



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้
โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน



โดย
นางสาวชลธิชา นานา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่
จัดการเรียนรู้
โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

A STUDY OF ACHIEVEMENT ON THAI LITERATURE OF MATTHAYOMSUKSA 4
STUDENTS TAUGHT BY CREATIVITY- BASED LEARNING



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE)
Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2017
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ
สร้างสรรค์เป็นฐาน

โดย ชลธิชา นานา

สาขาวิชา การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บุษบา บัวสมบุญ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารัตน์วงศ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรภัตสร อินทรบำรุง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บุษบา บัวสมบุญ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร. สรีัญญา จันทร์ชูสกุล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร. ณัฐกิตติ์ นาทา)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พินดา วราสุนันท์)

58255303 : การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย, รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

นางสาว ชลธิชา นานา: การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บุชบา บัวสมบุรณ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) ส้อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

58255303 : Major (TEACHING THAI LANGUAGE)

Keyword : THE ACHIEVEMENT ON THAI LITERATURE LEARNING, CREATIVITY BASED LEARNING

MISS CHONTICHA NUMNA : A STUDY OF ACHIEVEMENT ON THAI LITERATURE OF MATTHAYOMSUKSA 4 STUDENTS TAUGHT BY CREATIVITY- BASED LEARNING THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR BUSABA BUASOMBOON, Ph.D.

The purpose of experimental designs were to: 1) compare Thai literature achievement of mathayomsuksa 4 students before and after being taught by the Creativity-Based Learning 2) investigate the opinions of mathayomsuksa 4 students towards Creativity-Based Learning. The sample of this research were 45 mathayomsuksa 4/6 students of Bangkok Wittayakom School, by using a simple random sampling.

The research instruments were lesson plans, Multimedia for learning in the first step to stimulate attention, pre and post achievement tests, and questionnaires on students' opinions towards Creativity-Based Learning based on. The data were analyzed by mean, standard deviation, t-test dependent.

The finding were as follow:

1) The thai literature achievement of mathayomsusa 4 students after using the Creativity-Based Learning approach were significantly higher than before at the .05 level.

2) The opinions of Mathayomsuksa 4 stydents towards learning the Creativity-Based Learning approach were highly positive.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี ด้วยความกรุณา และความอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบา บัวสมบุรณ์ อาจารย์ ดร.ณัฐกิตติ์ นาทา และอาจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ตลอดจนตรวจแก้ไขงานวิจัยเล่มนี้ให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์บัญญัติ เรืองศรี อาจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อาจารย์ ดร. พิทักษ์ สุพรรณโณภาพ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล อาจารย์ ดร. อรุษา ปุณยบุรณะ และอาจารย์รัตถภรณ์ คำกมล ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดีย ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คณะผู้บริหารโรงเรียน ครูพรพัสพันธ์ แสนสีสม ครูอัญชญา ตันวิเชียร และครูพัชรินทร์ บุตรสันเทียะ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ที่อำนวยความสะดวกและอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยได้ทดลองเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ตลอดจนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ ดร.วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาด้านทฤษฎี CBL ในการทำวิจัยครั้งนี้ ขอขอบพระคุณเจ้าของหนังสือ ตำรา วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่มอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ดังที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาค้นคว้าประกอบการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณทุกกำลังใจและความช่วยเหลือจากพี่พงษ์สิทธิ์ ศรีคุณเมือง พี่จุฬารัตน์ อินทร์อุดม พี่ ๆ ระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาไทยทุกคนที่มีให้ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ท้ายที่สุดนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้ให้ชีวิต อบรมเลี้ยงดู พร้อมทั้งสนับสนุนให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาเล่าเรียนอย่างเต็มความสามารถ ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจในการศึกษาเป็นอย่างดี ทำให้ผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทดังที่มุ่งหมายไว้

ชลธิชา นานา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	1
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
คำถามของการวิจัย.....	10
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	10
สมมติฐานของการวิจัย.....	10
ขอบเขตของการวิจัย.....	11
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	12
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	13
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	14
1. หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	15
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี.....	20
2.1 ความหมายของวรรณคดี.....	20
2.2 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี.....	21
2.3 องค์ประกอบของวรรณคดี.....	23

2.4 การศึกษาวรรณคดี.....	25
2.5 หลักการวิจารณ์วรรณคดี.....	28
2.6 วรรณคดีไทยที่ใช้ในการวิจัย.....	30
2.6.1 วรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง	31
2.6.2 วรรณคดีเรื่อง นิทานเวตาล เรื่องที่ 10.....	36
3. การสอนวรรณคดีไทย	39
3.1 จุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทย	39
3.2 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย	41
4. รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	44
4.1 การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	44
4.2 ประโยชน์ของการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	46
5. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้.....	47
5.1 ความหมายของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้.....	47
5.2 ความสำคัญของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้.....	48
5.3 องค์ประกอบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้.....	50
5.4 รูปแบบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้.....	52
5.5 ข้อดีและข้อจำกัดของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้	55
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	58
6.1 งานวิจัยในประเทศ.....	58
6.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	63
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	65
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการเตรียมการวิจัย.....	65
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	66
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นดำเนินการวิจัย	76

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล	77
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	78
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	78
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดย ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	79
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	82
สรุปผลการวิจัย	83
อภิปรายผล	83
ข้อเสนอแนะ	89
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้	89
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	89
รายการอ้างอิง	90
ภาคผนวก	96
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	97
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	100
ภาคผนวก ค การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	135
ประวัติผู้เขียน	152

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	18
ตารางที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	67
ตารางที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดด้านพุทธิพิสัยของบลูม	71
ตารางที่ 4 การปรับแก้คำถามและตัวเลือกแบบทดสอบปรนัยตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ.....	73
ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	78
ตารางที่ 6 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	79
ตารางที่ 7 ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทั้ง 4 แผน.....	136
ตารางที่ 8 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียใช้ประกอบการสอนในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 PowerPoint เรื่องอิเหนา ตอน ศีกกะหมังกุหนิง.....	140
ตารางที่ 9 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องอิเหนา ตอน ศีกกะหมังกุหนิงและนิทานเวตาล เรื่องที่ 10 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	144
ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	147
ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.....	148
ตารางที่ 12 คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	151

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วรรณคดีเป็นผลงานที่สร้างสรรค์อันล้ำค่าของมนุษย์ มนุษย์สร้างและสื่อสารเรื่องราวของชีวิต วัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนความเป็นมนุษย์ด้วยกลวิธีการใช้ถ้อยคำ สำนวน ภาษา ซึ่งมีความเหมือนหรือแตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย ดังที่ รีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2544: 96) ได้กล่าวว่า วรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นภูมิปัญญาของคนในชาติ ที่สามารถนำภาษามา เรียงร้อยเรื่องราวเป็นจิตรศิลป์ที่แสดงถึงความละเอียด ประณีต อ่อนโยน สะท้อนเรื่องราวของ มนุษย์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ในสังคม ความคิดความเชื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับ ธรรมชาติและอุดมการณ์ความใฝ่ฝัน ซึ่งให้ประโยชน์ทั้งความบันเทิงใจ เป็นคติสอนใจ เป็นแนว พฤติกรรมปฏิบัติ เป็นบันทึกแสดงวีรกรรมคนกล้า สดุดีพระเกียรติยศ หรือเป็นวรรณกรรมที่ใช้เพื่อ ประกอบพิธีกรรม

พระยาอนุมานราชธน (2546: 4) ได้กล่าวไว้ว่า วรรณคดี มีความสำคัญทางด้านการใช้ภาษา สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคน การสืบทอดและอนุรักษ์ วัฒนธรรม กฎระเบียบคำสอนและ เปนเครื่องมือสร้างความสามัคคีให้เกิดในกลุ่มชน อีกทั้งให้ความจรรโลงใจ นอกจากนี้ให้คุณค่าใน ดานอรรถรสของถ้อยคำใหญ่อ่านเห็นความงดงามของภาษาแล้ว ยังมีคุณค่าทางสติปัญญาและศีลธรรม อีกด้วย ซึ่งภาสกร เกิดอ่อน และคณะ (2555: 2) กล่าวว่า วรรณคดีนั้นยังมีคุณค่าทั้งในทางอารมณ์ สังคม ประวัติศาสตร์ ตลอดจนมีคุณค่าในด้านคติสอนใจ และคุณค่าในเชิงวรรณศิลป์ด้วย หรือกล่าว ว่าวรรณคดีนับเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ตกทอดเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติซึ่งบรรพบุรุษได้ อุตสาหะสร้างสรรค์ขึ้นด้วยอัจฉริยภาพก็ย่อมได้ จะเห็นได้ว่า วรรณคดีมีคุณค่าและเป็นมรดกทาง ภาษา เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์สืบสานให้ดำรงอยู่อย่างมั่นคงไปสู่เยาวชนของ ชาติรุ่นต่อไป และควรให้ความสำคัญวรรณคดีด้วยการศึกษาเรื่องราวในวรรณคดีนั้น เพื่อเรียนรู้ เรื่องราวมนุษย์และเกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน นำไปใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเอง สังคม ที่สำคัญ วรรณคดีมีกสอดแทรกคติธรรม แง่คิดและปรัชญาที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตไว้อีกด้วย ซึ่ง วรรณคดีนั้นสามารถช่วยได้ไม่มากนัก

การเรียนวรรณคดีมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้รู้และเข้าใจวัฒนธรรมของตนให้ดี รวมถึงสภาพความคิดของคนในสมัยต่าง ๆ ทั้งนี้วรรณคดียังให้ประโยชน์ทั้งทางด้านภาษา ศิลปะและความเข้าใจในชีวิตด้วย จุดมุ่งหมายของการศึกษาวรรณคดี คือ การใช้วรรณคดีเป็นสื่อกลางให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในบทประพันธ์ด้านภาษา ศิลปะ และความเข้าใจชีวิต ตลอดจนตระหนักถึงความเป็นมาด้านศิลปวัฒนธรรม และสังคมของคนในชาติ เมื่อเรียนวรรณคดีแล้ว นักเรียนสามารถนำความรู้และข้อคิดที่ได้รับจากสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, 2539: 51) นอกจากนี้ อิงอร สุพันธ์วิช และคณะ (2555: 25) กล่าวถึงเหตุผลของการศึกษาวรรณคดีไว้คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า การเรียนวรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญแม้จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงรูปธรรม โดยนำไปใช้ในการประกอบอาชีพได้โดยตรงแต่วรรณคดีก็มีประโยชน์ในการจรรโลงใจให้รู้จักใช้ปัญญาความคิดและความเข้าใจความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุที่วรรณคดีเป็นสิ่งที่รวบรวมความเจริญทางสังคมและวัฒนธรรมและเป็นสิ่งที่ยกระดับจิตใจให้สูงขึ้นในวงการศึกษา จึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนวรรณคดีตั้งแต่วัยเด็กราวประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสามารถเรียนรู้และสนใจเรื่องราวในอดีต เริ่มเรียนประวัติศาสตร์ ตำนาน เป็นต้น การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีต้องอ่านอย่างพิถีพิถัน เพราะเป็นกิจกรรมต่อเนื่องที่จะฝึกการอ่านเพื่อความเข้าใจสูง อ่านเพื่อประเมิน และการที่ผู้เรียนจะรู้สึบทประพันธ์ รู้คุณค่าเรื่องราวที่กล่าวถึงนั้น จำเป็นต้องตีความ แปลความ เพื่อสร้างความเข้าใจเป็นเบื้องต้น ซึ่งในการเรียนการสอนวรรณคดีเพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ของหลักสูตรนั้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องแนะนำและโน้มน้าวให้เห็นประโยชน์และคุณค่าของบทประพันธ์ (บันลือ พฤกษะวัน, 2557: 143) ดังนั้นการศึกษาวรรณคดี เป็นสิ่งมีประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก ถือเป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนวรรณคดี เป็นการซาบซึ้งในศิลปะอันเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาที่ต้องอาศัยทั้งความรู้ อารมณ์และจินตนาการ นอกจากนี้เราจึงไม่ควรศึกษาวรรณคดีเพื่อความเพลิดเพลินอย่างเดียว แต่ควรมุ่งประโยชน์ด้านอื่นด้วยเพื่อประโยชน์ในการทำความเข้าใจและเข้าถึงแก่นของวรรณคดีได้อย่างลึกซึ้ง

ด้วยความสำคัญของการศึกษาวรรณคดีดังกล่าว ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดตัวชี้วัดของการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไว้คือ วิเคราะห์วรรณคดี วรรณกรรมเพื่อหาข้อมูลแนวความคิดคุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็กพื้นบ้าน ที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกลึกซึ้ง ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน โดยกำหนดไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ว่า ผู้เรียนต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2)

แม้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 จะให้ความสำคัญและส่งเสริมการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม แต่สภาพการเรียนการสอนวรรณคดีก็ยังประสบกับปัญหาหลายประการ วินัย พงศ์ศรีเพียร (2549: 13-14) ได้กล่าวถึงปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีนั้นมีปัญหาเกิดจากหลักสูตรที่นำรูปแบบรายวิชาแบบตะวันตกมา ซึ่งเปิดสอนกันทุกแห่งและทุกระดับนั้นคือวรรณคดีวิจักษ์ กล่าวคือ หลักสูตรกำหนดจุดมุ่งหมายว่าให้เรียนแล้วเกิดความเข้าใจและชื่นชมในวรรณศิลป์ แต่ผู้สอนให้ผู้เรียนท่องจำโดยเน้นระเบียบของร้อยกรองและอยากให้ผู้เรียนทุกคนเป็นกวี โดยแต่งคำบทร้อยกรองให้ได้ อีกทั้งบังคับให้ผู้เรียนเห็นความงามของบทประพันธ์ รู้จักฉันทลักษณ์ของกวีนิพนธ์ประเภทต่าง ๆ ท่องจำและนำไปสอบ แต่ไม่เคยมุ่งเน้นให้ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาบริบทที่ผู้ประพันธ์ต้องการถ่ายทอดได้ซาบซึ้งกับวรรณคดีไทยอย่างเข้าใจ อาจทำให้เด็กไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ซึ่งมีความสอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2552: 49) ที่ได้กล่าวถึงสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยว่า สภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้คือ ครูผู้สอนขาดเทคนิคการสอนที่กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน สอนให้ท่องจำมากกว่าการวิเคราะห์ เนื่องจากการเรียนวรรณคดีไม่ทันสมัยจึงทำให้การเรียนไม่น่าสนใจ ผู้เรียนมีความคิดว่าเป็นเรื่องโบราณ และปัญหาที่เกิดจากผู้เรียน คือ ผู้เรียนมักเบื่อหน่าย ขาดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการอ่านเมื่อผู้เรียนขาดทักษะการอ่านทำให้ไม่มีข้อมูล ไม่มีคลังความรู้จึงไม่สามารถขยายความหรือเชื่อมโยงวรรณคดีได้ รวมถึงการขาดทักษะการวิเคราะห์จึงไม่สามารถจับประเด็นสำคัญได้ จึงมุ่งที่จะจำคำศัพท์เพื่อที่จะใช้ในการสอบเพียงเท่านั้น ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับความรู้ และไม่เห็นคุณค่า อย่างแท้จริงในการศึกษาวรรณคดีไทย

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน หรือ O-NET (Ordinary National Educational Test) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ปีการศึกษา 2559 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า รายวิชาภาษาไทยคะแนน O-NET ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสาระการเรียนรู้ สาระที่ 5 ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม มีค่าเฉลี่ย 48.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 16.70 ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายวิชาภาษาไทยคะแนน O-NET สาระการเรียนรู้ สาระที่ 5 ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม พบว่า มีค่าเฉลี่ย 55.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 21.22 จะเห็นได้ว่าค่าเฉลี่ยดังกล่าว มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าที่ทางโรงเรียนตั้งค่าเฉลี่ยไว้ที่ ร้อยละ 60.00 ซึ่งผลการทดสอบทางการศึกษาดังกล่าวนี เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559 ของโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมไม่เป็นไปตามเกณฑ์ของโรงเรียน และจากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (พรพัสพันธ์ แสนสีสมและอัญชญา ตันวิเชียร, 21 กันยายน 2560) พบว่า ครูผู้สอนมีความเห็น

ตรงกันว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด เนื่องมาจากสภาพปัญหาการสอนวรรณคดีจากครูเป็นสำคัญ คือ ครูผู้สอนบางคนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีที่คลาดเคลื่อนไม่แม่นยำในเนื้อหา ไม่เคยอ่านวรรณคดีฉบับสมบูรณ์ อ่านเฉพาะเรื่องย่อในตอนที่จะใช้สอนเท่านั้น จึงทำให้ครูไม่มีความรู้ทางวรรณคดีอย่างลึกซึ้ง ครูสอนด้วยวิธีการบรรยายมากกว่าการใช้เทคนิคกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ซึ่งอาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวรรณคดีและไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดีไทย และที่สำคัญหลักสูตรไม่ได้กำหนดวรรณคดีและวรรณกรรมไว้เป็นมาตรฐานเดียวกัน คือ สถานศึกษาสามารถเลือกวรรณคดีวรรณกรรมเรื่องใดมาใช้สอนได้ตามความเหมาะสม จึงอาจทำให้เรื่องที่สอนบางเรื่องไม่ตรงกับเรื่องที่อยู่ในแบบทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) สภาพปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีที่กล่าวไปข้างต้น จึงเป็นเหตุที่ต้องพัฒนาให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้ดียิ่งขึ้น

นอกจากประเด็นปัญหาดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังพบว่าปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย คือ การที่ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยอย่างแท้จริง การเรียนการสอนวรรณคดีไทยจึงมีผลสัมฤทธิ์ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและเจตนารมณ์ของผู้สอน เพราะมุ่งเน้นคำศัพท์และเนื้อเรื่องมากกว่าการพัฒนาความคิด (พรทิพย์ แข็งขัน, 2555: 311) ดังนั้นครูจึงควรคำนึงถึงนักเรียนเป็นสำคัญพยายามให้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากที่สุด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรี ไม่ต้องกังวลว่าความคิดเห็นของตนจะไม่สอดคล้องกับความคิดเห็นของครู ครูควรเปิดใจกว้าง ยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน พยายามสนับสนุนให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นและมีความเป็นตัวของตัวเองอย่างเต็มความสามารถ และที่สำคัญผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ เชื่อมโยงกับการดำรงชีวิตและบูรณาการกับความรู้ด้านอื่น ๆ การเรียนการสอนวรรณคดีจึงจะเกิดสัมฤทธิ์ผลตามเป้าหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 4)

การที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียนวรรณคดี ส่วนใหญ่จะบอกว่าไม่รู้จะเรียนไปทำไม ดังที่ กุสุมา รักษมณี (2547: 15-17) กล่าวว่า เพราะผู้เรียนยังไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดี แนวทางแก้ปัญหาคือผู้สอนควรพยายามบ่มเพาะทัศนคติที่ดีต่อวิชาวรรณคดีให้เกิดขึ้น และทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีที่สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียนให้ได้ด้วยการปรับแนวคิดจากวรรณคดีเข้ากับชีวิตจริง อาจกล่าวได้ว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในทุกๆ ระดับตั้งแต่ในอดีตเมื่อสิบกว่าปีที่แล้วจนถึงปัจจุบันก็ยังคงพบปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีที่มีความคล้ายคลึงกันอยู่มาก หากผู้สอนละเลยการแก้ปัญหาปล่อยให้วรรณคดีเป็นเรื่องยากและไกลตัวของนักเรียน เพื่อเป็นสื่อแสดงถึงความเจริญทางวัฒนธรรม แต่ไม่ได้รับการศึกษาด้วยใจรักอย่างซาบซึ้งอย่างแท้จริง ผู้สอนจึงต้องใช้ความเพียรพยายามมากเป็นพิเศษเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจเพราะยุคนี้เป็นยุคที่นิยมความรู้ที่เป็นสากล

ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม เชื่อมโยงวรรณคดีเก่าสู่บริบทของการศึกษาวรรณคดีให้มีความเป็นปัจจุบัน สามารถประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริงและพัฒนาวิธีการเรียนการสอนให้หลากหลายปรับเปลี่ยนวิธีจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับทั้งผู้เรียนและเหมาะแก่การสอนวรรณคดีเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวรรณคดี เน้นทักษะกระบวนการคิด ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนวรรณคดีให้สัมฤทธิ์ผล ดังที่ พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช (2549: 109) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้วิธีเดิมคงไม่ได้ผล เพราะความสนใจของผู้เรียนในปัจจุบันเปลี่ยนไป คนรุ่นใหม่ยังนิยมการดูและการฟังมากกว่าการอ่าน วิธีการหนึ่งที่น่าจะได้ผลในการทำให้ผู้เรียนซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่สนใจวรรณคดีไทย คือ การให้ผู้เรียนศึกษาอารมณ์ซาบซึ้งในวรรณคดี โดยการแสดงความรู้สึกนึกคิด ความคิดเห็นของตนที่มีต่อวรรณคดีอย่างอิสระ ซึ่งจะทำให้อารมณ์มีชีวิตอยู่ในใจ และความทรงจำของผู้เรียนมากกว่าที่จะอยู่ในสมุดจดหรือหนังสือเรียนเท่านั้น

ปัจจุบันการศึกษาไทยมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคตามสมัยและวิถีความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกโดยเฉพาะประเทศที่มีการพัฒนาแล้วก็ตาม หลักสูตรและวิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ยังไม่สามารถบ่งชี้ให้ครูผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นทั้งหมดทั่วประเทศได้ ในขณะเดียวกันครูผู้สอนก็ได้พยายามอย่างเต็มที่เพื่อหาวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและนำมาเพื่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2555: 16) ได้กล่าวถึง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นการพัฒนานักเรียนมีความรู้มีทักษะเชี่ยวชาญ ไว้ว่า ทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้และฝึกฝน คือ 1) ทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ 2) ทักษะในการสื่อสาร การนำเสนอ และการทำงานเป็นทีม 3) ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับวิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2557ก: 71) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบใหม่ต้องการให้เด็กคิด เน้นให้นักเรียนค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง สร้างทักษะในการเรียนรู้ และสามารถนำเสนอการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย แยกแยะข้อมูลได้

นอกจากนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามที่กำหนดไว้โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ วิธีการจัดการศึกษาต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญในเรื่องความสามารถในการคิด และแก้ปัญหาเป็น คือ ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552ข)

จากจุดเน้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่สอดคล้องตาม จุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็น สำคัญและมุ่งให้นักเรียนได้ค้นคว้าด้วยตนเอง โดยมีผู้ชี้แนะให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษา เกี่ยวกับเทคนิค วิธีสอนในการสอนวรรณคดีที่มีหลากหลายรูปแบบ นำมาประยุกต์ใช้พัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยหลายเรื่องที่ได้ทดลองจัดการเรียนรู้ วรรณคดีไทยในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อาทิ การสอนวรรณคดีตาม ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน (ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล, 2559: 45) การสอนแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิค จิกซอร์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหวมวกหกใบ (ปนัดดา ใจสุทธิ์, 2558: 58) การใช้สื่อประสม (พรสุดา พรวัฒนกุล, 2558: 56) การสอนตามรูปแบบซีกค้ำ (พิชญา มณีศร, 2557: 35) การสอน ตามแนวคิดของสเตอร์นเบิร์ก (จารุวรรณ เทียนเงิน, 2547: 95) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม แนวทางหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทย จนทำให้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ สามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่าง สร้างสรรค์ เชื่อมโยงความคิดได้อย่างเข้าใจ นั่นคือ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัย มีความคิดเห็นที่จะจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและส่งเสริมกระบวนการคิดของ นักเรียนให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาในหลักสูตรการศึกษาแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และตามจุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ผู้วิจัยจึง สนใจการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน

รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หรือ Creativity-Based Learning เป็นวิธีการ จัดการเรียนการสอนโดยมีผู้เรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และแนวทางการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็น แนวทางการสอนแบบ Active learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว การเรียนการสอนโดย ระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน จะช่วยให้ผู้เรียนได้ทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตเพื่อเตรียมตัวก้าวสู่งานใหม่ที่จะมาถึงทำให้เกิดทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ 2) ทักษะด้าน การค้นคว้าหาความรู้ 3) ทักษะด้านการสื่อสาร และ 4) ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการสอน แบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย กระบวนการ (Process) และบรรยากาศ (Context) โดยการ สร้างแรงบันดาลใจที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การค้นคว้าเรียนรู้ เล่นเกมกระตุ้น ความอยากรู้ การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล การฝึกการทำงานเป็นกลุ่มด้วยโครงงาน การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์โดยการแข่งขัน หลากหลายรูปแบบ และการประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์

จากผลการวิจัยเรื่องการสอนแบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะในการบริหารเวลา (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2558: 32)

การจัดการเรียนสอนรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ที่น่าสนใจและเหมาะสมสำหรับนำมาใช้การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เพราะเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีความตื่นตัว มุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดได้อย่างหลากหลายรูปแบบ หลายมุม ความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้อย่างมีจินตนาการ ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่หลากหลายโดยมีองค์ประกอบที่สำคัญคือการจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น อยากแสวงหาความรู้ด้วยตนเองรวมถึงการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนไม่กลัวที่จะซักถามและกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่ามีงานวิจัยเพียงจำนวนหนึ่ง และไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการสอนวรรณคดีไทย ซึ่งงานวิจัยที่พบ ได้แก่ งานวิจัยของมงคล เรียงณรงค์ (2557: 177) เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา2 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 83.33 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.00 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษมณี ลาปะ (2559: 160) เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนร้อยละ 79.17 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 79.17 ขึ้นไป และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนร้อยละ 83.33 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 73.75 ขึ้นไป ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

จากเหตุผลดังกล่าวไปข้างต้น และผลการวิจัยของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจ และเห็นสมควรว่าเป็นวิธีสอนที่ส่งเสริมผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เหมาะสำหรับการจัดการเรียนรู้ ด้วยการนำรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มาทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพราะวรรณคดีไทยเป็น

เรื่องราวที่สอดแทรกความคิดไว้อย่างหลากหลาย ถ้าหากผู้เรียนได้รับการส่งเสริมด้านการคิด สามารถคิดได้ด้วยตนเอง อย่างมีระบบของการคิด ก็จะสามารถนำข้อคิดจากการศึกษาวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้วิจัยเชื่อว่ารูปแบบการสอนนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสารที่สำคัญคือได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเพื่อให้ได้รูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพอันจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้มีประสิทธิภาพ ที่จะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและบรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนดแนวทางการจัดการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดไว้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning: CBL) เป็นหนึ่งในวิธีการสอนแบบ Active learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาจากกระบวนการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) และแนวทางพัฒนาความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นแนวคิดที่จัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้อย่างมีจินตนาการ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้นอยากแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รวมไปถึงการที่ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนมีความกล้าที่จะซักถามและกล้าแสดงออก

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557: 39) ได้พัฒนารูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) จากผลการวิจัยเรื่องการสอนแบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) พบว่าผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะในการบริหารเวลา รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วยกระบวนการและบรรยากาศ โดยกระบวนการจะต้องมีการสร้างแรงบันดาลใจจากสื่อมัลติมีเดีย ผู้สอนต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการค้นคว้าเรียนรู้ และกระตุ้นความอยากรู้ สอนแบบแนะนำตัวต่อตัว ฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มด้วยโครงการฝึกนำเสนอ

และวิจารณ์แบบสร้างสรรค์โดยการแข่งขันหลากหลายรูปแบบ และการประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity – based learning) ในทางการปฏิบัติ จะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และ ขั้นที่ 5 ประเมินผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity – based Learning: CBL) ตามรูปแบบของวิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ คือ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ กราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอที่เกี่ยวกับเนื้อหารรรณคดีไทย ที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนอยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ

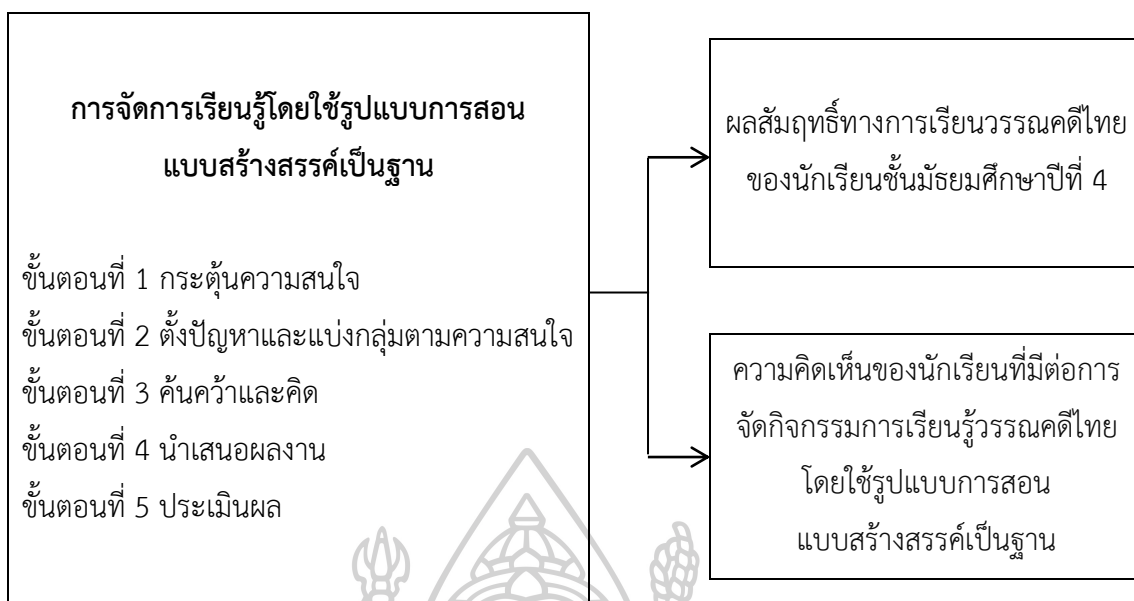
ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ คือ ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัยจากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอ เมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้บรรลุตัวชี้วัด ผู้สอนควรตั้งปัญหาเองเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นในสิ่งที่นำไปตามตัวชี้วัด

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยผู้สอนจะเดินตามกลุ่มเพื่อให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียน มีปัญหาและเกิดข้อสงสัย

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานผลการศึกษาค้นคว้าหน้าชั้นเรียนในรูปแบบ PowerPoint ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล คือ ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยประเมินจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่ม ชิ้นงานและใบงาน

จากแนวคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 11 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 542 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ห้อง ม.4/6 มีนักเรียนจำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น (dependent variable) คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2.2 ตัวแปรตาม (independent variable) คือ

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3. ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลอง ผู้วิจัยทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 12 คาบ

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เนื้อหาวรรณคดีไทยจากหนังสือแบบเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 เรื่อง คือ อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) หมายถึง การสอนที่เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ โดยใช้สื่อกระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ทักษะการนำเสนอ และทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ คือ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ กราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอที่เกี่ยวกับเนื้อหาวรรณคดีไทยที่เรียน เพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนอยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ คือ ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัยจากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอ เมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้บรรลุตัวชี้วัด ผู้สอนควรตั้งปัญหาเองเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นในสิ่งที่ไปตามตัวชี้วัด

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยผู้สอนจะเดินตามกลุ่มเพื่อให้คำปรึกษา เวลาที่ผู้เรียนมีปัญหาและเกิดข้อสงสัย

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานผลการศึกษาค้นคว้าหน้าชั้นเรียนในรูปแบบ PowerPoint ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล คือ ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยประเมินจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่ม ชิ้นงานและใบงาน

2. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง เพื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ ในขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ โดยการใช้คอมพิวเตอร์นำเสนอข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ที่สร้างจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint และ โปรแกรม E-book

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้สำหรับทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้

4. ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทยด้วยรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้

5. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการนำรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปประยุกต์ใช้ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หรือรายวิชาภาษาไทยในเนื้อหาอื่น ๆ เช่น หลักภาษาไทย สารการเรียนรู้การอ่าน การเขียน และการพูด

2. เป็นแนวทางแก่นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถนำเอาความรู้และทักษะที่ได้รับการฝึกฝนขณะทำกิจกรรมไปใช้ในการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี

- 2.1 ความหมายของวรรณคดี
- 2.2 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี
- 2.3 องค์ประกอบของวรรณคดี
- 2.4 การศึกษาวรรณคดี
- 2.5 หลักการวิจารณ์วรรณคดี
- 2.6 วรรณคดีไทยที่ใช้ในการวิจัย
 - 2.6.1 วรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง
 - 2.6.2 วรรณคดีเรื่องนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10)

3. การสอนวรรณคดีไทย

- 3.1 จุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทย
- 3.2 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

4. รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

- 4.1 การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 4.2 ประโยชน์ของการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

5. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

- 5.1 ความหมายของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้
- 5.2 ความสำคัญของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้
- 5.3 องค์ประกอบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้
- 5.4 รูปแบบของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้
- 5.5 ข้อดีและข้อจำกัดของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. วิสัยทัศน์

โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคมเป็นผู้นำการจัดการศึกษาสู่มาตรฐานสากล บนพื้นฐานความเป็นไทย

2. เป้าหมายของสถานศึกษา

2.1 ด้านคุณภาพผู้เรียน

2.1.1 ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์

2.1.2 ผู้เรียนมีจิตสำนึก ในการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม

2.1.3 ผู้เรียนมีทักษะในการทำงาน รักการทำงาน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต

2.1.4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์

2.1.5 ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตร

2.1.6 ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง

2.1.7 ผู้เรียนมีสุขนิสัย สุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี

2.1.8 ผู้เรียนมีสุนทรียภาพและลักษณะนิสัยด้านศิลปะ ดนตรี และกีฬา

2.2 ด้านการเรียนการสอน

2.2.1 ครูมีคุณธรรม จริยธรรม มีวุฒิ/ความรู้ความสามารถตรงกับงานที่รับผิดชอบ หมั่นพัฒนาตนเอง เข้ากับชุมชนได้ดี และมีครูพอเพียง

2.2.2 ครูมีความสามารถในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.3 ด้านการบริหารและการจัดการศึกษา

- 2.3.1 ผู้บริหารมีคุณธรรม จริยธรรม มีภาวะผู้นำ และมีความสามารถในการบริหารจัดการศึกษา
- 2.3.2 สถานศึกษามีการจัดองค์กร โครงสร้าง ระบบการบริหารงานและพัฒนาองค์กรอย่าง เป็นระบบครบวงจร
- 2.3.3 สถานศึกษามีการบริหารและการจัดการศึกษา โดยใช้สถานศึกษาเป็นฐาน
- 2.3.4 สถานศึกษามีการจัดหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2.3.5 สถานศึกษามีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณภาพผู้เรียนอย่างหลากหลาย
- 2.3.6 สถานศึกษามีการจัดสภาพแวดล้อมและการบริการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติได้เต็มที่

2.4 ด้านการพัฒนาชุมชน แห่งการเรียนรู้

- 2.4.1 สถานศึกษามีการสนับสนุนและใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในท้องถิ่น
- 2.4.2 สถานศึกษามีการร่วมมือกันระหว่างบ้าน องค์กรทางศาสนา สถาบันทางวิชาการ และองค์กรภาครัฐและเอกชน เพื่อพัฒนาวิธีการเรียนรู้ในชุมชน

2.5 ด้านเอกลักษณ์ของสถานศึกษา

- 2.5.1 สถานศึกษาสามารถสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง
- 2.5.2 สถานศึกษาดำเนินการพัฒนาผู้เรียนตามอัตลักษณ์
- 2.5.3 ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามอัตลักษณ์ของผู้เรียน

3. รายละเอียดคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

คำอธิบายรายวิชา

รหัส ท31102 รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

อ่านออกเสียงวรรณกรรม วรรณคดีร้อยแก้วประเภทบทความ และบทร้อยกรองประเภทกาพย์ กลอน ร่าย และโคลงเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง อ่าน ดีความ แผลความ และขยายความ วิเคราะห์ข้อเท็จจริงข้อคิดเห็นจากการอ่านนำมาพัฒนาตนเองการเรียนรู้ อาชีพและมีมารยาทการอ่าน

เขียนสื่อสาร ย่อความ เขียนจดหมายธุรกิจ ประเมินงานเขียนของผู้อื่นนำมาพัฒนางานเขียนตนเอง จัดทำโครงการภาษาไทย บันทึกการศึกษาค้นคว้าเพื่อนำไปพัฒนาตนเอง และมีมารยาทในการเขียน

ฟัง ดูสื่อ ข่าวสาร บทความ บันทึกรายการ การพูดแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์แนวคิดทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ประเมินเรื่องโดยใช้วิจารณ์ญาณในการเลือกเรื่องที่จะฟังและดู พูด แนะนำตนเองและเสนอแนวคิด ใหม่ ๆ ด้วยภาษาที่ถูกต้อง และมีมารยาท การฟัง การดู และการพูด

อธิบายธรรมชาติ การเลือกใช้คำ การเปลี่ยนแปลงของภาษา การเขียนโครงการภาษาไทย การใช้ตัวเลขไทย การใช้เทคโนโลยีสื่อสารพัฒนาความรู้ อาชีพ และการดำเนินชีวิต วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

ศึกษาประวัติศาสตร์วรรณคดี กวีสำคัญสมัยอยุธยาตอนต้น ปัจจัยแวดล้อมที่ทำให้เกิดวรรณกรรมและวรรณคดี วิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น เชื่อมโยงลักษณะเด่นกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ สังเคราะห์ข้อคิด รวบรวมวรรณกรรมพื้นบ้านและอธิบายภูมิปัญญาทางภาษา พิจารณา คุณค่าทางด้านเนื้อหา สภาพสังคม วิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริง ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยานตามที่กำหนดหรือตามความสนใจ

โดยใช้กระบวนการสื่อสาร กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น อย่างมีความสุข มีความสามารถในการสืบค้นข้อมูลการวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่เหมาะสม มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ซื่อสัตย์ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงานรักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

รหัสตัวชี้วัด

1. ท 1.1 ม. 4-6/1, ม. 4-6/2, ม. 4-6/3, ม.4-6/4, ม. 4-6/5, ม. 4-6/7, ม. 4-6/8,
ม. 4-6/9

2. ท 2.1 ม. 4-6/1, ม. 4-6/3, ม. 4-6/6, ม.4-6/7, ม.4-6/8

3. ท 3.1 ม. 4-6/1, ม.4-6/2, ม.4-6/3, ม.4-6/4, ม. 4-6/5, ม.4-6/6

4. ท 4.1 ม. 4-6/2, ม. 4-6/3, ม. 4-6/5, ม.4-6/7

5. ท 5.1 ม. 4-6/1, ม. 4-6/2, ม. 4-6/3, ม. 4-6/4, ม. 4-6/6

รวมทั้งหมด 28 ตัวชี้วัด

ตารางที่ 1 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระสำคัญ	เวลา (คาบ)	น้ำหนัก คะแนน
3	ประวัติวรรณคดี - สมัยอยุธยา ตอนต้น	ท 1.1 ม.4-6/1, ม.4-6/2,ม.4-6/3, ม.4-6/4, ม.4-6/5, ม.4-6/7 ท 2.1 ม.4-6/2, ม.4-6/3, ม.4-6/4, ท 3.1 ม.4-6/1, ม.4-6/2, ม.4-6/3, ม.4-6/4 ท. 5.1 ม.4-6/1, ม.4-6/4	การอ่านเป็นการฝึกให้ผู้อ่านได้ ใช้ความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไป ปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถแสดงออกได้ด้วย การพูด การเขียนอย่างมี มารยาทและถูกต้อง	8	20
4	ภาษาพาสาร - การรับสารและ ส่งสารเพื่อกิจธุระ - อุปสรรคของ การสื่อสารและ วิธีแก้ไข - การอ่านเพื่อ พัฒนาตนเอง	ท 1.1 ม.4-6/8, ม. 4-6/9 ท 2.1 ม. 4-6/1 ม.4-6/7 ม. 4-6/8 ท 3.1 ม.4-6/3 ท 4.1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/7	ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับสาร และส่งสาร มีวัฒนธรรมใน การใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้และ ทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารประสบการณ์ อัน จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา ตนเองและสังคม การเลือกรับ หรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วย หลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการ สื่อสารที่มีประสิทธิภาพ	10	20
รวม				40	100

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอข้างต้น สรุปได้ว่า หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรียน วิชาภาษาไทยพื้นฐาน สาระการเรียนรู้ วรรณคดีและวรรณกรรม ผู้วิจัยได้ใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง

การอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม โดยมีรายละเอียดของเนื้อหาที่เรียน คือ วรรณคดีวิจักษ์ เรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาล เรื่องที่10 จำนวน 12 คาบเรียน ซึ่งจากตัวชี้วัด และสาระสำคัญ ที่ปรากฏในโครงสร้างรายวิชา จะเห็นได้ว่าเนื้อหาวิชา และเป้าหมายในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว เน้นให้นักเรียนฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเองในด้านความรู้ ด้านอารมณ์ คุณธรรมจริยธรรมและใช้ความสามารถในการคิด โดยเฉพาะคิดวิเคราะห์ รวมถึงการกล้าแสดงออก ทางความคิด การพูดสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงเลือกหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าวมาใช้เป็นหน่วย ในการวิจัย

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี

2.1 ความหมายของวรรณคดี

ความหมายตามรูปศัพท์ของวรรณคดีนั้น หมายความว่า แนวทางของหนังสือ เป็นคำสมาส ที่ประกอบด้วยคำ “วรรณ” ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาสันสกฤต “วรรณ” แปลว่า หนังสือ และคำว่า “คดี” ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาบาลีว่า “คดี” แปลว่า การดำเนิน การไป ความเป็นไป แต่ความหมายที่ใช้กันในสังคมไทย หมายความว่า หนังสือที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี

วรรณคดี ตามความหมายของราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หมายถึง วรรณกรรมที่ได้รับ ยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด เช่น พระราชนิพนธ์สิบสองเดือน มัทนะพาธา สามก๊ก เสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 1100)

พระยาอนูมานราชชน (2546: 4) กล่าวถึง วรรณคดีว่า วรรณคดี คือ การแสดงความคิด ออกมาโดยเขียนไว้เป็นหนังสือ ข้อเขียนหรือบทประพันธ์ (ไม่ว่าด้วยภาษาใด ๆ เรื่อง ไใด ๆ ยกเว้น เรื่องวิทยาศาสตร์) บทพรรณนาโวหาร หรือข้อเขียนซึ่งมีโวหารเพราะพริ้ง มีลักษณะเด่น ในเชิงประพันธ์ ตัวละครในเรื่อง ฯลฯ นอกจากนั้นวรรณคดีต้องใช้ภาษาไทยเลือกเฟ้นอย่างประณีต มีคุณค่าหลายประการอ่านแล้วติดใจน่าภิรมย์ ไม่รู้สึกเบื่อเป็นหนังสือที่มีพัฒนาการทางอารมณ์สูง

ประภาศรี สีหอำไพ (2550: 28) ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า ความหมายแบบกว้าง วรรณคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นจะเป็นชนิดใดก็ตาม โดยความหมายแคบ หมายถึง เฉพาะหนังสือ ที่แต่งขึ้น แล้วนิยมกันว่า เป็นศิลปกรรม คือ ผู้ประพันธ์เป็นผู้ชำนาญในการใช้ถ้อยคำประกอบขึ้นเป็น ร้อยแก้วหรือร้อยกรองตามหลักภาษา เป็นสิ่งสุนทรซึ่งนักประพันธ์มีความรู้สึกนึกคิดอย่างใดแล้ว ก็ระบายให้ผู้อ่านได้ชมความงามตามที่นักประพันธ์รู้สึกนึกคิดตามไปได้ด้วยเปรียบได้ว่าเป็นศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ภาพที่สวยงามขึ้นด้วยตัวหนังสือ เรียกว่า วรรณคดีแท้หรือวรรณคดีบริสุทธิ์

อิงอร สุพันธุ์วิช (2554: 1) กล่าวว่า วรรณคดี มีความหมายที่ใช้กันทั่วไป 2 ประการ คือ ความหมายแรก ได้แก่ เรื่องที่แต่งเรียบเรียงออกมาเป็นหนังสือแต่มีใจความหมายว่าเป็นหนังสือเก่า

ถือเป็นมรดกสืบทอดกันมาแต่โบราณ ความหมายที่สอง มีเงาความหมายคล้ายคลึงกับคำ “กวีนิพนธ์” คือ ถือเป็นหนังสือที่ได้รับยกย่องแล้วจากกลุ่มคนที่นับว่าเป็นคนชั้นในวงการหนังสือ มีนัยลึกลงไป อีกว่าคุณค่าสูงส่งเข้าขั้นวรรณศิลป์ ถือเป็นแบบอย่างว่าดีควรยกย่องเชิดชูกันต่อ ๆ ไป

วิภา กงกะนันทน์ (2556: 3) กล่าวว่า วรรณคดี คือ ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดย มีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ เพื่อบันทึกหรือบรรยายความรู้สึก อารมณ์ ความคิด ความใฝ่ฝัน จินตนาการ และประสบการณ์ของตนให้ปรากฏออกมาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งตามใจปรารถนา

จากการให้นิยามข้างต้น อาจสรุปความหมายของวรรณคดี ได้สองความหมาย คือ ความหมายแบบกว้าง หมายถึง งานเขียนทั่ว ๆ ไป ที่แต่งขึ้นเป็นหนังสือ และความหมายแบบแคบ หมายถึง งานเขียนหรือหนังสือที่แต่งดี มีความงดงามในเชิงการประพันธ์ มีการใช้ถ้อยคำ สำนวนที่ ไพเราะ สละสลวยตลอดจนเป็นหนังสือที่มีคุณค่าต่อผู้อ่าน ทั้งในเรื่องความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และชักนำไปในทางที่ดี

2.2 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี

วรรณคดีไทยเป็นเครื่องแสดงถึงควมมีอารยธรรมของชาติ วรรณคดีเปรียบเสมือนกระจกสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย ช่วยให้คนในชาติได้เรียนรู้เรื่องราวในอดีต รวมทั้งรู้จัก และเห็นคุณค่าของหนังสือที่แต่งดีมีคติสอนใจแง่คิดต่าง ๆ ที่กล่อมเกล่าจิตใจให้สูงส่งและประณีตขึ้น เหมาะแก่การศึกษา ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไทยไว้ ดังนี้

ชตฺสูณี สิริสุทธิ (2550: 5) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวรรณคดี สามารถสรุปได้ว่า วรรณคดี เป็นกระจกส่องสังคมในแต่ละยุคแต่ละสมัย เป็นสิ่งที่บันทึกและเสนอประสบการณ์ของชีวิตมนุษย์ในทุกแง่มุมที่เกิดขึ้นแล้ว วรรณคดีที่ดีมีคุณค่านั้นจะต้องให้ผู้อ่านหรือผู้ที่ศึกษามากกว่า ความน่าสนใจหรือความบันเทิง ทั้งนี้ยังเป็นงานสร้างสรรค์ทางจินตนาการที่สามารถทำให้ผู้อ่านได้เรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตมากขึ้น ช่วยยกระดับจิตใจ ช่วยกระตุ้นมนุษยธรรมในตนให้โดดเด่นออกมา หรือช่วยให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการอันกว้างไกล

สิริพัชร์ เจษฎาวีโรจน์ (2552: 177) กล่าวว่า ถึงความสำคัญของวรรณคดีที่กำหนดให้เรียน และเลือกเรียนนั้น เลือกรสรมมาจากวรรณคดีต่างสมัย ซึ่งล้วนเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ มีความเหมาะสมกับวัย ความสนใจ และศักยภาพของนักเรียนในแต่ละช่วงชั้นทั้งยังเป็นวรรณคดีที่ใช้รูปแบบ กลวิธีการเขียน และถ้อยคำสำนวนภาษาอย่างดี มีความไพเราะ ทั้งเสียง คำ และความหมาย ช่วยให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน จดจำได้ เกิดความซาบซึ้งประทับใจ และภูมิใจในสิ่งที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ สั่งสม สืบสาน และพัฒนาต่อเนื่องต่อกันจากอดีตตราบจนปัจจุบัน ส่งผลให้เห็นคุณค่า นำประโยชน์ไปใช้ในการพูด การเขียน การศึกษาค้นคว้า ปรารถนาจะอนุรักษ์ไว้และเป็นพื้นฐานในการสร้างผลงานใหม่ต่อไปได้

สุตาพร ไชยะ (2552: 125) กล่าวถึงความสำคัญของวรรณคดีไทยไว้ สรุปได้ว่า วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ ครูควรตระหนักที่จะถ่ายทอดวรรณคดีไทยสู่นักเรียนอย่างมีศาสตร์และมีศิลป์ เมื่อให้ความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียนเพียงพอที่จะได้สัมผัสกับกลิ่นไอของวรรณคดีในแง่มุมที่หลากหลายแล้วก็จะทำให้นักเรียนสนใจและใคร่เรียนใคร่รู้วิชาวรรณคดีไทย

องอาจ โอโหลม (2555: 9) ได้กล่าวว่า ในวรรณคดีมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการศึกษาสังคมในด้านต่าง ๆ ซึ่งคุณค่าของวรรณคดีไทย สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. คุณค่าด้านประวัติศาสตร์ วรรณคดีไทยเกือบทุกเรื่องจะแทรกแฝงข้อมูลเกี่ยวกับสภาพสังคม และประวัติศาสตร์อยู่ด้วย เพราะกวีหรือผู้ประพันธ์วรรณคดีไม่ว่ายุคสมัยใดก็ตาม มักจะใช้สภาพแวดล้อมที่เป็นจริงในสังคมสมัยนั้น ๆ เป็นข้อมูลเสมอในการแต่ง

นอกจากนี้ยังมีวรรณคดีไทยอีกหลาย ๆ เรื่อง ที่มีลักษณะเป็นบันทึกที่มุ่งเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในสมัยต่าง ๆ เป็นสำคัญ วรรณคดีเหล่านี้ได้แก่ คำให้การชาวกรุงเก่า พงศาวดารต่าง ๆ เป็นต้น

2. คุณค่าด้านความรู้ความคิด วรรณคดีไทยหลาย ๆ เรื่อง โดยเฉพาะวรรณคดีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำสอน มักจะมุ่งให้ผู้อ่านได้เกิดความรู้ ความคิดในทางที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเอง และสังคม เช่น สุภาษิตพระร่วง โคลงโลกนิติ เป็นต้น

3. คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรม วรรณคดีเกือบทุกเรื่องที่มีการกล่าวถึงชีวิตความเป็นอยู่ และการดำเนินชีวิตของตัวละครย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องกล่าวถึงแบบแผนหรือวิถีชีวิตอันเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรม ประเพณีของสังคมรวมอยู่ด้วย ไม่ว่าตัวละครนั้น ๆ จะเป็นชาวบ้านธรรมดา หรือเป็นกษัตริย์ หรือเชื้อพระวงศ์ก็ตาม

4. คุณค่าด้านจิตใจ คุณค่าของวรรณคดีด้านนี้ ได้แก่ สุนทรียภาพที่ผู้อ่านซึมซับได้จากวรรณคดีนั่นเอง สุนทรียภาพดังกล่าว ได้แก่ ความละเมียดละไม ความไพเราะ ความงดงาม ของภาษา ทั้งด้านเสียงและความหมายของถ้อยคำข้อความ

บันลือ พฤกษ์วัน (2557: 143) ได้กล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดี สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. คุณค่าทางอารมณ์แก่ผู้อ่าน ก่อให้เกิดความสะเทือนอารมณ์ การใช้อุปมาอุปไมยช่วยให้ผู้อ่านมีความรู้สึก เสมือนหนึ่งว่าตนได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานการณ์นั้น ๆ

2. คุณค่าทางศีลธรรม จริยธรรม (คุณากร) เมื่ออ่านแล้วย่อมเล็งเห็นแนวประพฤติ ปฏิบัติซึ่งแฝงอยู่ทุกแง่มุมที่วิเคราะห์หรือพิจารณาเหตุการณ์ เป็นการสอนให้คิดและแนวปฏิบัติทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ (ครูชี้แนะและโน้มน้าว)

3. คุณค่าทางสติปัญญา การอ่านวรรณคดีหรือหนังสือดี ๆ ที่ได้รับการยกย่องย่อมช่วยขยายประสบการณ์ เสมือนได้พาผู้อ่านไปพบเห็นหรือมีประสบการณ์ที่สิ่งนั้นโดยตรง ให้คุณค่าทางความรู้ ความคิด รวมทั้งส่งเสริมการมีวิจาร์ณญาณอีกด้วย

จงชัย เชนหัตถการกิจ (2560: 8) กล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดีไว้ 3 ประการ ได้แก่

1. คุณค่าด้านอารมณ์ คือ ผู้ฟัง ผู้อ่าน หรือผู้ชมวรรณคดีได้เกิดความเพลิดเพลินเจริญใจ มีอารมณ์ร่วมไปกับวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ
2. คุณค่าด้านคุณธรรม คือ ผู้ฟัง ผู้อ่าน หรือผู้ชมวรรณคดีได้เกิดความซาบซึ้งในคตินิยม คุณธรรม ข้อคิดที่ผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกไว้ และเกิดความสุขใจหรือสามารถยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น
3. คุณค่าด้านความรู้ คือ วรรณคดีย่อมสะท้อนภาพศิลปวัฒนธรรม ภาษา สังคม ค่านิยม ประเพณีผู้รับสารจึงสามารถศึกษาเรื่องราวนี้ได้จากวรรณคดี

จากความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีที่กล่าวมา สรุปได้ว่า วรรณคดีไทยมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความไพเราะของภาษาไทย และยังสัมพันธ์กับระบบชีวิตและ วัฒนธรรมของชุมชนไทย สะท้อนให้เห็นสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา ศิลปะวิทยาการ ศาสนา การปกครอง ขนบธรรมเนียมประเพณี อาชีพของพลเมือง ตลอดจนกิจกรรมนันทนาการเพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนานในท้องถิ่นต่าง ๆ อีกทั้งคุณค่าของวรรณคดีไทยที่ให้ทั้งความบันเทิง ทั้งเพื่อประเทืองอารมณ์ และเสริมสร้างสติปัญญา ในด้านภาษา ประวัติศาสตร์ คติธรรม คำสอน แนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต และเป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่าน

2.3 องค์ประกอบของวรรณคดี

วรรณคดีเรื่องหนึ่ง ๆ ต้องมีองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้คำอธิบายองค์ประกอบของวรรณคดีไว้เพื่อจะเกิดประโยชน์ต่อผู้วิเคราะห์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น หรืออภิปรายข้อเท็จจริง ดังนี้

สายทิพย์ นุกูลกิจ (2545: 19) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของวรรณคดี สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของวรรณคดีมีอยู่ 3 องค์ประกอบ คือ

1. ภาษา เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความนึกคิด อารมณ์และจินตนาการ ทำให้ผู้อ่าน วรรณคดีเข้าใจและเกิดความซาบซึ้ง
2. เนื้อหา หมายถึง เรื่องราว ตัวละคร ฉาก และทัศนะของผู้แต่ง
3. รูปแบบ แบ่งตามรูปแบบการประพันธ์ออกเป็น 3 ประเภท คือ ร้อยแก้ว ร้อยกรอง และ รูปแบบอื่น ซึ่งจัดเข้าประเภทร้อยแก้วร้อยกรองไม่ได้

องอาจ ไอล้อม (2555: 84-92) กล่าวถึงองค์ประกอบของวรรณคดี สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ภาษาในวรรณคดี แง่ของภาษาในวรรณคดีที่ควรศึกษา ได้แก่

- 1.1 การใช้ถ้อยคำ ถ้อยคำเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการสื่อสารทั้งยังเป็นเครื่อง ยกระดับคุณค่าของงานการเลือกใช้ถ้อยคำจึงต้องคำนึงถึงจังหวะของถ้อยคำให้สอดคล้องกับ

ฉันทลักษณ์ของกวีนิพนธ์ประเภทนั้น ๆ

1.2 ระดับความหมายของภาษาในวรรณคดี มี 2 ระดับ ได้แก่

1.2.1 ความหมายตามรูปศัพท์ เป็นระดับของภาษาที่ใช้ในการสื่อสารทั่วไป เป็นคำที่เข้าใจง่ายมีความหมายตรงไปตรงมา

1.2.2 ความหมายเชิงอุปมาอุปไมย เป็นระดับภาษาที่ไม่สามารถตีความตามตัวอักษรหรือรูปศัพท์ได้ เพราะเป็นความหมายในลักษณะการใช้สัญลักษณ์ อุปลักษณ์ และอาจเป็นบุคลาธิษฐาน

2. รูปแบบของวรรณคดี ซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ ได้แก่

2.1 รูปแบบฉันทลักษณ์ คือ ลักษณะคำประพันธ์ของวรรณคดีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง

2.2 รูปแบบที่เป็นขนบนิยม คือ ธรรมเนียมนิยมในการเขียนวรรณคดี เช่น วรรณคดีโบราณจะนิยมเริ่มเรื่องด้วยบทไหว้ครูแล้วจึงดำเนินเรื่อง ส่วนตอนจบจะจบด้วยการขอพระเกียรติพระมหากษัตริย์

3. สารัตถะของเรื่อง คือ สารที่ผู้แต่งต้องการสื่อกับผู้อ่าน ได้แก่ สัจธรรม หรือลักษณะอันเป็นวิสัยธรรมดาของโลกที่ผู้แต่งมองเห็นและมุ่งหมายจะแสดงออกมาให้ปรากฏแก่ผู้อ่าน

4. กลวิธีทางศิลปะ เป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งที่คุณสร้างสรรคจะต้องสร้างให้มีชีวิตชีวา มีความถูกต้องสมจริงและมีความเป็นตัวของตัวเอง

วิภา กงกะนันทน์ (2556: 14) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบวรรณคดีนั้นประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญและสัมพันธ์กัน 3 รูปแบบ จะขาดส่วนใดมิได้ ซึ่งสามารถสรุปองค์ประกอบวรรณคดีได้ ดังนี้

1. ภาษา เครื่องมือที่ใช้ถ่ายทอดความคิด เรื่องราวหรือความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้เขียนวรรณคดีในส่วนของภาษานั้นจะประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นไวยากรณ์ โวหาร และสัญลักษณ์

2. เนื้อหา คือส่วนสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผู้ศึกษาวรรณคดีจะต้องศึกษาเนื้อหาให้เข้าใจก่อนที่จะเริ่มศึกษาส่วนอื่น ๆ เพื่อให้สามารถศึกษาองค์ประกอบอื่น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น การศึกษาเนื้อหานั้นผู้ศึกษาวรรณคดีควรศึกษาส่วนต่าง ๆ ต่อไปนี้ประกอบ

2.1 เรื่องราวหรือข้อคิด เรื่องราวหรือข้อคิด คือส่วนที่ผู้เขียนเขียนถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวที่เกิดขึ้นหรือใจความของเรื่องราวทั้งหมด ผู้ศึกษาต้องเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดที่ผู้เขียนเรียบเรียงออกมา การศึกษาในส่วนนี้ผู้ศึกษาจะต้องสามารถจับประเด็นสำคัญของเรื่องให้ได้ด้วย

2.2 คนหรือตัวละคร ตัวละครในวรรณคดีมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากช่วยสร้างความสนุกสนานและช่วยทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีอรรถรส ซึ่งตัวละครแต่ละตัวนั้น ผู้เขียนอาจสร้างให้มีลักษณะที่หลากหลาย ทั้งตัวละครที่เป็นคนจริงหรือคนสมมติ คนจริงคือบุคคลที่มีชีวิต มี

ตัวตนจริง ดังจะเห็นได้จากในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง ซึ่งปรากฏคนจริง คือ พ่อขุนรามคำแหง มหาราชพ่อขุนบานเมือง พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ เป็นต้น

2.3 เวลาและสถานที่ เวลาและสถานที่ ช่วยเสริมให้เรื่องราวในวรรณคดีสมจริงมากยิ่งขึ้น ช่วยเพิ่มอรรถรสในการอ่านของผู้อ่าน โดยการใช้ฉากหรือสถานที่นั้น นักเขียนมีกลวิธีการสร้างฉากที่หลากหลาย ดังนี้

2.3.1 การใช้ฉากหรือสถานที่สมจริง ดังจะเห็นได้จากเรื่องลิลิตพระลอ ซึ่งกวีใช้ฉากคือ เมืองสรองและเมืองสรวง ซึ่งเป็นสถานที่จริงที่มีอยู่

2.3.2 การใช้ฉากหรือสถานที่เสมือนจริง ดังจะเห็นได้จาก เรื่องนิทานเวตาล ซึ่งผู้แต่งใช้ฉากคือ แม่น้ำยมนา เมืองโกคนี เป็นต้น

