๆ ในวรรณคดี เช่น เรื่อง  
 พระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน รามเกียรติ์ สามก๊ก ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า ครูได้จัดบทบาท  
 สมมุติให้แก่ นักเรียนเพื่อเลียนแบบลักษณะนิสัยตัวละครต่าง ๆ อย่างเพียงพอแล้ว

ความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนทักษะการฟัง ครูและ  
 นักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนทักษะการฟังมีความ  
 เหมาะสมมาก ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของทิสนา แชนมณี (2519: 41) กล่าวว่าบทบาท  
 สมมุติเป็นวิธีการที่ใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน ข้อที่  
 ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านฟังข่าว  
 จากสถานีวิทยุ เพื่อจับใจความสำคัญ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า การฟังมีความสำคัญมาก ควรได้  
 มีการฝึกนักเรียนให้รู้จักฟังข่าวสารจากวิทยุ โทรทัศน์ และสามารถสรุปใจความสำคัญจาก  
 เรื่องที่ฟังได้

ความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนทักษะการพูด ครูและ  
 นักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่ามีเหมาะสมมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ  
 อมรา ปรรุญญโณบุรณ์ (2522: 146-147) พบว่าการสอนแบบละครแสดงบทบาทมีคุณค่าใน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางตรงและใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น แล้วยังทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้การสอนดีขึ้นด้วย ส่วนข้อที่ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมที่จะนำมาสอนทักษะการพูดมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน กล่าวคำแนะนำ กล่าวต้อนรับ กล่าวขอบคุณ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของลมโซย เจริญวงศ์ (2528: 86) พบว่า กิจกรรมฝึกทักษะการพูดคือ การฝึกเป็นโฆษกวิทยุ โทรทัศน์ หรือพิธีกรในโอกาสต่าง ๆ ส่วนข้อที่นักเรียนเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมที่จะนำมาสอนทักษะการพูดคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเข้าเฝ้าพระมหากษัตริย์ ฝึกการใช้คำราชาศัพท์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของวิมลศิริ ร่วมสุข (2522: 88) กล่าวว่ากิจกรรมที่สมควรใช้ฝึกทักษะการพูดคือ ฝึกการพูดโดยใช้คำราชาศัพท์ต่าง ๆ ซึ่งอาจทำได้โดยการเล่นละครจากวรรณคดี โดยใช้ภาษาพูดของตนเอง และใช้ราชาศัพท์เมื่อมีโอกาส

ความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบทักษะการอ่าน ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่ามีความเหมาะสมมาก สอดคล้องกับผลการวิจัยของวิรัช วงศ์ภินันท์วัฒนา (2529: 47) พบว่าการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยโดยใช้บทบาทสมมุติช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพทางความคิด การแสดงออก และการตัดสินใจในปัญหาต่าง ๆ ได้ ส่วนข้อที่ครูเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการอ่านมากคือครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการฝึกการอ่านให้นักเรียนมีประโยชน์ในชีวิตประจำวันมากจึงเห็นว่าเป็นความเหมาะสมที่จะนำมาฝึกทักษะการอ่านให้นักเรียน ส่วนข้อที่นักเรียนเห็นว่าบทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมที่จะนำมาประกอบทักษะการอ่านคือ จัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนอ่านคำถวายพระพรในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา ผู้วิจัยเห็นว่าที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะปัจจุบันนี้มีการส่งเสริมเรื่องการอ่าน มีการประกวดอ่านทำนองเสนาะอยู่เป็นประจำ เมื่อครูได้ฝึกทักษะการอ่านเป็นประจำทำให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น และสามารถนำความรู้ของตนที่มีอยู่สร้างชื่อเสียงให้แก่ตนเองต่อไปในอนาคต

ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนทักษะการเขียน ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่ามีความเหมาะสมมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ

สุนีย์ ชุ่มจิต (2525: 78) พบว่า การสอนโดยการใช้บทบาทสมมุติ เป็นการส่งเสริมให้เด็ก มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังเป็นการส่งเสริมทางด้านภาษาให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยฝึกทักษะในการพูดการเขียน ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการเขียนมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลทั่วไป เขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู และวันเด็ก ผู้วิจัยเห็นว่าที่เป็นเช่นนี้เพราะการเขียนคำขวัญในวันสำคัญต่าง ๆ นี้เป็นการเสริมสร้างความรู้และทักษะทางภาษาให้แก่เด็กจึงเห็นว่าบทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสม

ด้านความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนวิชาหลักภาษา ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน ครูมีความเห็นว่าเหมาะสมน้อย ที่เป็นเช่นนี้เพราะเนื้อหาวิชาหลักภาษาเป็นวิชาที่มีกฎเกณฑ์ข้อบังคับมากมาย ไม่สะดวกในการจัดบทบาทสมมุติ ประกอบกับเวลานี้น้อย และอาจเป็นเพราะครูไม่เข้าใจถึงวิธีการจัดกิจกรรม ส่วนนักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมาก อาจเป็นเพราะนักเรียนเห็นความสำคัญของวิชาหลักภาษาจึงมีความต้องการให้ครูจัดบทบาทสมมุติประกอบการสอนวิชาหลักภาษาเพิ่มขึ้นอีก ข้อที่ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่นำมาสอนวิชาหลักภาษาที่มีความเหมาะสมน้อยคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในการตอบปัญหาเกี่ยวกับเครื่องหมายวรรคตอน ผู้วิจัยเห็นว่าอาจจะจัดบทบาทสมมุติไม่ได้เนื่องจากความจำกัดเรื่องเวลา เรื่องเตรียมตัวนักเรียนที่จะรับบทบาทเป็นบุคคลสำคัญ และเรื่องเนื้อหาที่จะนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนนั้นจะต้องเหมาะสมกับบทเรียนด้วย ส่วนข้อที่นักเรียนเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนหลักภาษามากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทยร่วมกันตัดสินปัญหาทางภาษาไทย เกี่ยวกับชนิดของคำ ประโยคและราชาศัพท์ ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า นักเรียนเห็นว่าครูได้จัดบทบาทสมมุติดังกล่าวให้นักเรียนอย่างเพียงพอ และนักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสม

ความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนวรรณคดี ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาประกอบการสอนวรรณคดีมีความเหมาะสมมาก สอดคล้องกับผลการวิจัยของจรัญ เกษมสายชนม์ (2531: 68) การนำวิธีสอนไปใช้ในการสอนภาษาไทยมากคือวิธีการแสดงบทบาทสมมุติ และยังสอดคล้องกับแนวความคิดของสุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2522: 169) ที่กล่าวว่าการสอนวรรณคดีโดยวิธีการ

แสดงหรือการละเล่น ส่วนข้อที่ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนวรรณคดีมากคือ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ในห้องแถว ศิลปินเอก แข่งหนังตะลุง นิด ๆ หน่อย ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของสุจริต เพียรชอบ (2530: 220) ได้แสดงไว้ว่าการแสดงบทบาทสมมุตินั้นเป็นการฝึกให้ผู้แสดงได้แสดงบทบาทตามสภาพการณ์ที่สมมุติขึ้นมาให้เหมือนสภาพจริงให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

#### ด้านการวัดและประเมินผล

ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการวัดและประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมลักษณ์ สุคหอม (2521: 95) พบว่าการประเมินผล มีการประเมินผลทุกครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของระวีวรรณ สาริการิน (2529: 109) พบว่า การสอนวิชาวิธีสอนภาษาไทยในวิทยาลัยครูมีการปฏิบัติ เรื่องการวัดผลมาก และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุมาลี เดียรทอง (2531: 138) พบว่าครูภาษาไทยที่สอนวิชาเลือก มีการวัดและประเมินผลมาก ส่วนข้อที่ครูเห็นว่ามีการวัดและประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมากคือการสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมลักษณ์ สุคหอม (2521: 95) พบว่า การประเมินผล ประเมินผลทุกครั้งที่เกิดกิจกรรม วิธีประเมินผลส่วนใหญ่คือสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนนักเรียนเห็นว่าการวัดและประเมินผลที่มีการปฏิบัติมากคือ ดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสมลักษณ์ สุคหอม (2521: 95) พบว่า ประเมินผล ประเมินผลทุกครั้งที่เกิด วิธีประเมินผลส่วนใหญ่คือสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมและดูผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ

#### ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

##### 1. สำหรับผู้บริหาร

1.1 ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูนำวิธีการสอนโดยการใช้เกมและบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนภาษาไทยในระดับต่าง ๆ ให้มากยิ่งขึ้น โดยส่งเสริมให้มีการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติให้มากยิ่งขึ้น

1.2 ผู้บริหารควรจัดหาหนังสือ คู่มือ อุปกรณ์ และเอกสารประกอบการสอนต่าง ๆ ไว้ให้พร้อม และผู้บริหารควรจัดหางบประมาณเพื่อส่งครูเข้ารับการอบรมเกี่ยวกับวิธีการสอนต่าง ๆ

## 2. สำหรับครูผู้สอน

2.1 ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเล่นเกม และการแสดงบทบาทสมมุติว่ามีจุดมุ่งหมายและขั้นตอนในการเล่น

2.2 ครูควรชี้แจงให้นักเรียนทราบว่า ในการเล่นเกมและในการแสดงบทบาทสมมุตินั้น นักเรียนจะต้องเคารพกฎ กติกาในการเล่นอย่างเคร่งครัด

2.3 ครูควรเลือกเนื้อหาวิชาที่เหมาะสมกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติ โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับ มิใช่ความสนุกเพียงอย่างเดียว และคำนึงถึงเวลาและสถานที่ด้านสถานที่ควรเป็นห้องภาษาไทย หรือห้องโสตทัศนศึกษา

2.4 ครูควรจัดเด็กในการเล่นและบทบาทสมมุติ โดยจัดคละกันทั้งเด็กที่มีสติปัญญาสูง ปานกลาง ต่ำ คละกันไป เพื่อเด็กได้มีโอกาสแสดงออกทัศนคติเหมือนกัน

## 3. สำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในวิชาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ ด้วย

3.2 ควรมีการวิจัยหาความสัมพันธ์ระหว่างสัมฤทธิ์ผลในการเรียนวิชาภาษาไทย ที่เรียนโดยการใช้เกมและบทบาทสมมุติ