2.3.3 การใช้ฉากหรือสถานที่ในจินตนาการ ดังจะเห็นได้จากเรื่องมัทนะพาธา สถานที่ต่างๆที่กวีเอ่ยถึงนั้น เป็นฉากสมมติหรือฉากในจินตนาการ ซึ่งกวีได้เกริ่นนำตั้งแต่แรกเริ่มเรื่องว่า สมมติให้เกิดขึ้นที่ประเทศอินเดียโบราณ ฉากสมมติที่ปรากฏเช่น ลานหน้ามุขเด็จแห่งวิมาน ค่ายหลวง สวนหลวงข้างพระราชวัง สวรรค์ เป็นต้น ส่วนการใช้เวลาหรือการกำหนดเวลาต่าง ๆ ในเรื่อง ก็ต้องสอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อให้เรื่องดำเนินไปด้วยความสอดคล้องกัน

2.4 ทรรศนะ คือ ความคิดเห็นที่ปรากฏในเรื่อง โดยความคิดเห็นในเรื่องที่ปรากฏย่อมมีความคิดเห็นของนักเขียนเป็นหลัก เนื่องจากนักเขียนแต่ละคนมักจะแทรกความคิดของตนอยู่ในเรื่องเสมอ เพียงแต่ในบางครั้งผู้อ่านอาจไม่ทราบ เพราะนักเขียนอาจแทรกทัศนคติของตน ผ่านทรรศนะของตัวละคร หรือผ่านทรรศนะของสังคม

3. รูปแบบ คือ การที่ผู้เขียนสร้างสรรค์วิธีการนำเสนอผลงานให้มีลักษณะที่หลากหลาย ทำให้เกิดรูปแบบของงานประพันธ์ ซึ่งวรรณคดีทุกชิ้นจะอยู่ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเสมอ

จากองค์ประกอบของวรรณคดีที่นักวิชาการกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบหลักของวรรณคดีนั้นประกอบด้วย ภาษา เนื้อหา และรูปแบบ โดยภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความนึกคิดอารมณ์และจินตนาการ ทำให้อ่านเกิดความเข้าใจและซาบซึ้ง เนื้อหา หมายถึง เรื่องราวตัวละคร ฉาก และทรรศนะ ที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อมายังผู้อ่าน และรูปแบบ หมายถึง รูปแบบของการประพันธ์ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง

2.4 การศึกษาวรรณคดี

วรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เราสนใจชีวิต เราจึงควรศึกษาวรรณคดี การศึกษาวรรณคดีนั้นบ้างเพื่อความเพลิดเพลิน บ้างเพื่อความสะเทือนใจแก่การศึกษาวรรณคดี ซึ่งการศึกษาวรรณคดีก็มีนักวิชาการหลายท่านที่ให้แนวทางในการศึกษาวรรณคดีไว้ ดังนี้

สิทธา พินิจภูวดล และนันทนัย ประสานนาม (2554: 29-41) ได้กล่าวถึงแนวทางการศึกษาวรรณคดีไทยไว้ว่ามี 3 แนวทาง ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. การศึกษาเชิงประวัติ เป็นการศึกษาตามแนวทาง “ประวัติศาสตร์นิยม” ที่มุ่งศึกษาการก่อกำเนิดวรรณคดี เหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อวรรณคดี ผู้แต่งวรรณคดี และการศึกษาเชิงประวัติวรรณคดีและการชำระวรรณคดี

2. การศึกษาวรรณคดีไทยเชิงวิเคราะห์เนื้อหาและวรรณศิลป์เป็นรากฐานที่มาก่อนการศึกษาวรรณคดีด้วยทฤษฎีอื่น ๆ การศึกษาตามแนวทางนี้จะทำให้เข้าถึงวรรณคดีไทยได้ถ่องแท้ยิ่งขึ้น โดยจำแนกแนวทางการศึกษาออกเป็น 3 แนวทาง ได้แก่

2.1 การวิเคราะห์เนื้อหาและวรรณศิลป์ของวรรณคดีเฉพาะเรื่อง คือ จะมุ่งวิจักษ์คุณค่าของวรรณคดีไทยเรื่องใดเรื่องหนึ่งในทุกแง่มุม เช่น ศิลปะการใช้ภาษา องค์ประกอบของเรื่อง คุณค่าทางสังคม คุณค่าทางจริยธรรม ฯลฯ

2.2 การวิเคราะห์เนื้อหาและวรรณศิลป์ในงานของนักเขียนเฉพาะบุคคล คือ มุ่งแสดงให้เห็นลีลาการเขียนเฉพาะของนักเขียนแต่ละคน อาจเป็นลักษณะเฉพาะด้านเนื้อหา

2.3 การวิเคราะห์เนื้อหาและวรรณศิลป์ในวรรณคดีเฉพาะประเภท คือ มุ่งการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของวรรณคดีแต่ละประเภท ซึ่งเกิดจากการเลือกเนื้อหา รูปแบบ และกลวิธีทางวรรณศิลป์

3. การศึกษาวรรณคดีไทยเชิงวรรณคดีเปรียบเทียบ เป็นการศึกษาขั้นสูงสุด การศึกษาตามแนวทางนี้จำแนกได้เป็นการเปรียบเทียบวรรณคดีไทยกับวรรณคดีชาติอื่น การเปรียบเทียบวรรณคดีไทยกับศิลปะแขนงอื่น และการเปรียบเทียบวรรณคดีไทยกับศาสตร์แขนงอื่น

อนนต์ ศรีศักดิ์ (2554: 32-33) กล่าวถึงแนวทางการศึกษาวรรณกรรมไว้ 4 ประการ ได้แก่

1. ศึกษาในแนวประวัติ การศึกษาในแนวนี้นี้มีวัตถุประสงค์ ในการศึกษา คือ เพื่อให้ทราบต้นกำเนิดของวรรณกรรมแต่ละเรื่องในแต่ละยุคสมัย เพื่อให้ทราบถึงวิวัฒนาการทางสติปัญญา เพื่อรู้จักเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อวรรณกรรม และเพื่อรู้จักผู้แต่งวรรณกรรม จะทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง

2. ศึกษาในแนววรรณศิลป์ เป็นการศึกษาศิลปะที่ปรากฏในวรรณกรรม โดยพิจารณาจากเนื้อเรื่องรูปแบบ และภาษาที่กวีสร้างวรรณกรรม ว่ามีความสมบูรณ์และมีสัดส่วนรับกันอย่างไรเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

3. ศึกษาในแนววิจารณ์ การศึกษาในแนวนี้นี้เป็นการศึกษาแยกแยะองค์ประกอบของวรรณกรรม โดยพิจารณาจากเนื้อเรื่องตามลักษณะที่เป็นอยู่จริง มีการศึกษาลีลาการเขียน ท่วงทำนองการเขียน โวหาร ภาพพจน์ รวมไปถึงการประเมินคุณค่าวรรณกรรมเรื่องนั้นว่าดีหรือไม่ดี ซึ่งจะช่วยให้ผู้ศึกษาเข้าใจและเห็นคุณค่าของวรรณกรรมเรื่องที่ศึกษาอย่างแท้จริง

4. ศึกษาในแนวเปรียบเทียบ เป็นการศึกษาค้นคว้าซึ่งต้องใช้การศึกษาในแนวประวัติแนววรรณศิลป์ และแนววิจารณ์ร่วมกัน ถือว่าเป็นการศึกษาขั้นสุดยอดเพื่อมุ่งทำความเข้าใจ ค้นหา วิเคราะห์ และเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ

วิภา กงกะนันท์ (2556: 279-287) กล่าวถึงการศึกษาวรรณคดีไว้ 7 ประการ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ประวัติผู้แต่ง เกิดจากความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ และประสบการณ์ของผู้เขียนที่ถ่ายทอดออกมาด้วยภาษา ถ้าเราไม่รู้จักผู้เขียน เราก็อาจตีความหมายของภาษาในวรรณกรรมของเขาผิดไป

2. ประวัติศาสตร์ วรรณกรรมนั้นย่อมสะท้อนให้เห็นภาพของสังคม เพราะว่าสังคมมีส่วนสร้างประสบการณ์และความรู้สึกของนักประพันธ์ เราจะต้องรู้สาเหตุอันเป็นพื้นฐานของวรรณกรรมนั้น เพื่อความเข้าใจของเราเอง นอกจากจะรู้ประวัติศาสตร์โดยทั่วไป ก็ควรรู้สภาวะทางการเมืองของยุคที่วรรณคดีวรรณกรรมเกิดขึ้นด้วย

3. สังคมวิทยาและเศรษฐศาสตร์ นักเขียนบางคนได้แรงบันดาลใจหรือข้อคิดมาจากสภาพของชนชั้นในสังคมมนุษย์ เพื่อที่จะอ่านวรรณกรรมประเภทนี้ให้นักเรียน เราควรต้องรู้สภาพของมนุษย์ในชั้นต่าง ๆ โครงสร้างของสังคมแบบต่าง ๆ และหลักการทางเศรษฐศาสตร์ลัทธิต่าง ๆ พอสมควร

4. จิตวิทยา นักศึกษาวรรณคดีควรรู้จักจิตวิทยาและจิตวิทยาวิเคราะห์บ้าง เพื่อจะได้เข้าใจพฤติกรรมของตัวละคร วิชาทั้งสองแขนงนี้ช่วยให้เราเข้าใจมนุษย์ธรรมดาได้อย่างไร ก็ช่วยเราในการทำความเข้าใจกับตัวละครได้อย่างนั้น

5. ปรัชญา การเข้าใจปรัชญานั้น ๆ ทำให้เราเข้าใจวรรณกรรมได้อย่างแจ่มแจ้งและอ่านออกรสขึ้น

6. ศาสนา วรรณกรรมสมัยแรก ๆ ทั้งของไทย อังกฤษ และอเมริกาได้รับอิทธิพลจากความเชื่อในทางศาสนาของผู้ประพันธ์แทบทั้งสิ้น เช่น ไตรภูมิพระร่วง ปฐมสมโพธิกถา นักศึกษาจำเป็นต้องรู้หลักการของศาสนาที่เกี่ยวข้องด้วย

7. สภาพภูมิอากาศ ความรู้ทางภูมิอากาศนี้ช่วยให้เราเข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่กวีหรือผู้ประพันธ์ใช้

จากหลักการการศึกษาวรรณคดีดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การศึกษาวรรณคดี มีแนวทางในการศึกษาพิจารณาวรรณคดีที่แตกต่างกันไป ได้แก่ การศึกษาแนวประวัติ การศึกษาแนววรรณศิลป์ การศึกษาแนวเปรียบเทียบ การศึกษาแนวสังคมศาสตร์ และการศึกษาแนววิจารณ์ ซึ่งลักษณะบางอย่างอาจปรากฏในวรรณคดีบางเรื่อง ในขณะที่วรรณคดีบางเรื่องก็อาจไม่มีลักษณะดังกล่าว

ผู้ศึกษาจึงควรจะศึกษาวรรณคดี หรือพิจารณาตามลักษณะเด่นของวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ

2.5 หลักการวิจารณ์วรรณคดี

การศึกษาวรรณคดี ผู้อ่านจะได้รับความเพลิดเพลินในการอ่าน ได้ความรู้เห็นสภาพชีวิตของคนในสังคม โดยแสดงให้เห็นสภาพชีวิตของผู้คนในสมัยต่าง ๆ ซึ่งในการศึกษาวรรณคดีนั้นผู้อ่านมีความจำเป็นต้องทราบหลักการวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวรรณคดีและวิจารณ์วรรณคดี ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านที่ได้ให้หลักการวิจารณ์วรรณคดีไว้ ดังนี้

เถลิง พันธุ์เถลิงอมร (2528: 217-285) กล่าวถึงหลักการและแนวปฏิบัติการวิจารณ์วรรณคดีหรือวรรณกรรมขั้นพื้นฐาน ซึ่งแบ่งออกเป็นสองด้าน คือ ด้านเนื้อหาและรูปแบบ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. พิจารณาด้านเนื้อหา การพิจารณาในด้านนี้ประกอบด้วย การพิจารณาเนื้อเรื่อง โครงเรื่อง แก่นเรื่องหรือสาระของเรื่อง การดำเนินเรื่อง รวมทั้งองค์ประกอบเรื่อง การพิจารณาจำเป็นต้องผ่านการวิเคราะห์เสียก่อน ซึ่งในการพิจารณาด้านเนื้อหาจะประกอบด้วย

1.1 การวิเคราะห์เนื้อเรื่อง ต้องเข้าใจเป็นเบื้องต้นว่า วรรณกรรมหรือวรรณคดีที่วิเคราะห์ มีรูปแบบเป็นอย่างไร อะไรคือองค์ประกอบ อะไรเป็นส่วนประกอบ การพิจารณาเนื้อเรื่องหรือเนื้อหาวรรณคดีจะต้องเน้นในเรื่องความสมจริงด้วย หรือพิจารณาดูว่าถ้าหากไม่มีความสมจริงหรือสมเหตุสมผลเป็นเพราะ เหตุใด

1.2 การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละคร ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่ทำให้เกิดเรื่อง เพราะถ้าไม่มีตัวละครก็ไม่มีเรื่อง ยังมีตัวละครมากก็ยังมีเรื่องมาก การพิจารณาและวิเคราะห์ลักษณะตัวละครนั้น ควรได้พิจารณาฉากและสภาพแวดล้อมก่อน เพราะมนุษย์ประพฤติไปตามสิ่งแวดล้อมเป็นส่วนใหญ่

1.3 การวิเคราะห์กลวิธีการดำเนินเรื่อง ต้องพิจารณาเหตุการณ์ของเรื่องได้ดำเนินตามลำดับแค่ไหน คือมีการเริ่มต้น การเดินเรื่อง และการลงท้ายอย่างไร

1.4 การวิเคราะห์แก่นเรื่องหรือสาระของเรื่อง การพิจารณาแก่นเรื่องคือให้ผู้วิจารณ์สามารถบอกได้ว่าหัวใจของเรื่องในวรรณกรรมหรือวรรณคดีเรื่องนั้นคืออะไร

2. พิจารณาด้านรูปแบบ

2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบกับเนื้อหาของศิลปะ คือ ในการพิจารณาด้านรูปแบบผู้วิจารณ์ควรพิจารณาเรื่ององค์ประกอบของศิลปกรรมหรือวรรณกรรมเสียก่อน และในการพิจารณาวรรณกรรมเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จึงต้องพิจารณาทั้งรูปแบบและเนื้อหาควบคู่กันไปพร้อม ๆ กัน จะถือว่าส่วนใดส่วนหนึ่งสำคัญมากกว่าอีกส่วนหนึ่งมิได้

2.2 องค์ประกอบของวรรณกรรม ในการพิจารณาองค์ประกอบส่วนที่เป็นรูปแบบของวรรณกรรมหรือวรรณคดีนั้นสิ่งสำคัญที่ควรพิจารณาได้แก่ จังหวะลีลา การเสนอภาพพจน์และการใช้สัญลักษณ์ ท่วงทำนองการการเขียนหรือสำนวนโวหาร และประดิษฐการ

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2550: 144-147) ได้กล่าวถึงหลักการวิจารณ์วรรณคดีไว้ สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจารณ์วรรณคดีประเภทเรื่องเล่า

1.1 การวิจารณ์เต็มรูปแบบ คือ การวิจารณ์วรรณคดีทั้งเรื่อง และมีกระบวนการของการวิจารณ์เต็มที คือ

1.1.1 เล่าเรื่องย่อให้เป็นที่เข้าใจ

1.1.2 บอกประเภทวรรณคดี เจตนาารมณ์ของเรื่องปรัชญาและแนวนิยม

1.1.3 วิเคราะห์เนื้อเรื่องวรรณคดีเรื่องนั้น เช่น โครงเรื่อง สวรรค์ของเรื่องตัวละคร บทสนทนา ฉาก กลวิธีแต่ง ท่วงทำนองแต่ง หางเสียง บรรยากาศ

1.1.4 กล่าวถึงข้อมูลแวดล้อมต่าง ๆ ภายนอกเนื้อเรื่องของวรรณคดีเรื่องนั้น เช่น เรื่องเกี่ยวกับผู้แต่ง ประวัติผู้แต่ง

1.1.5 ประเมินคุณค่า แสดงข้อคิดเห็นส่วนตัวของผู้วิจารณ์ตามเกณฑ์การประเมิน

1.2 การวิจารณ์เฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งของวรรณคดีหรือเรียกว่าเป็นการวิจารณ์ไม่เต็มรูปแบบ ผู้วิจารณ์อาจวางรูปแบบ ดังนี้

1.2.1 เล่าเรื่องโดยย่อที่สุด

1.2.2 บอกประเภทอย่างสั้น ๆ

1.2.3 วิเคราะห์ส่วนที่ต้องการวิจารณ์นั้น เช่นเดียวกับการวิเคราะห์ลักษณะต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง หรืออาจกล่าวถึงข้อมูลประกอบอื่น ๆ ตามความจำเป็น

1.2.4 ประเมินคุณค่า ทำนองสรุปความคิดเห็นส่วนตัวของผู้วิจารณ์ตามเกณฑ์การประเมิน

2. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจารณ์วรรณคดีประเภทร้อยกรอง

2.1 เนื้อเรื่องมีความสำคัญ ถ้าเป็นเรื่องเล่าก็ดำเนินการวิจารณ์เหมือนประเภทเรื่องเล่าธรรมดา

2.2 รูปแบบการประพันธ์ (ลักษณะการแต่ง) หรือ ฉันทลักษณ์

2.3 แรงงามของร้อยกรอง หรือ ศิลปะการแต่ง อันได้แก่ เสียงและลีลาจังหวะกวีโวหารด้านภาพพจน์ และจินตนาการ

2.4 ประเมินคุณค่า สรุปรูปความคิดเห็นของผู้วิจารณ์ตามเกณฑ์การประเมิน

ลีธธา พินิจภูวดล (2550: 410-412) ได้ให้ความหมายการวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม สามารถสรุปได้ว่า วรรณคดีวิจารณ์ คือ การศึกษาวิเคราะห์และประเมินค่าของวรรณคดี ที่จะช่วยให้ผู้ศึกษาวรรณคดีแลเห็นคุณค่าอย่างแท้จริง ก่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งทุกแง่ทุกมุม เป็นหนทางนำไปสู่ความซาบซึ้งในวรรณคดี ซึ่งแนวทางในการวิจารณ์วรรณคดี มี 3 ระดับได้แก่

1. ระดับต้น คือ การ วิจารณ์วรรณคดีเพื่อแนะแนวทางการเข้าถึงหนังสือดี มุ่งให้ข้อมูลจริงเกี่ยวกับหนังสือ นั้น ๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจแก่ผู้ที่เลือกหาหนังสือ การวิจารณ์ระดับต้น เป็นการวิจารณ์ที่เหมาะสมแก่ผู้อ่านที่เพิ่มแรกเริ่มเข้ามาในวงการอ่าน ซึ่งทำให้เห็นว่ามีอะไรบ้าง อยู่ที่ไหน มีลักษณะเป็นอย่างไร

2. ระดับกลาง คือ การวิจารณ์วรรณคดีที่พาผู้อ่านเดินลึกเข้าไปในวงการหนังสือ ทำให้รู้จักผู้แต่งให้ทัศนคติที่รอบด้านขึ้น การวิจารณ์ระดับนี้จะลึกซึ้งขึ้น เมื่อมีการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น แลกเปลี่ยนคำตอบในการแก้ข้อสงสัย และช่วยกันค้นหาคำตอบที่ยังไม่ชัดเจนต่อไปอีกด้วย

3. ระดับปลาย คือ การวิจารณ์วรรณคดีที่ละเอียดลึกซึ้ง จริงจัง หนักแน่น ทั้งนี้เพราะการวิจารณ์ระดับนี้มีการสมมุติฐานว่า การแต่งวรรณกรรมเป็นทั้งศาสตร์และศิลปะ ดังนั้นการวิจารณ์จึงใช้ศาสตร์และศิลปะเป็นเครื่องมือในการศึกษา ในแต่ละมิติของวรรณกรรม

จากหลักการวิจารณ์วรรณคดีดังกล่าวนี้ สรุปได้ว่า การวิจารณ์วรรณคดี คือ การพิจารณา ส่วนต่าง ๆ ของวรรณคดีที่ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณาทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบของวรรณคดี ออกเป็นส่วนย่อยอย่างถี่ถ้วนตามหลักเกณฑ์ในการวิจารณ์ อีกทั้งประเมินคุณค่าในด้านเอกภาพ ด้านท่วงทำนองในการแต่งและเปรียบเทียบกับวรรณคดีในเรื่องอื่น ๆ ได้

2.6 วรรณคดีไทยที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เนื้อหาวรรณคดีในบทเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาล เรื่องที่ 10 ซึ่งในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 นั้น หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้กำหนดให้ภาคเรียนที่ 2 เรียน คือเรื่อง อิเหนา ตอน ศึกกะหมังกุหนิง ซึ่งวรรณคดีเรื่องอิเหนาได้รับยกย่องจากวรรณคดีสโมสรให้เป็นยอดแห่งกลอนบทละคร และเรื่องนิทานเวตาล เรื่องที่10 ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นสำนวนร้อยแก้วที่ใหม่ที่สุดในยุคนั้น ที่มีลักษณะเป็นนิทานซ้อนนิทาน ทั้งสองเรื่องมีทั้งข้อคิดและมีสถานการณ์ขัดแย้งให้ผู้เรียนได้คิดพิจารณาปมขัดแย้งต่าง ๆ และตอนที่ตัดมาเรียนก็มีความสั้นกระชับเหมาะสมกับเวลาเรียน ผู้เรียนสามารถนำความรู้

ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ จึงเหมาะสมแก่การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2.6.1 วรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน คีตกะหมังกุหนิง

เป็นบทละครที่วรรณคดีสโมสรยกย่องให้เป็นยอดของบทละครรำ เพราะเป็นหนังสือซึ่งแต่งดี ทั้งเนื้อความ และกระบวนกลอน อีกทั้งยังเป็นหนังสือดีในทางที่จะศึกษาประเพณีไทยสมัยโบราณ แม้ว่าบทละครเรื่องอิเหนาจะมีเค้าโครงเรื่องมาจากนิทานพื้นเมืองชวาก็ตาม พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 แห่งราชวงศ์จักรี ได้ทรงดัดแปลงแก้ไขให้เข้ากับธรรมเนียมและรสนิยมของคนไทยโดยไม่ขัดกับเนื้อเรื่องเดิม

ความเป็นมา

อิเหนา เป็นวรรณคดีที่มีมาแต่เมื่อครั้งปลายกรุงศรีอยุธยา โดยมีที่มาจากนิทานปันทยซึ่งเป็นคำสามัญที่ชาวชวาใช้เรียกวรรณคดีที่สำคัญมากเรื่องหนึ่ง คือ อิเหนापันทยกรัตปาตี

วรรณคดีเรื่องอิเหนา มีเนื้อหาเป็นพงศาวดาร แต่งขึ้นเพื่อการเฉลิมพระเกียรติกษัตริย์ชาวพระองค์หนึ่งซึ่งทรงเป็นนักรบ นักปกครองและทรงสร้างความเจริญให้แก่ชวาเป็นอย่างมากกษัตริย์พระองค์นี้ทรงพระนามว่า ไอรลังคะ ครองราชย์อยู่ที่เมืองตาสา (ตาสา) เมื่อประมาณ พ.ศ. 1512 กษัตริย์ไอรลังคะมีพระราชธิดา 1 พระองค์ และพระราชโอรส 2 พระองค์ เมื่อพระราชธิดาเสด็จออกผนวชเป็นชี กษัตริย์ไอรลังคะจึงทรงแบ่งราชอาณาจักรออกเป็น 2 ส่วน คือ กุเรปัน และตาสา เมื่อพระองค์สิ้นพระชนม์ พระราชโอรสพระองค์โตครองกุเรปัน พระราชโอรส พระองค์เล็กครองตาสา

ต่อมา กษัตริย์กุเรปันมีพระราชโอรสพระองค์หนึ่ง และกษัตริย์ตาสามีพระราชธิดาพระองค์หนึ่ง พระราชโอรสและพระราชธิดาทั้งสองพระองค์ทรงพระนามในวรรณคดีว่า อิเหนาและบุชบา เมื่อเจริญพระชันษา พระราชธิดาของอดีตกษัตริย์ไอรลังคะที่เสด็จออกผนวชเป็นชี มีพระดำริให้อิเหนาและบุชบาอภิเษกกัน เพื่อให้กุเรปันและตาสากลับมารวมเป็นราชอาณาจักรเดียวกันดังเดิม

อิเหนาเป็นกษัตริย์ที่ทรงอำนาจ ปราบปรามหัวเมืองน้อยใหญ่ให้อยู่อำนาจ จนได้ชื่อว่าเป็นมหาราชพระองค์หนึ่งในพงศาวดาร อย่างไรก็ตาม ราชวงศ์ของอิเหนารุ่งเรืองอยู่เพียง 200 ปี จนเมื่อประมาณ พ.ศ. 1764 ก็เสื่อมอำนาจ เพราะถูกกษัตริย์อังกฤษแย่งราชสมบัติและย้ายราชธานีไปตั้งอยู่ที่เมืองสิงคโปร์ (สิงคโปร์) แต่ในสมัยต่อมาได้ย้ายไปอยู่ที่เมืองมะชปาหิต

จนถึง พ.ศ. 2000 ชวาก็ตกอยู่ในอำนาจของชาวอินเดียที่นับถือศาสนาอิสลาม ภายหลังก็ตกเป็นเมืองขึ้นของโปรตุเกสและฮอลันดา ได้รับเอกราชและสถาปนาเป็นประเทศอินโดนีเซีย เมื่อ พ.ศ. 2492 ชาวชวาถือว่าอิเหนาเป็นวีรบุรุษ เป็นผู้มฤตธี เรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาจนกลายเป็นนิทานจึงเต็มไปด้วยอิทธิปาฏิหาริย์

เนื่องจากนิทานปันทียหรืออิเหนา เป็นเรื่องราวที่ได้รับความนิยมจากชาวชวาเป็นอย่างมาก เนื้อเรื่องจึงมีปรากฏเป็นหลายสำนวน และเมื่อเข้าสู่ประเทศไทย มีคำกล่าวกันสืบมาว่าพระราชธิดาในสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศกับเจ้าฟ้าสังวาลย์ คือ เจ้าฟ้ากฤษณชลและเจ้าฟ้ามงกุฎได้ทรงฟังนิทานปันทียจากนางกำนัลชวามลายูที่ได้จากเมืองปัตตานี พระราชธิดาทั้งสองพระองค์จึงมีพระดำริที่จะทรงนิพนธ์นิทานเรื่องนี้ขึ้น เจ้าฟ้ากฤษณชลทรงนิพนธ์เป็นบทละครเรื่องดาหลัง และเจ้าฟ้ามงกุฎทรงนิพนธ์เป็นบทละครเรื่อง อิเหนาแต่คนทั่วไปมักเรียกบทพระนิพนธ์ของทั้งสองพระองค์ว่า อิเหนาใหญ่ และ อิเหนาเล็ก นิทานปันทียของไทยจึงมี 2 สำนวนแต่นั้นมา อย่างไรก็ตาม แม้เมื่อแรกเริ่มสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศจะโปรดเกล้าฯ ให้นำมาเล่นเป็นละครในทั้งสองเรื่อง แต่เนื่องจากอิเหนาเล็กมีเนื้อเรื่องไม่สับสนเหมือนอิเหนาใหญ่ และชื่อตัวละครก็เรียกไม่ยาก คนทั่วไปจึงนิยมเรื่องอิเหนาเล็กมากกว่า ดังมีหลักฐานเป็นพยานอยู่ในเรื่อง ปุณโณวาทคำฉันท์ ของพระมหานาควัดท่าทราย ซึ่งแต่งในสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศได้กล่าวถึงการเล่นละครในเรื่องอิเหนา ตอนอิเหนาลักนางบุษบาไปไว้ในถ้ำ อันเป็นเนื้อเรื่องของอิเหนาเล็กที่ไม่ปรากฏในเรื่องอิเหนาใหญ่

เมื่อเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 ใน พ.ศ. 2310 ต้นฉบับบทละครเรื่องดาหลังและอิเหนาซึ่งแต่เดิมแต่งไว้ถึงตอนศึกซี สุญหายไป และไม่ปรากฏว่ามีบทละครเรื่องอิเหนาที่แต่งขึ้นใหม่ จึงเข้าใจว่าการเล่นละครเรื่องอิเหนาในสมัยธนบุรีคงใช้บทละครครั้งกรุงเก่าที่จำสืบทอดมา

อย่างไรก็ตาม ในสมัยธนบุรียังมีอิเหนาอีกสำนวนหนึ่งซึ่งเป็นงานนิพนธ์ของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ครั้นดำรงตำแหน่งเป็นหลวงสรวิชิต ชื่อเรื่องว่า *อิเหนาคำฉันท์* แต่งขึ้นเมื่อประมาณ พ.ศ. 2322 ดำเนินความตามบทละครเรื่องอิเหนาเล็ก พระนิพนธ์ในเจ้าฟ้ามงกุฎตั้งแต่ตอนอิเหนาเผาเมืองดาหาแล้วปลอมเป็นจรรกาลักพาบุษบาไปซ่อนในถ้ำ จนถึงอิเหนากลับไปแก้ความสงสัยที่กรุงดาหาสมัยรัตนโกสินทร์ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชก็พระราชนิพนธ์บทละครเรื่องอิเหนาขึ้น โดยพระราชนิพนธ์ซ่อมแปลงบทครั้งกรุงเก่าที่ยังเหลืออยู่เฉพาะตอนที่ขาดหายไป และในสมัยต่อมาพระพุทธเลิศหล้านภาลัยได้พระราชนิพนธ์บทละครเรื่องอิเหนาขึ้นใหม่ทั้งหมด ด้วยมีพระราชดำริดังปรากฏในคำกลอนท้ายบทละครว่า

อันอิเหนาเอามาทำเป็นคำร้อง	สำหรับงานการฉลองกองกุศล
ครั้งกรุงเก่าเจ้าสตรีเธอนิพนธ์	แต่เรื่องต้นตกหายพลัดพรายไป
หากพระองค์ทรงพิภพปรารภเล่น	ให้รำเดินเล่นละครคิดกลอนใหม่
เติมเต็มต่อติดประดิษฐ์ไว้	บำรุงใจไพร่ฟ้าข้าแผ่นดิน

(อิเหนา, 2546: 1012)

เนื่องจากบทละครเรื่องอิเหนา พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก ซึ่งทรงแต่งซ่อมขึ้น เนื้อความเข้ากันไม่สนิทกับบทเมื่อครั้งกรุงเก่าและนำมาเล่นละครได้ไม่เหมาะสม

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยจึงพระราชนิพนธ์แก้ไขให้สั้นและสอดคล้องกับทำรำ โดยรักษากระบวนการความไว้ตามเดิม แล้วพระราชนานให้สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงพิทักษ์มนตรีซึ่งทรงเชี่ยวชาญในการละคร ทรงนำไปลองหัดซ้อมกระบวนการทำรำ ตามบทกับครูละคร ก่อนที่จะช่วยกันดัดแปลงเสริมแต่งทำรำจนเห็นว่างาม เมื่อได้ทำรำด้วยกันกับ บทแล้ว จึงนำไปซ้อมจนชำนาญแล้วจึงรำถวายให้ทอดพระเนตรเพื่อให้มีพระบรมราชวินิจฉัยอีกครั้ง เป็นอันเสร็จ

พระราชประวัติผู้ทรงพระราชนิพนธ์

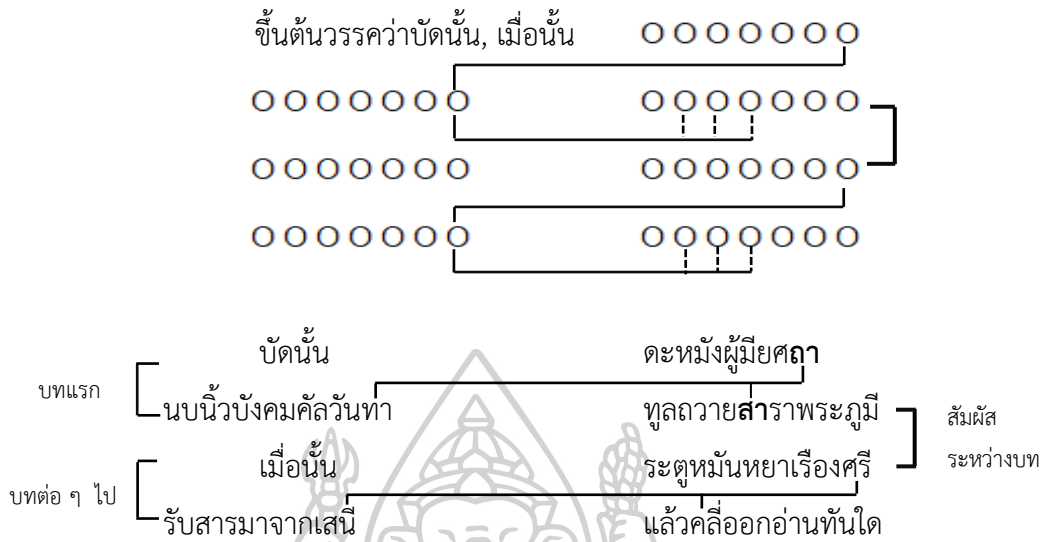
อิเหนา เป็นบทละครรำพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พระมหากษัตริย์รัชกาลที่ 2 แห่งพระบรมราชวงศ์จักรี ตลอดระยะเวลาที่พระองค์ครองราชย์สมบัติ เป็นสมัยที่วรรณคดีเจริญที่สุดวรรณคดีในสมัยนี้หลายเรื่องได้รับการยกย่องว่าเป็นยอดของวรรณคดี พระองค์พระราชนิพนธ์บทละครและส่งเสริมให้มีการหัดละคร เล่นละครทั้งละครนอกและ ละครใน ส่วนผลงานของพระองค์ในด้านภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม ก็เป็นที่ประจักษ์เด่นชัด แก่สายตาชาวโลกพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยจึงทรงได้รับการเทิดพระเกียรติจาก องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ในฐานะบุคคลสำคัญของโลกเมื่อ พ.ศ. 2511 และทางราชการยังกำหนดให้วันคล้ายวันพระราชสมภพของพระองค์ คือ วันที่ 24 กุมภาพันธ์ของทุกปี เป็นวันศิลปินแห่งชาติด้วย

ลักษณะคำประพันธ์

บทละครรำเรื่อง อิเหนา มีรูปแบบการแต่งเป็นกลอนบทละครซึ่งมีลักษณะบังคับเหมือน กลอนสุภาพ แต่วรรคแรกมักขึ้นต้นด้วยคำว่า “เมื่อนั้น” “บัดนั้น” และ “มาจะกล่าวบทไป” โดยคำว่า “เมื่อนั้น” ใช้กับตัวเอกของเรื่องหรือตัวละครที่เป็นกษัตริย์ คำว่า “บัดนั้น” ใช้กับตัวละคร สามัญ และคำว่า “มาจะกล่าวบทไป” ใช้เมื่อขึ้นตอนหรือเนื้อความใหม่

ส่วนจำนวนคำในแต่ละวรรค ได้ตั้งแต่หกคำถึงเก้าคำ แต่ที่นิยมกัน มักเป็นหกคำหรือเจ็ดคำ เพราะเข้าจังหวะและทำนองได้ดีกว่า และเหมาะสมกับทำรำ ทำนองเพลง นอกจากนี้ยังต้องมีการ กำหนดเพลงหน้าพาทย์สำหรับประกอบกิริยาอาการตัวละคร เช่น “เชิด” “เสมอ” “เชิดฉิ่ง” “กราวรำ” เป็นต้น และเพลงสำหรับขับร้อง เช่น “ร้าย” “สมิงทอง” “ชมตลาด” “นงคราญ” เป็นต้น พร้อมทั้งบอกจำนวนคำในบทนั้นด้วย คือ 2 วรรค เป็นหนึ่งคำกลอน

แผนผังและตัวอย่างกลอนบทละคร



เนื้อเรื่องย่อ บทละครเรื่อง อิเหนา มีดังนี้

ดินแดนชาวโบราณ มีกษัตริย์วงศ์หนึ่งเรียกว่า วงศ์สัณฺฑะแหวา หรือ วงศ์เทวัญ กล่าวกันว่า วงศ์นี้มีพี่น้องสี่องค์ องค์พี่ครองเมืองกูเรปัน องค์ที่สองครองเมืองดาหา องค์ที่สามครองเมืองดาหลัง และองค์ที่สี่ครองเมืองสิงหัดสำหรับ กษัตริย์วงศ์เทวัญมีอำนาจยิ่งใหญ่ด้วยศกดิ์ถือตัวว่าเป็นชนชั้นสูง จึงอภิเษกกันเฉพาะในวงศ์พี่น้อง นอกจากนี้ทั้งสี่เมืองเท่านั้นที่สามารถแต่งตั้งมเหสีได้ 5 องค์ ตามลำดับตำแหน่ง คือ ประไหมสุหรี มะเดวี มะโต ลิกู และเหมาหลาหัง แต่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเมืองหมันหยาศึ่งเป็นเมืองเล็กกว่า กล่าวคือ เจ้าเมืองนี้มีราชธิดาสามองค์ องค์โตชื่อ นิหลาอะระดา ได้ไปประไหมสุหรีเมืองกูเรปัน องค์ที่สองชื่อ ดาหาราวตี ได้ไปเป็นประไหมสุหรีเมืองดาหา ส่วนองค์สุดท้ายชื่อ จินดาสำหรับ ได้อภิเษกกับโอรสท้าวมังกัน และได้ครองเมืองหมันหยาศึ่ง

ท้าวกูเรปันมีโอรสองค์แรกกับลิกู ชื่อว่า กะหรัตตะปาตี ต่อมาเมื่อพระโอรสกับประไหมสุหรีเป็นหนุ่มรูปงามและเก่งกล้าสามารถมาก ชื่อ อิเหนา หรือ ระเด่นมนตรี และมีพระธิดาชื่อ วิยะดา ส่วนท้าวดาหามีพระธิดากับประไหมสุหรีชื่อ บุชบา และมีโอรสชื่อ สียะตรา บุชบามีอายุไล่เลี่ยกับอิเหนา ท้าวกูเรปันจึงหมั้นบุชบาให้กับอิเหนา และสียะตราก็หมั้นหมายกันไว้กับวิยะดา

ส่วนระตุหมันหยาศึ่งกับประไหมสุหรีก็มีราชธิดาชื่อ ระเด่นจินตะหระา อายุรุ่นราวคราวเดียวกับอิเหนา ท้าวสิงหัดสำหรับกับประไหมสุหรีมีโอรสชื่อ ระเด่นสุหระานา ราชธิดาชื่อ ระเด่นจินดาสำหรับ ท้าวกาหลังมีราชธิดาชื่อ ระเด่นสกาหนึ่งรัต ซึ่งเป็นคู่ตุนาหงันของสุหระานากง

เมื่อพระอัยยิกาที่เมืองหมันหยาศึ่งพระชนม์ ท้าวกูเรปันมอบหมายให้อิเหนาไปร่วมพิธีถวายพระเพลิงพร้อมกับกะหรัตตะปาตี อิเหนาพบจินตะหระาก็หลงรัก จนพิธีถวายพระเพลิงเสร็จแล้ว

ก็ยังไม่ยอมกลับเมืองกูเรป็น ท้าวกูเรป็นจึงต้องอ้างว่าประหม่าหรือจะมีพระประสูติกาลได้กลับมาเป็นกำลังใจให้พระราชมารดา อิเหนาจำใจต้องกลับมาประจวบกับพระราชมารดาประสูติพระราชธิดาหน้าตาน่ารักนามว่า ระเด่นวิยะดา อย่างไรก็ตาม อิเหนายังหาทางกลับไปเมืองหมันหย่าอีก โดยอ้างว่าจะไปประพาสป่าแล้วปลอมตัวเป็นโจรป่าชื่อ มิสารปันหยี ระหว่างทางได้พบกับ ระตูปุศลินาน้องชายสุดท้องของระตูปันจะร่ากัน และระตูปักงาหงัน ปรากฏว่าระตูปุศลินานาในที่รบ นางดรสาซึ่งเพิ่งเข้าพิธีอภิเษกกับระตูปุศลินาน้ำจึงกระโดดเข้ากองไฟตายตามพระสวามี ส่วนระตูปันจะร่ากันและระตูปักมาหงันยอมแพ้ และถวายพระธิดาและพระโอรสให้อิเหนา คือ นางสการะวาตี นางมาหยารัศมี และ สังคามาระตา เมื่ออิเหนาเข้าเมืองหมันหย่าได้ ก็ลักลอบเข้าหานางจินตะหรา แล้วได้สองนางคือ นางสการะวาตีและนางมาหยารัศมีเป็นชายา และรับสังคามาระตาเป็นน้องชาย

ท้าวกูเรป็นเรียกอิเหนากลับเมืองถึงสองครั้ง พร้อมทั้งนัดวันอภิเษกระหว่างอิเหนากับบุษบา แต่อิเหนาไม่ยอมกลับและสั่งความตัดรอนนางบุษบา ท้าวกูเรป็นและท้าวดาหาทราบเรื่องก็ขัดเคืองพระทัยท้าวดาหาถึงหลุดปากว่าถ้าใครมาขอบุษบาก็จะยกให้

ฝ่าย จรกา ระตูปเมืองเล็กเมืองเล็กเมืองหนึ่ง และเป็นอนุชาของ ท้าวล่าสำ (ท้าวล่าสำผู้นี้มีธิดาคือ ระเด่นกฤษมา เป็นคู่หมั้นของสังคามาระตา) จรกาเป็นชายรูปชั่วตัวดำ แต่อยากได้ชายารูปงามจึงให้ช่างวาดไปแอบวาดภาพราชธิดาของกษัตริย์เมืองสิงห์สำหรับ คือ นางจินตาส่าหรือครั้งนั้นทราบข่าวว่านางบุษบาสวยงามมากจึงให้ช่างวาดแอบวาดภาพนางบุษบาอีก ช่างวาดแอบวาดภาพได้ 2 ภาพคือ ตอนนางบุษบาเพิ่งตื่นบรรทมและภาพที่แต่งองค์เต็มที ขณะเดินทางกลับ องค์ประตาระหลาบันดาลให้รูปนางบุษบาที่ทรงเครื่องตกหายไป จรกาได้เห็นภาพที่เพิ่งตื่นบรรทมเท่านั้นก็หลงใหลถึงกับสลบไปทันที เมื่อได้ข่าวจากช่างวาดภาพว่าบุษบาร้างคู่ตุนาหงัน จึงรีบให้ท้าวล่าสำ ซึ่งเป็นพี่ชายมาสู่ขอบุษบา ท้าวดาหากำลังโกรธอิเหนาอยู่ แม้จะรู้จกรกรรูปชั่วตัวดำศักดิ์ แต่เมื่อพลั้งปากว่าใครมาขอก็จะยกให้ จึงจำใจยกนางบุษบาให้จรกาและกำหนดการวิวาห์ภายในสามเดือน

กล่าวถึงกษัตริย์อีกวงศ์หนึ่ง องค์พี่ครองเมืองกะหมังกูหนึ่ง มีพระโอรสชื่อ วิหยาสะก่า องค์รองครองเมืองปาหยัง มีพระธิดา 2 องค์ คือ นางรัตนาระติกา และ รัตนาวาตี องค์สุดท้องครองเมืองปะหมันสลัดมีพระโอรสชื่อ วิหราคะระตา มีพระธิดาชื่อ บุษบาวิลิศ

ต่อมาวิหยาสะก่าโอรสท้าวกะหมังกูหนึ่งเสด็จประพาสป่า พบภาพวาดของนางบุษบา ทรงเครื่องที่หายไปก็คลั่งไคล้ไหลหลงถึงกับสลบเช่นกัน ท้าวกะหมังกูหนึ่งรักและเห็นใจโอรสมากจึงให้คนไปสืบว่านางในภาพนั้นเป็นใครแล้วก็ให้แต่งทูตไปขอนางบุษบา แต่ถูกท้าวดาหาปฏิเสธเพราะได้ยกให้ระตูปุศลินานางนั้นแล้วจึงทำให้เกิดศึกชิงนางขึ้น ชื่อว่า “ศึกกะหมังกูหนึ่ง”

เนื้อเรื่องย่อ บทละครเรื่องอิเหนา ตอน คีตกะหมังกุหนิง (เรื่องที่นำมาเป็นบทเรียน)

เมื่อท้าวกะหมังกุหนิงส่งทูตไปขอขบขาศ แต่ได้รับการปฏิเสธจากท้าวดาหาลิงเตรียมจัดทัพยกไปตีเมืองดาหาโดยให้พระอนุชา คือ ระตูปาหยังและระตูประหมั้น รวมทั้งหัวเมืองทั้งปวงยกทัพมาช่วยท้าวกะหมังกุหนิงให้วิหยาสะกำเป็นทัพหน้า พระอนุชาทั้งสองเป็นทัพหลัง ส่วนพระองค์เป็นจอมทัพแต่ก่อนที่จะยกทัพไปนั้น โจรทำนายว่าดวงชะตาของท้าวกระหมังกุหนิงและวิหยาสะกำนั้นถึงฆาต ถ้ายกทัพไปในวันรุ่งขึ้นจะพ่ายแพ้แก่ศัตรู ควรงดเว้นการทำศึกไปก่อน 7 วัน จึงจะพ้นเคราะห์ แต่ท้าวกะหมังกุหนิงก็ไม่เปลี่ยนพระทัย ฝ่ายท้าวดาหาได้ขอความช่วยเหลือไปยังท้าวกูเรปัน ท้าวกาหลัง และท้าวสิงหัดสำหรับ ท้าวกูเรปันส่งราชสารฉบับหนึ่งสั่งให้อิเหนายกทัพไปช่วยท้าวดาหาทำศึก อีกฉบับหนึ่งส่งไปให้ระตูหมันหย้าโดยตำหนิงจินตะหราว่าเป็นต้นเหตุให้อิเหนาตัดรอนนางขบขาศ ส่งผลให้เกิดศึกสงครามขึ้น ระตูหมันหย้ารู้สึกผิดจึงเร่งให้อิเหนายกทัพไปเมืองดาหา ส่วนท้าวกาหลังให้ตำมะหงงกับตะหมิงคุมทัพมาช่วย ท้าวสิงหัดสำหรับส่งสุหรานากงผู้เป็นโอรสมาช่วยรบ เมื่อทัพที่จะช่วยเมืองดาหารบมาครบแล้ว อิเหนาจึงมีบัญชาให้จัดทัพเตรียมรบกับทัพท้าวกะหมังกุหนิง

ครั้นสองฝ่ายเผชิญทัพกัน สังคามาระตาเป็นคู่ต่อสู้กับวิหยาสะกำและสังหารวิหยาสะกำได้ ท้าวกะหมังกุหนิงเห็นโอรสถูกสังหารตกจากม้าก็โกรธ ขับม้าเข้าไล่ล่าสังคามาระตา อิเหนาจึงเข้าสกัดและต่อสู้กับท้าวกะหมังกุหนิง ทั้งสองฝีมือทัดเทียมกันทั้งเพลงทอกและกระบี่ ผลัดกันแพ้ผลัดกันชนะหลายกระบวนเพลง ในที่สุดอิเหนาจึงใช้กริชสังหารท้าวกะหมังกุหนิงได้ ทัพฝ่ายกะหมังกุหนิงก็แตกพ่ายไป ระตูปาหยังและระตูประหมั้นยอมอ่อนน้อมต่ออิเหนา และจะขอส่งเครื่องบรรณาการมาถวายตามประเพณี อิเหนาจึงอนุญาตให้นำศพของท้าวกะหมังกุหนิงและวิหยาสะกำกลับไปทำพิธีตามราชประเพณี

2.6.2 วรรณคดีเรื่อง นิทานเวตาล เรื่องที่ 10

นิทานเวตาล วรรณกรรมสั้นสกุลดดีที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย และมีการแปลหลายภาษา แม้ว่าจะเป็นเรื่องราวโบราณเก่าแก่ แต่ก็แทรกสัจธรรมและคติธรรมเป็นอันมาก นอกจากนี้ผู้อ่านยังจะได้ศึกษาเรื่องราวความเป็นอยู่ ความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม และวัฒนธรรมอินเดียโบราณประกอบกับเนื้อหาที่น่าสนใจและยังจะได้ศึกษาสำนวนภาษาของ น.ม.ส. ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นรัตนกวีอีกด้วย

ความเป็นมา

นิทานเวตาล ฉบับพระนิพนธ์ พระราชวรวงศ์เธอกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ มีที่มาจากวรรณกรรมสันสกฤตของอินเดีย โดยเรื่องเดิมมีชื่อว่า เวตาลปัญจวิงศติ (Vetala Panchavinshati) แปลว่า นิทาน 25 เรื่องของเวตาล (ปีศาจ = 5, วิงศติ = 20) ศิวทาสได้แต่งไว้แต่โบราณและโสมทวะได้นำมาเรียบเรียงขึ้นใหม่และรวมไว้ในหนังสือชื่อ กถาสริตสาคร (katha-sarita-sagara) ในราวคริสต์ศตวรรษที่ 12 ต่อมาในระหว่าง ค.ศ. 1719 - 1749 (พ.ศ. 2262 - 2292) พระราชาแห่งกรุงชัยปุระโปรดให้แบ่งนิทานเวตาลจากฉบับภาษาสันสกฤตเป็นภาษาอื่น ๆ อีกการนำมาแปลเป็นภาษาอื่น ๆ ของอินเดียอีกแทบทุกภาษา

ต่อมาได้มีผู้นำนิทานเวตาลทั้งฉบับภาษาสันสกฤตและฉบับภาษาฮินดีมาแปลเป็นภาษาอังกฤษ รวมทั้งร้อยเอกเซอร์ริชาร์ด เอฟ. เบอร์ดัน ก็ได้นำมาแปลและเรียบเรียงแต่งแปลงเป็นสำนวนของตนเองให้คนอังกฤษอ่านโดยใช้ชื่อว่า Vikram and the Vampire or Tales of Hindu Devil แต่ไม่ครบถ้วนทั้ง 25 เรื่อง กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ได้ทรงแปลนิทานเวตาลจากฉบับของเบอร์ดัน จำนวน 9 เรื่อง และจากฉบับแปลสำนวนของ ซี.เอช. ทอร์นีย์ อีก 1 เรื่อง รวมเป็นฉบับภาษาไทยของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ 10 เรื่อง เมื่อ พ.ศ. 2461

กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ทรงกล่าวถึงนิทานเวตาล ฉบับของเบอร์ดันและฉบับของพระองค์ไว้ในคำนำในคราวที่มีการจัดพิมพ์เป็นครั้งแรกว่า

“...ถ้าใครอ่านนิทานเวตาลในภาษาอังกฤษอย่างฉบับของเบอร์ดัน อ่านสนุกกว่าฉบับอื่น ถ้าจะเปรียบกับเครื่องเพชรพลอยที่ทำเป็นวัตถุประดับกายก็เหมือนกับพลอยแจกอย่างดีซึ่งช่างฝรั่งเอาไปฝังไว้ในเรือนทองคำอันมีรูปและลายงดงาม ถูกใจผู้ที่มีใจแจก ถึงผู้อ่านไม่ใช่ฝรั่งก็เห็นดีอย่างฝรั่งได้ เพราะอ่านภาษาอังกฤษส่วนฉบับภาษาไทยนี้ ได้ใช้ฉบับเบอร์ดันเป็นหลักในการเรียบเรียง ถ้าจะเทียบกับฉบับที่แปลตรงมาจากสันสกฤตหรือฮินดี (ฮินดี) จะผิดกันมาก เพราะในฉบับอังกฤษมีสำนวนความคิดและโวหารของเบอร์ดันปะปนอยู่มากชั้นหนึ่งอยู่แล้ว ข้าในภาษาไทยนี้ น.ม.ส. ปกลงไปอีกชั้นหนึ่งเล่า อนึ่งเรื่องในฉบับบางเรื่อง ไม่มีในฉบับเบอร์ดัน บางเรื่องในฉบับเบอร์ดันไม่ได้เอาลงมาในหนังสือนี้...”

รูปแบบนิทานซ้อนนิทานมีมานานแล้วในรูปแบบวรรณกรรมมุขปาฐะหรือวรรณกรรมบอกเล่า (oral literature) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องจากปากสู่ปาก โดยอาจเปลี่ยนองค์ประกอบอื่น ๆ อาทิ ชื่อตัวละคร เหตุการณ์ ฉาก บรรยากาศ หรือสัญลักษณ์บางอย่าง แต่แก่นเรื่องหลัก (theme) ยังคงเดิม ส่วนนิทานเรื่องย่อยที่ซ้อนอยู่ในนิทานเรื่องใหญ่มีหน้าที่เป็นส่วนเสริมให้แก่นเรื่องหลักเด่นชัดหนักแน่น และยังทำให้โครงเรื่องใหญ่เข้าใจง่าย โดยผู้แต่งอาจจะใช้กลวิธีให้ตัวละครในเรื่องใหญ่เป็นผู้เล่าเรื่องมีการผูกปม ตั้งปริศนาหรือปัญหา และเฉลยหรือคลี่คลายปัญหาในตอนท้ายเรื่อง

วรรณกรรมอินเดียโบราณทั้งที่เป็นฉบับภาษาบาลีหรือฉบับภาษาสันสกฤตมักปรากฏรูปแบบนิทาน
ซ้อนนิทานอยู่เป็นจำนวนมาก

ประวัติผู้นิพนธ์

พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ ทรงชำนาญด้านภาษาและวรรณคดีเป็นพิเศษ
ได้นิพนธ์หนังสือไว้มากมายโดยใช้ พระนามแฝง “น.ม.ส.” ซึ่งทรงเลือกจากอักษรตัวหลังพยางค์ของ
พระนาม (พระองค์เจ้า) “รัชนี้แจ่มจรัส”

พระนามแฝง “น.ม.ส.” เป็นที่รู้จักกันดีในนามนักเขียนและกวีมีโวหารพิเศษ คือ คมคาย
และขบขัน เมื่อทรงเขียนเรื่องชีวิตของนักเรียนเมืองอังกฤษ ลงในหนังสือวิธานครั้งแรกผู้อ่านก็
ชอบใจทันที เพราะมีความแปลกใหม่ทั้งแนวเขียน แนวคิด ความชำนาญทางภาษาเยี่ยมยอด จึงได้
ทรงรับเลือกดำรงตำแหน่งสูงทรงคุณวุฒิหลายครั้ง เช่น องคมนตรี สภานายกราชบัณฑิตยสถาน เป็น
ต้นพระองค์ได้ทรงตั้งโรงพิมพ์และมีกิจการพิมพ์ส่วนพระองค์ที่ถนนประมวญ และทรงออกหนังสือ
เครื่องประมวญ ชื่อประมวญวัน และประมวญมารค ซึ่งงานพระราชนิพนธ์มีทั้ง 2 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทร้อยแก้ว ได้แก่ จดหมายจางวางหรั่ว นิทานเวตาล สืบราชสมบัติ ตลาดเงินตรา
พระนางฮองไอยเฮา และที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ได้แก่ บทความหน้า 5 ในหนังสือประมวญวัน
2. ประเภทร้อยกรอง ได้แก่ กนกนครคำกลอน พระนลคำฉันท์ สามกรุง

ลักษณะคำประพันธ์

นิทานเวตาลแต่งเป็นร้อยแก้ว (บางเรื่องมีกาพย์ กลอน หรือฉันท์แทรก) โดยนำทำนองเขียน
ร้อยแก้วของฝรั่งมาปรับเข้ากับสำนวนไทยได้อย่างกลมกลืน และไม่ทำให้เสียอรรถรสแต่กลับทำให้
ภาษาไทยมีชีวิตชีวา จึงได้รับการยกย่องว่าเป็นสำนวนร้อยแก้วที่ใหม่ที่สุดในยุคนั้น เรียกว่า “สำนวน
น.ม.ส.” สำนวนภาษาในนิทานเวตาลส่วนใหญ่เป็นภาษาง่าย ๆ แต่มีชีวิตชีวา เหมาะสมกับการเล่า
นิทาน แม้จะมีบางตอนที่นักเรียนอาจรู้ว่าสำนวนภาษาแตกต่างไปจากปัจจุบัน แต่ก็มีใช้ว่าจะเข้าใจ
ยากจนเกินไป เพราะผู้นิพนธ์มักจะทรงอธิบายขยายความต่อเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้อย่างแจ่มแจ้ง
ชัดเจนขึ้น ดังตัวอย่าง เช่น “ข้าศึกมีกำลังมากแลชำนาญการศึก ใช้ทั้งทองคำแลเหล็กเป็นอาวุธ คือ
ใช้ทองคำซื้อน้ำใจนายทหารและไพร่พลของพระราชเจ้าให้เอาใจออกห่างจากพระองค์ แลใช้เหล็กเป็น
อาวุธฆ่าฟันคนที่ซื้อน้ำใจไม่ได้ ข้าศึกใช้ทองคำบ้างเหล็กบ้างเป็นอาวุธดังนี้ จนในที่สุดรีพลของ
ท้าวมหาพลหรือร้อยย้อยยับไป”

ด้วยคุณค่าในด้านต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมา นิทานเวตาลจึงเป็นหลักฐานอันดีที่แสดงให้เห็นว่า
นิทานที่เล่าเป็นอุทาหรณ์เพื่อแสดงคติธรรมก็สามารถให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินได้ในเวลาเดียวกัน
ผู้คนทุกชาติทุกภาษาจึงนิยมเล่าและฟังนิทานกันมาตั้งแต่โบราณกาล และสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

เรื่องย่อนิทานเวตาล

พระวิกรมมหาราชครองกรุงอูชเชนีทรงปลอมเป็นโยคี พาพระโอรสนามธรรมธวัชเสด็จเที่ยวไปตามสถานที่ต่าง ๆ ทรงให้พระภรรตฤราชดูแลบ้านเมืองแทน แต่ต่อมาพระภรรตฤราชสละราชสมบัติประพฤติดนเป็นโยคี พระอินทร์จึงให้อสูรตนหนึ่งมาดูแลเมืองไปก่อน เมื่อพระวิกรมมหาราชกลับมาเกิดต่อสู้กัน อสูรพ่ายแพ้และกล่าวว่าข้าพเจ้ายอมถวายชีวิตของพระองค์แก่พระองค์ และบอกว่า พระวิกรมมหาราช จะสิ้นชีวิตในเร็ววันนี้ อสูรก็จะมาช่วยพระองค์ให้พ้นภัย อสูรเล่าเรื่องให้พระวิกรมมหาราชฟังว่า ในกรุงอูชเชนีมีคนเกิดวันเดือนปีเดียวกัน 3 คน คือ พระวิกรมมหาราช บุตรคนค้ำน้ำมัน ซึ่งถูกฆ่าตายแล้วและโยคีซึ่งเป็นคนฆ่าบุตรคนค้ำน้ำมันตาย โยคีตนนี้ก็ปรารถนาจะฆ่าพระวิกรมมหาราชด้วย เนื่องจากโกรธแค้นพระราชบิดาของพระวิกรมมหาราช ครั้นพระวิกรมมหาราชเสด็จกลับเข้าเมืองแล้ว ต่อมาพ่อค้าคนหนึ่งนำผลไม้ไปถวายวันละลูกเก็บไว้ได้กองใหญ่ จนกระทั่งวันหนึ่งพระวิกรมมหาราชจึงรู้ว่าในผลไม้ทุกลูกนั้นมีทับทิมที่มีค่า ชายพ่อค้าได้บอกความจริงว่าตนคือसानติศีล โยคีขอเชิญพระวิกรมมหาราชและพระราชบุตรธรรมธวัชไปช่วยนำเวตาล จากต้นอโศกในป่าเข้ามาให้พระวิกรมมหาราชและพระโอรสธรรมธวัชทรงไปจับเวตาลมาได้ ในระหว่างทางเวตาลก็เล่านิทานให้ฟังแล้วตั้งปัญหาถาม เมื่อพระวิกรมมหาราชตรัส เวตาลก็จะลอยกลับไปต้นอโศกดังเดิม

เรื่องย่อนิทานเวตาลเรื่องที่ 10 (เรื่องที่น่ามาเป็นบทเรียน)

หลังจากที่พระวิกรมมหาราชและพระราชบุตรทรงนิ่งเฉย ไม่ตรัสตอบเวตาล เวตาลจึงทูลให้ทรงทราบว่ายโยคีจะฆ่าพระองค์ ในขณะที่เคารพเทวรูปโดยอักษฎางคประณต แล้วเวตาลก็ออกจากศพไป พระวิกรมมหาราชนำศพนั้นไปให้โยคี โยคีก็พาทั้งสองพระองค์ไปยังเทวรูปเจ้าแม่กาลิ และเชิญให้เคารพโดยอักษฎางคประณต พระวิกรมมหาราชจึงทรงขอให้โยคีทำให้ดูก่อน เมื่อโยคีทำพระวิกรมมหาราชก็ประหารโยคี พระอินทร์เสด็จมาและตรัสให้ขอพร พระวิกรมมหาราชทรงขอให้เรื่องของพระองค์ปรากฏไปในโลกชั่วกาลนาน พระอินทร์ก็ประทานให้ตามที่ขอนั้น

3. การสอนวรรณคดีไทย

3.1 จุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทย

ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ได้ผลนั้น ครูต้องทราบจุดมุ่งหมายของการสอนเพื่อให้การสอนบรรลุวัตถุประสงค์และเกิดประสิทธิภาพ ซึ่งนักวิชาการได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายการสอนวรรณคดีไว้ ดังนี้

สุดาพร ไชยะ (2552: 126) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการสอนวรรณคดีไทยไว้ สรุปได้ ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนรู้และเข้าใจนิยามความหมายของวรรณคดี
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้และเข้าใจลักษณะของหนังสือที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี
3. เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเสียง อ่านทำนองเสนาะ ทำนองพูดได้ไพเราะถูกต้อง
4. เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าของวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ
5. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเนื้อเรื่อง การวิเคราะห์ความหมายและคำศัพท์ได้

ถูกต้อง

6. เพื่อฝึกทักษะการอ่านในใจได้ถูกต้องและมีค่านิยมที่ดีในการอ่าน
7. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินจากเรื่องที่อ่าน
8. เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาลักษณะข้อบังคับต่าง ๆ ของคำประพันธ์ที่ใช้ในวรรณคดีได้อย่าง

ถูกต้อง

9. เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเกิดจินตนาการจากการเรียนวรรณคดีไทย
10. เพื่อให้เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยโดยเข้าถึงอรรถรสของวรรณคดีและจดจำถ้อยคำหรือวรรคทองที่ไพเราะได้

11. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครอย่างเป็นธรรม
12. เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย

อิงอร สุพันธ์วิช และคณะ (2555: 109-110) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอน วิชาวรรณคดีไทยไว้ สรุปได้ว่า การสอนวรรณคดีไทยมีหลายประการ เช่น การสอนเพื่อความบันเทิง อ่านเพื่อให้เกิดความรู้ อ่านเพื่อศึกษาวัฒนธรรม เพราะวรรณคดีนั้นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม แต่ที่สำคัญที่สุด คือ การสอนวรรณคดีเพื่อให้นักเรียน เข้าใจวิถีชีวิต เพราะกวีเป็นผู้ที่เห็นภาพชีวิตอย่างกว้างขวางที่สุดมีความรู้สึกอย่างลึกซึ้งที่สุด และการเรียนการสอนจึงทำให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจชีวิตของมนุษย์ด้วยกันได้ดียิ่งขึ้น

บันลือ พุกชะวัน (2557: 142) กล่าวถึงการสอนวรรณคดีไทยไว้ สามารถสรุปได้ว่าการสอนวรรณคดีเพื่อต้องการและช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงศิลปวัฒนธรรม ได้รู้สัพไพเราะจากภาษาเกิดความภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของชาติเกิดความรู้สึกเป็นหนี้บุญคุณผู้ประพันธ์ ถ้าได้ครูช่วยโน้มน้าวให้เห็นส่วนดี ส่วนไพเราะ และอื่น ๆ ให้ผู้เรียนได้เข้าใจต่อวรรณคดีไทยเป็นการดียิ่ง

จากจุดมุ่งหมายในการสอนวรรณคดีไทยข้างต้นนั้น สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการสอนวรรณคดีไทย คือ การที่ผู้สอนจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของวรรณคดีได้เรียนรู้แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร ข้อคิด คำสอน ตลอดจนอุทาหรณ์สอนใจที่ได้จากวรรณคดี ล้วนเป็นภูมิปัญญาอันล้ำค่ายิ่งที่กวีทั้งหลายได้สอดแทรกไว้

ในแต่ละเรื่องของวรรณคดี รวมถึงการส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักคิด เข้าใจ และเข้าถึงความหมาย คุณค่าทางวรรณศิลป์ที่จะส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีเห็นคุณค่าและช่วยกันสืบสานเอกลักษณ์ ไทย ในการเรียนวรรณคดีไทย

3.2 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย คือ การมุ่งเน้นค้นหาความงาม ความไพเราะ หรือ สุนทรียภาพจากการใช้ภาษาและเนื้อหาว่ามีความประณีตและวิจิตรอย่างไร และการเรียนการสอน วรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา ครูจะต้องนำหลักจิตวิทยาเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะจิตวิทยาที่เกี่ยวกับแรงจูงใจในชั้นเรียน และหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรเลือกใช้ วิธีสอนที่หลากหลาย ทั้งนี้มีนักวิชาการได้ให้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไว้ หลายวิธี ดังนี้

สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ (2552: 178-184) กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียนการสอน วรรณคดีไทยสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. การอ่านเข้าใจ เป็นขั้นตอนแรกในการสอนวรรณคดีไทย ซึ่งครูจะต้องเตรียมการสอนโดยการอ่านวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ ให้เข้าใจ ทั้งการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร กล่าวถึงใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ผลของการกระทำนั้นเป็นอย่างไร สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การทำความเข้าใจคำศัพท์ หากครูไม่เข้าใจคำศัพท์ไม่ควรผ่านเลยไป อาจค้นดูความหมายจาก พจนานุกรมหรือถามผู้รู้แต่ไม่ควรกังวลกับคำศัพท์มากจนเกินไป

2. ได้เสียงเสนาะ การสอนวรรณคดีไทยไม่ว่าจะเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรองล้วนแต่ มีความไพเราะในรูปแบบแตกต่างกันออกไป ครูต้องให้ความสำคัญในการสอนให้นักเรียนอ่าน และเห็นความสำคัญของเสียงเสนาะดังกล่าว ทั้งการอ่านออกเสียงร้อยแก้วที่ครูสอนให้นักเรียน พยายามฝึกการใช้น้ำเสียง ลีลา การเว้นจังหวะ การเน้นเสียง การผ่อนเสียง ฯลฯ ครูอาจยกตัวอย่าง ผู้ประกาศข่าว พิธีกร ผู้ดำเนินรายการวิทยุหรือโทรทัศน์ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจที่จะฝึก อ่านออกเสียงร้อยแก้ว การสอนอ่านร้อยกรองก็เช่นเดียวกัน ครูภาษาไทยที่ดีควรฝึกอ่านทำนอง เสนาะให้ได้ วิธีที่ดีที่สุด คือการสาธิต เพราะจะทำให้ นักเรียนจับจังหวะ ลีลา และน้ำเสียงได้

3. เจาะแนวคิดสำคัญ การสอนวรรณคดีนั้นสิ่งสำคัญประการหนึ่งคือการสอนให้นักเรียน จับแนวคิดสำคัญของเรื่อง (theme) ได้แล้วสามารถประมวลเรื่องที่อ่าน เพื่อวิเคราะห์ในประเด็น ต่าง ๆ ครูต้องคอยกระตุ้นให้นักเรียนมีวิถึคิดพิจารณา สาระสำคัญ ให้นักเรียนค้นพบด้วยตนเอง ได้โดยง่ายก็จะทำให้นักเรียนภาคภูมิใจในตนเอง

4. หมั่นวิเคราะห์วิวินิจฉัย ครูต้องสอนให้นักเรียนตีความได้ ต้องพยายามค้นหาสาระหรือ ความรู้สึกที่แฝงในวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ ให้พบโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมา

5. ใส่ใจวิพากษ์วิจารณ์ การสอนให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่ย่านั้นถือว่ามีความสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะเมื่อสามารถวิเคราะห์ วิวินิจฉัยรายละเอียดต่างๆ และสามารถแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล การสอนในขั้นนี้หากมุ่งให้นักเรียนเขียนบทวิจารณ์จะเป็นสิ่งที่ยากเกินไป แต่ครูสามารถใช้วิธีการสนทนา ซักถาม หรือบทบาทสมมติ

6. ประสานกิจกรรม ครูควรรู้จักเลือกใช้กิจกรรมต่าง ๆ ประกอบการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม จะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนานและน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรมบทบาทสมมติ กิจกรรมการแสดงละคร กิจกรรมการขับร้องพ็อนรำ กิจกรรมวาดภาพ กิจกรรมเขียนแผนที่ กิจกรรมสถานการณ์จำลอง กิจกรรมค้นคว้า กิจกรรมนิทรรศการ และกิจกรรมทนายปัญหา เป็นต้น

7. สัมพันธ์เนื้อหา การเรียนการสอนวรรณคดีไทยนั้นครูควรบูรณาการความรู้ให้สัมพันธ์กับเนื้อหาในสาระอื่น ๆ ทั้งในกลุ่มสาระเดียวกันและต่างกลุ่มสาระฯ เพราะการเรียนเช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ที่หลากหลายเห็นความเชื่อมโยง เกิดความรู้ลึกกว่าเรียนเรื่องเดียว แต่สามารถได้รับความรู้หลากหลายเรื่อง

อิงอร สุพันธุ์วนิช และคณะ (2555: 121) กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไว้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ควรเน้นพัฒนาความคิดของผู้เรียน ผู้สอนไม่ควรปิดกั้นหรือครอบงำความคิดของผู้เรียน ควรให้อิสระในการคิดของผู้เรียน และแนะนำวิธีการคิดที่ถูกต้อง ทั้งนี้ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสนใจและเห็นคุณค่าของวรรณคดี

บันลือ พุกษะวัน (2557: 145-147) กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. การเตรียมการสอน สำรวจเนื้อหา จัดลำดับกิจกรรม จุดประสงค์ อุปกรณ์ กิจกรรมการประเมินผล หรือวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ สรุปเรื่อง ประเมินเรื่องที่ย่านได้

2. จัดบรรยากาศให้เป็นกันเอง ครูยิ้มแย้มแจ่มใส สนใจเด็กทุกคน และสังเกตดูความกระตือรือร้นของผู้เรียน

3. ให้ผู้เรียนเล่าความเป็นมาของวรรณคดีตอนนั้นก่อน หลังจากที่ได้อ่านวรรณคดีแบบง่าย ประกอบภาพ โดยช่วยกันสรุปเรื่องความสนุกสนานที่จะช่วยให้อ่านต่อ เพื่อเร้าให้สนใจที่จะอ่านตอนต่อไป (บทเรียน)

4. ครูทบทวนเรื่อง ผู้เรียนอ่านวรรณคดีฉบับง่ายอีกรอบหนึ่ง สรุปถึงความสำคัญที่จะเป็นรอยต่อของบทเรียน สอบถามถึงตัวละครในเรื่องและพฤติกรรมของตัวละครเหล่านั้นพอสังเขป

5. ให้ผู้เรียนอ่านแบบคร่าว ๆ เพื่อหาค่าเสียงเหมือนโดยขีดเส้นใต้คำเหล่านั้น (ถ้าเป็นบทร้อยกรอง) สักหนึ่งตอน หากเป็นบทร้อยแก้วก็ให้สำรวจคำศัพท์ คำยากใช้เทคนิคการเดารูปประโยค ทำความเข้าใจ มอบหมายให้อ่านเป็นกลุ่มและตอน (อนุเฉท) ที่กำหนด

6. ครูอ่านออกเสียงลงจังหวะสัมผัสให้ผู้เรียนอ่านตามพร้อมกัน
7. จัดกลุ่มให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มไปฝึกอ่านนำและอ่านตามกัน แล้วลองแข่งขันการอ่านลงจังหวะสัมผัสประกวดกัน ครูคอยช่วยแนะนำแก้ไขการอ่านของทุกกลุ่ม และให้กำลังใจ
8. ทดลองให้อ่านเป็นรายบุคคล เพื่อเลือกเด็กที่เป็นหัวหน้ากลุ่มแต่ละกลุ่ม หรืออาจสลับสับเปลี่ยนหัวหน้ากลุ่ม สมาชิกกลุ่มบ้างก็ได้ (เมื่อเห็นว่าอ่านถูกต้องคล่องแคล่วดีแล้ว)
9. เมื่ออ่านลงจังหวะสัมผัสตามที่กำหนด จบตอน หรือเท่าที่กำหนด เห็นว่าหลายตอนยาวพอสมควรตามแผนการสอนที่เตรียมไว้ ควรเริ่มดำเนินการถอดคำประพันธ์เป็นระยะ ๆ ไปได้
10. ถ้ายกหรือยกกรอนั้น ๆ เป็นบทของตัวละครแยกกันแต่ละบท ก็มอบหมายให้แต่ละกลุ่มฝึกอ่านลงจังหวะพร้อมกันกลุ่มละบทแบบแทนตัวละครที่กำหนดเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ (ก่อนจะถอดคำประพันธ์) โดยผลัดกันอ่านกลุ่มละตอน (บท)
11. หากพบคำคม คำพังเพย คำสุภาพ คติพจน์ ให้ผู้เรียนค้นหาหรือบันทึกเข้าไว้ของแต่ละกลุ่มที่อ่าน แล้วจัดทำป้ายนิเทศไว้พร้อมคำอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ
12. ส่งเสริมให้แต่งนิทานเรื่องราวประกอบ หรือหานิทานที่สอดคล้องกับคำคม คำพังเพย นั้น ๆ อ่านสู่ฟังอธิบายหรืออภิปรายว่านิทานเรื่องราวนั้นสอดคล้องสนองกับคำพังเพย คำสุภาสิตนั้นอีกครั้งหนึ่ง
13. ถ้าเป็นร้อยแก้ว ควรส่งเสริมการเรียนรู้หลักภาษานำมาใช้ในบทอ่าน เช่น เมื่อเรียนถึงคำสรรพนาม อักษรคู่ อักษรเดี่ยว ก็ให้สำรวจเลือกใช้คำที่กำหนดจากข้อความที่อ่านนั้นไปพร้อมกัน (ทักษะสัมพันธ์) อาจกล่าวได้ว่า การเรียนภาษาควบคู่กับการอ่านและการเขียนย่อมชวนให้ผู้เรียนสนใจมากกว่าแล้วจึงขยายความเข้าใจในหลักภาษานั้นไปเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน หรือวิชาอื่น
14. ฝึกให้มีการติดตามเรื่อง เด่าเรื่อง (จากพฤติกรรมของตัวละคร) โดยการคิดหาเหตุผลพิจารณาหาส่วนดี ส่วนบกพร่อง ยกเหตุผลประกอบ และเสนอแนะแก้ไขข้อบกพร่องนั้น ๆ ไว้ด้วย
15. กำหนดกิจกรรมการอ่านและทำแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการสอนที่ คุณค่าน้อยกว่าการที่ครูตั้งคำถามขึ้นใช้ฝึกเด็กของแต่ละบทแต่ละตอนเอง เพราะผู้เรียนได้เรียนรู้ และตรวจสอบทันที ทันควัน ทันใจ
16. ให้มีการสรุปบทเรียนร่วมกันทุกครั้ง อาจมีการชี้แนะ โน้มน้าวให้เห็นประโยชน์ตลอดจนความไพเราะเกะกินใจของบทประพันธ์ แล้วบันทึกไว้ตามความเข้าใจของตน
17. หากเป็นบทร้อยกรอง ให้ผู้เรียนเลือกและพิจารณาดูว่า บทหรือตอนใดที่ผู้เรียนชอบชื่นชมว่ามีความไพเราะ

จากแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ในวิชาวรรณคดีไทยนั้น ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นผู้แนะให้ผู้เรียนเห็นถึงความงามของวรรณคดี คือ ประเมินคุณค่าของวรรณคดีนั้น ๆ ให้ผู้เรียนเห็นว่าวรรณคดีไทยมีความงามและ

มีคุณค่าอย่างไร อีกทั้งทำหน้าที่ในการสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนวรรณคดีให้แก่ผู้เรียน โดยเน้นหลักว่า วรรณคดีเป็นสิ่งที่สอนให้นักเรียนนึกถึงความงามในวรรณคดี แสดงความเป็นไปของวิถีชีวิตตามจินตนาการของผู้ประพันธ์ แม้ว่าในบางครั้งวรรณคดีอาจมองดูเป็นเรื่องในจินตนาการ แต่ก็ยังมีพื้นฐานมาจากความจริง นอกจากนี้ ผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนต้องเอื้อต่อการเรียนรู้ การใช้เทคนิคหรือวิธีการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และการใช้สื่อประกอบเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ และอยากศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม และที่สำคัญคือ ผู้สอนควรเน้นการสร้างองค์ความรู้มากกว่าเนื้อหา เพราะการเน้นเนื้อหามากเกินไป ผู้เรียนจะไม่มีโอกาสซาบซึ้งถึงความงามและความไพเราะของวรรณคดีได้อย่างลึกซึ้งตามเป้าหมายในการเรียน

4. รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

4.1 การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning : CBL) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นรูปแบบการสอนที่ยังไม่มีการวิจัยอย่างแพร่หลาย และยังไม่มีการวิชาการเขียนตำราเอกสารไว้อย่างชัดเจน ซึ่งวีริยะ ฤชชัยพาณิชย์ ได้เสนอรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ไว้ สามารถสรุปได้ ดังนี้

วีริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557ช: 71) ได้กล่าวว่า รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) เป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งพัฒนามาจาก Problem-based Learning : PBL) หรือการใช้ปัญหาเป็นฐาน และแนวทางพัฒนาความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ที่เป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งใช้ได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active learning คือ การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้า ครูผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยาย เนื้อหาอย่างละเอียด มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เปลี่ยนแปลงจาก lecturer มาเป็น facilitator นักเรียนก็จะได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะการเรียนรู้ และที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ เป็นวิธีสอนที่คำนึงถึงกระบวนการเรียนรู้ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย กระบวนการ (Process) บรรยากาศ (Context) และบทบาทของผู้เรียน ดังนี้

1) กระบวนการ (Process) ในบทบาทผู้สอน

1.1 สร้างแรงจูงใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ช่วยให้ผู้เรียนคิดค้นต่อไป ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานกลุ่ม

1.2 ครูให้คำแนะนำ/ปรึกษา กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดมากกว่าการบอกความรู้ และช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนในการแสวงหาแหล่งข้อมูล การศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียน

1.3 การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล ครูควรเลือกปัญหาที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน

1.4 ครูให้ผู้เรียนฝึกการนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์

1.5 การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์

2) บรรยากาศ (Context) ในบทบาทผู้สอน

2.1 ครูควรสอนน้อย ให้เด็กค้นคว้า พุดคุยและนำเสนอ ตอบคำถามด้วยคำถาม

2.2 ครูจะหลีกเลี่ยงการใช้คำพูดการตัดสินแบบเด็ดขาด เช่น ถูกต้อง ผิด ควรสนับสนุนความคิด

2.3 ใช้เรื่องที่เด็กสนใจเป็นเนื้อหา ช่วงเวลาเรียนควรยาวกว่า 90 นาที

2.4 เน้นให้เด็กสนใจพัฒนาการตนเอง สมัยครใจและร่วมมือแทนการสั่งการ ควรรับฟังและให้กำลังใจเด็กเป็นสำคัญ

2.5 ครูสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกด้านความคิดเห็น และแสดงออกการกระทำที่เหมาะสม

3) บทบาทของผู้เรียน

3.1 ค้นคว้าแสวงหาความรู้ ฝึกฝนวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง

3.2 กระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก กล้านำเสนอความคิดอย่างสร้างสรรค์

3.3 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557ช: 39) การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity – based learning) ในทางการปฏิบัติ จะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ คือ ผู้สอนจะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ข่าว เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน สิ่งของ และเกมที่เกี่ยวกับเนื้อหาวรรณคดีไทยที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนเกิดความอยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ คือ ผู้เรียนจะช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัยจากสื่อที่ผู้สอนนำเสนอ เมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นค้นหาและคิด คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดและค้นหาหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยผู้สอนจะเดินให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหาตามกลุ่ม

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานสิ่งที่ได้ไปค้นคว้ามาชั้นเรียน ซึ่งชิ้นงานที่นำเสนอจะมีรูปแบบที่หลากหลาย ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล คือ ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้โดยประเมินจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่ม และชิ้นงาน

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นหาและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผล ซึ่งวิธีสอนนี้เป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning คือ การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงกระบวนการเรียนรู้ บรรยากาศ และบทบาทของผู้เรียน

4.2 ประโยชน์ของการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนคิดได้อย่างหลากหลาย สามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้อย่างมีจินตนาการ ทำให้เด็กกล้าคิดและกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการสอนนี้ยังเป็นทฤษฎีใหม่ เอกสารยังไม่แพร่หลาย จึงปรากฏเฉพาะเอกสารของผู้พัฒนารูปแบบการสอนและผู้ที่นำรูปแบบการสอนนี้ไปใช้ในการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557ก: 73) กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต เพื่อเตรียมตัวก้าวสู่สายงานอาชีพ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

- 1) ทักษะด้านการวิเคราะห์
- 2) ทักษะด้านการค้นหาหาความรู้
- 3) ทักษะด้านการสื่อสาร
- 4) ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์

มงคล เรียงณรงค์ (2558: 172) จากการวิจัยได้พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นหาหาความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ทักษะในการนำเสนองาน ทักษะในการบริหารเวลา และทักษะในการทำงานกลุ่ม

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะในการบริหารเวลา ทักษะต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและมีความสำคัญต่อผู้เรียนในการศึกษาเป็นอย่างมากในศตวรรษที่ 21

5. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

สื่อมัลติมีเดียมีการใช้มาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ส่วนมากจะใช้เพื่อการเรียนการสอน และการนำเสนอเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ สื่อมัลติมีเดียในการเรียนการสอนในอดีตนั้น เป็นเพียงการได้เห็นและได้ยิน อุปกรณ์ที่ใช้อาจเป็นเครื่องฉายสไลด์ เป็นต้น ส่วนในปัจจุบันนี้สื่อมัลติมีเดียได้มีการนำมาใช้กับกลุ่มใหญ่ขึ้น มีวิธีการและรูปแบบการนำเสนอที่ซับซ้อนขึ้นอาจต้องใช้เครื่องเล่นหลายเครื่อง ซึ่งทั้งหมดควบคุมสัญญาณด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้รูปแบบการนำเสนอข้อมูลข่าวสารผ่านจอคอมพิวเตอร์แตกต่างกันไปบ้าง แต่โครงสร้างพื้นฐานของการนำเสนอยังคงเน้นที่ การเปิดโอกาสให้ผู้ผู้ใช้ได้เห็น ได้เลือก และรับฟังข้อมูลข่าวสารผ่านจอคอมพิวเตอร์

5.1 ความหมายของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน สื่อมัลติมีเดียมีบทบาทมาก ผู้สอนสามารถเลือกออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่ทันสมัยมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน และปัจจุบันแนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ขยายออกไป สื่อการเรียนรู้ คือ สื่อกลางที่ช่วยให้ผู้เรียนรับสารสนเทศเรียนรู้ได้ ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ความหมายเกี่ยวกับมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ดังนี้

กิดานันท์ มลิทอง (2548: 192) ให้ความหมายมัลติมีเดียหรือสื่อประสมใน 2 ลักษณะ คือ

1. สื่อประสมแบบดั้งเดิม หมายถึงการนำสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของการนำเสนอเนื้อหา

2. สื่อประสมแบบปัจจุบัน หมายถึง การนำเสนอข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ “Multimedia” ในลักษณะสื่อประสมแบบใหม่ จึงใช้อีกอย่างหนึ่งได้ว่า “Computer Media”

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551: 23) ได้ให้ความหมายของสื่อประสมหรือสื่อมัลติมีเดียไว้ว่า หมายถึง การนำสื่อที่หลากหลาย ที่มีความสัมพันธ์กัน สื่อบางชนิดใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียนได้ดี สื่อบางชนิดใช้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง จะช่วยให้ตัวผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกัน การใช้สื่อประสมถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่ง

ประกายรัตน์ สุวรรณ (2555: 65) กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ คือ การผสมผสานข้อความหรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) ภาพวิดีโอ (Video) เข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบ (Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ณัฐกร สงคราม (2557: 12) ได้ให้นิยามความหมายของสื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ถ่ายทอดหรือนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน ที่บูรณาการหรือผสมผสานสื่อที่หลากหลายรูปแบบ (Multiple Forms) เข้าไว้ด้วยกัน ได้แก่ ข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิทัศน์หรือรูปแบบอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากข้อความเพียงอย่างเดียว โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน

Jeffcoafe (1997: 8) นิยามความหมายของมัลติมีเดียว่า หมายถึง ระบบการสื่อสารข้อมูลหลายชนิด โดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ที่มียอดประกอบสำคัญของสื่อเชื่อมโยงกัน ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ตัวเลข ฐานข้อมูล กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดิทัศน์

Vaughan (2011: 15) ได้กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมาย โดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพวิดิทัศน์ที่ถ่ายจากของจริงด้วยคอมพิวเตอร์

จากนิยามความหมายของสื่อมัลติมีเดียหรือสื่อประสม สามารถสรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์แสดงผลในลักษณะผสมสื่อหลายชนิด คือ ผสมผสานการทำงานของสื่อมากกว่าหนึ่งอย่างเช่น ข้อความ เสียงประกอบ ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง หรือวิดิทัศน์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนและการนำเสนอ มีชีวิตชีวน่าสนใจ

5.2 ความสำคัญของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนที่มีลักษณะการบูรณาการสื่อต่าง ๆ เข้าด้วยกัน สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการบรรยายแบบปกติ จึงอาจกล่าวได้ว่า มัลติมีเดียจะกลายมาเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการเรียนการสอนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านที่กล่าวถึงความสำคัญของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

พรวิไล เลิศวิชา (2544: 11) กล่าวว่าสื่อประสมหรือมัลติมีเดีย เป็นสื่อสมัยใหม่ที่มีความสำคัญเป็น มากอย่างหนึ่ง ในจำนวนเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งหลาย ซึ่งได้นำเอาความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) มาใช้ในแวดวงการศึกษา สื่อมัลติมีเดียได้ใช้คอมพิวเตอร์นำเอาข้อความ รูปภาพ และเสียงในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งถูกบันทึกไว้ในรูปแบบข้อมูล มาแสดงผลแปลงกลับเป็นข้อความ ภาพและเสียง ทางจอภาพและลำโพงผสมผสานกัน รวมทั้ง

ควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้น โดยโปรแกรมสั่งงานคอมพิวเตอร์ ทำให้สื่อมัลติมีเดียเหล่านั้นมีลักษณะพิเศษขึ้น มีพลังในการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวามากกว่าที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ

ณัฐกร สงคราม (2557: 12) กล่าวถึงความสำคัญของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ไว้ 8 ประการ สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. สร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลาย สวยงาม สามารถดึงดูดและคงความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้เกิดความคงทนในการจดจำ เพราะรับรู้ได้จากหลายช่องทาง
2. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดี อธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น
3. มีการออกแบบการใช้งานที่ง่าย โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างชำนาญ แคมีพื้นฐานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นก็สามารถใช้งานได้ หรือเพียงได้รับคำแนะนำเล็กน้อยก็สามารถใช้งานได้
4. การโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน มีโอกาสเลือก ตัดสินใจและได้รับการเสริมแรงจากการได้ข้อมูลป้อนกลับทันที
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถวางแผนการเรียน แก้ปัญหา และฝึกคิดอย่างมีเหตุผล
6. การที่สามารถทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ทันที เป็นการท้าทายผู้เรียนและเสริมแรงให้อยากเรียนต่อ
7. ประหยัดกำลังคน เวลา และงบประมาณ โดยลดความจำเป็นที่จะต้องใช้ผู้สอนที่มีประสบการณ์สูงหรือในสาขาที่ขาดแคลน
8. เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ในวงกว้าง ลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนในเมืองและชนบท เพราะสามารถส่งโปรแกรมบทเรียนไปยังทุกสถานที่ที่มีคอมพิวเตอร์ได้ หรือในชนบทที่ห่างไกลก็สามารถส่งเสริมไปยังศูนย์กลางของชุมชนต่าง ๆ

ชัยวัฒน์ สุทธิวัฒน์ (2559: 484) กล่าวว่า มัลติมีเดียมีความสำคัญ คือ เป็นการรวบรวมรูปแบบสื่อต่าง ๆ ของการสื่อสารทั้งหมดให้ปรากฏรวมเป็นหนึ่งเดียวบนหน้าจอ ภายใต้การควบคุมของคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ในโรงเรียน ในสถานที่ทำงาน และบ้าน มัลติมีเดียจะเปลี่ยนแปลงวิธีการรวบรวมข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร มัลติมีเดียจะเพิ่มช่องทางในการรับข้อมูลข่าวสาร ยอมให้เราเปลี่ยนไปมาได้อย่างรวดเร็วระหว่างข้อความ ภาพวิดิทัศน์ เสียง หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ตามที่เราต้องการ

Wankel (2013: 9- 11) กล่าวถึงความสำคัญของสื่อมัลติมีเดียว่า สื่อมัลติมีเดียต้องประกอบด้วย 2 สื่อขึ้นไป เช่น การผสมผสานระหว่างข้อความและรูปภาพให้ทำงานร่วมกัน ซึ่งการผสมผสานรวมกันจะก่อให้เกิดการเชื่อมโยงที่มีความหมาย การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนการสอน

เป็นการช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและยาวนานมากขึ้น ด้วยการผสมผสานเทคโนโลยีเครื่องมือและกิจกรรมต่าง ๆ ให้เป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากความสำคัญของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียมีความสำคัญหลายด้าน ที่ผู้สอนนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน สามารถกระตุ้นความสนใจผู้เรียนและทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งใช้งานได้ง่ายและสะดวกมากขึ้นในการศึกษาความรู้เพิ่มเติม สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ถือได้ว่าเป็นการส่งเสริมการสอนหรือนำเสนอเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้งกว่า การบรรยายปกติ ซึ่งในปัจจุบันอาจกล่าวได้ว่าสื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่มีบทบาทและสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

5.3 องค์ประกอบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

ลักษณะสำคัญของมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบด้วยส่วนสำคัญ ได้แก่ ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์ และการมีปฏิสัมพันธ์ แต่ละส่วนประกอบมีรายละเอียดที่สำคัญ ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวถึงองค์ของมัลติมีเดีย ดังนี้

ณัฐกร สงคราม (2557: 5) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของมัลติมีเดียประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. วิดิทัศน์ (Video) เป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่นิยม สามารถแสดงผลได้ทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงไปพร้อมกัน ทำให้เกิดความน่าสนใจในการนำเสนอ

2. เสียง (Sound) เป็นเสียงซึ่งบันทึกและเก็บไว้ในรูปแบบดิจิทัล ที่สามารถนำมาเล่นซ้ำได้ การใช้เสียงมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล เช่น เสียงพูด เสียงบรรยาย เสียงประกอบข้อความหรือภาพที่สร้างความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3. ตัวอักษร (Text) คือ รูปแบบ ขนาด และสีที่มากมาย โดยที่มาของตัวอักษรอาจได้มาจากการพิมพ์ จากการสแกนมาหรือสร้างเป็นภาพขึ้นมาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และลักษณะของตัวอักษรที่ใช้ในการเชื่อมโยงไปสู่ข้อมูลอื่น ๆ

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) คือ การนำภาพกราฟิกมาทำให้เคลื่อนไหว การสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้นมีตั้งแต่การสร้างภาพอย่างง่ายโดยใช้ลายเส้นธรรมดา จนถึงการสร้างเป็นภาพ 3 มิติ เพื่อให้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน

5. ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) คือ การที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบสื่อสารกับโปรแกรมมัลติมีเดียได้ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกดูข้อมูลที่สนใจ หรือการสั่งงานให้โปรแกรมแสดงผลในรูปแบบที่ต้องการ

6. ภาพนิ่ง (Still Images) ได้แก่ ภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว ซึ่งมีความสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก เพราะสามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าข้อความหรือตัวอักษร

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 485) กล่าวถึงองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียไว้ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อความ (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในมัลติมีเดีย ได้แก่ ตัวหนังสือ และข้อความที่สามารถสร้างได้หลายรูปแบบ หลายขนาด การออกแบบให้ข้อความเคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ ทั้งยังสามารถสร้างข้อความให้มีความเชื่อมโยงกับคำสั่งอื่น ๆ

2. เสียง (Sound) เป็นการนำเสนอเสียงประกอบในการนำเสนอ เช่น ดนตรี เสียงบรรยายเสียงจากธรรมชาติ เพื่อประกอบกรนำเสนอที่เหมือนจริงและให้ผู้รู้สึกว่าได้อยู่ในเหตุการณ์จริง

3. ภาพ (Picture) เป็นการนำเสนอด้วยภาพวาด ภาพถ่าย ภาพจากการสแกน หรือนำเสนอในรูปแบบไอคอนแทนการเสนอภาพทั้งหมดในเวลาเดียวกัน ซึ่งไอคอนเหล่านี้ผู้ใช้สามารถเข้าไปดูรายละเอียดทั้งหมดได้ ภาพที่ใช้ในระบบมัลติมีเดียมี 2 ชนิด คือ

3.1 ภาพนิ่ง (Still picture) เป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่ายหรือภาพวาด เป็นต้น

3.2 ภาพเคลื่อนไหว (Motion picture) ภาพเคลื่อนไหวเกิดจากการนำภาพนิ่งที่ต่อเนื่องกันมาแสดงติดต่อกัน ด้วยความเร็วมากพอที่สายตาไม่สามารถจับได้ และเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.2.1 ภาพอนิเมชัน คือ ภาพที่ถูกสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาศัยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาต่อกัน เพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคเดียวกับการทำภาพยนตร์

3.2.2 ภาพวีดิทัศน์ โดยการถ่ายภาพด้วยกล้องวีดิทัศน์ แล้วนำมาแปลงข้อมูลในเนื้อหาก็เป็นดิจิทัล โดยการบีบอัดสัญญาณวีดิโอให้มีจำนวนไบต์น้อยลงตามมาตรฐาน

4. การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive links) เป็นการที่ผู้ใช้มัลติมีเดีย สามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรที่มีสีแตกต่างกันจากตัวอักษรตัวอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงได้ เพื่อไปยังสิ่งที่ต้องการหรือไปยังข้อมูลที่ต้องการ หรือเพื่อให้เปลี่ยนหน้าต่างข้อมูลต่าง ๆ ไป

5. วิดิทัศน์ (Video) โดยทั่วไปวีดิทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที วิดิทัศน์ดิจิทัลและเสียงประกอบจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอและการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย ภาพดิจิทัลถูกนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เสียงก็สามารถเล่นออกสู่ลำโพงภายนอกได้ โดยอาศัยการ์ดเสียง (sound card)

Hall (1997: 4) กล่าวถึงองค์ประกอบของมัลติมีเดียไว้ว่า มีส่วนประกอบสำคัญอยู่ 6 ชนิด ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดได้ดังนี้

1. ตัวอักษร (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์ โดยมากจะมีตัวอักษรให้ผู้เขียนสามารถเลือกสีและขนาดของอักษรได้ตามต้องการ

2. ภาพนิ่ง (Still Graphic Images) เป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อมัลติมีเดีย เนื่องจากภาพส่งผลในการเรียนรู้ผ่านการมองเห็น ไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือ วารสาร หรือดูโทรทัศน์

3. เสียง (Audio Sound) การใช้เสียงในมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจมากขึ้น เช่น เสียงหัวใจเต้น เสียงน้ำไหล เป็นต้น และเสียงที่เข้าร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดีเสียง และวิทยุได้

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) การเคลื่อนไหวของภาพหนึ่งทำให้เกิดความน่าสนใจและความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ภาพเคลื่อนไหวมีขอบเขตตั้งแต่การสร้างภาพนิ่งด้วยกราฟิกอย่างง่าย จากนั้นใช้โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ทำให้ภาพหนึ่งเคลื่อนไหวได้ตามต้องการ

5. การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) คือ การที่ผู้ใช้มัลติมีเดียจะสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการ โดยการใช้อักษรหรือปุ่มคำสั่งการเชื่อมโยง ซึ่งองค์ประกอบนี้นับได้ว่าเป็นคุณสมบัติพิเศษกว่าสื่ออื่น ๆ

6. ภาพยนตร์วีดิทัศน์ (Full Motion Video) การใช้สื่อมัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเสนอเอาภาพวีดิทัศน์ที่อยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าโปรแกรมประยุกต์นำเสนอในลักษณะที่เรียกว่า “ดิจิทัลวิดีโอ” ดิจิทัลวิดีโอและเสียงเป็นส่วนผนวกสำคัญเข้าการนำเสนอ และสามารถนำเสนอได้ทันทีผ่านจอคอมพิวเตอร์ ส่วนเสียงออกทางลำโพงโดยผ่านการดเสียง

จากองค์ประกอบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่นักวิชาการกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่ามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้นั้นประกอบด้วย ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก วีดิทัศน์ และการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ มาผสมผสานทำงานร่วมกัน โดยสื่อมัลติมีเดียจะมีคุณภาพดีหรือไม่จะขึ้นอยู่กับคุณภาพของทุกองค์ประกอบที่นำเสนอ

5.4 รูปแบบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

การพัฒนา มัลติมีเดียสามารถออกแบบได้หลากหลายรูปแบบ โดยผู้ออกแบบหรือกลุ่มผู้ผลิตโปรแกรม ได้บูรณาการเอาข้อมูลองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ และข้อความ เข้าไปเป็นรูปแบบเพื่อการสื่อสาร การให้ประสบการณ์ และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด และมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงรูปแบบของมัลติมีเดียไว้ ดังนี้

ดิเรก ธีระภูธร (2555: 7) กล่าวว่ารูปแบบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. ใช้เพื่อการสอน (Teaching) เป็นโปรแกรมที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของบทเรียนโปรแกรมเป็นการเรียนการสอนของครู กล่าวคือ จะมีบทนำและมีคำอธิบาย ซึ่งประกอบด้วยตัวทฤษฎี แนวคิดที่จะสอน หลังจากให้นักเรียนศึกษาในแง่ต่าง ๆ แล้วมีการแสดงผลย้อนกลับ

2. ใช้ในการฝึกและปฏิบัติ (Drill and Practice) แบบการฝึกและแบบปฏิบัตินี้ส่วนใหญ่จะใช้เสริม เมื่อครูผู้สอนได้สอบบทเรียนบางอย่างแล้ว จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อวัดระดับหรือให้นักเรียนมาฝึกจนถึงระดับที่ยอมรับได้บทเรียนประเภทนี้ ซึ่งอาจแทรกรูปภาพเคลื่อนไหวหรือคำพูดโต้ตอบรวมทั้ง อาจจะมีการแข่งขัน เช่น จับเวลาหรือสร้างรูปแบบให้ตื่นเต้นจากการมีเสียง เป็นต้น

3. ใช้สถานการณ์จำลอง (Simulations) โปรแกรมประเภทนี้เป็นโปรแกรมที่จำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงของผู้เรียน โดยมีเหตุการณ์สมมติต่าง ๆ อยู่ในโปรแกรมใช้คอมพิวเตอร์จำลองแบบให้ผู้เรียนได้เห็นจริงและเข้าใจได้ง่าย

4. ใช้ในการสนทนา (Dialogue) เป็นการเรียนการสอนแบบการสอนในห้องเรียน คือพยายามให้เป็นการพูดคุยระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพียงแต่ว่าแทนที่จะใช้เสียงก็เป็นอักษรบนจอภาพ แล้วมีการสอนด้วยการตั้งปัญหาถาม

5. ใช้ในการไต่ถาม (Inquiry) บทเรียนคอมพิวเตอร์สามารถใช้ในการค้นหาข้อเท็จจริงมโนทัศน์หรือข่าวสารที่เป็นประโยชน์ในแบบให้ข้อมูลข่าวสารนี้บทเรียนคอมพิวเตอร์จะมีแหล่งเก็บข้อมูล

6. ใช้ในการสาธิต (Demonstration) การสาธิตโดยใช้คอมพิวเตอร์ มีลักษณะคล้ายกับการสาธิตของครู แต่การสาธิตโดยใช้คอมพิวเตอร์จะน่าสนใจกว่าเพราะคอมพิวเตอร์ให้เส้นกราฟที่สวยงาม ตลอดทั้งสีและเสียง

7. ใช้แก้ปัญหา (Problem Solving) บทเรียนคอมพิวเตอร์ประเภทนี้จะเน้นให้ฝึกคิดตัดสินใจ ซึ่งจะมีการกำหนดเกณฑ์แต่ละข้อ กว่าที่ผู้เรียนจะตอบได้จะต้องใช้คอมพิวเตอร์นั้นช่วยแก้ปัญหาด้วย เพราะเป็นการคำนวณที่สลับซับซ้อนซึ่งเท่ากับเป็นการวัดด้วยว่า ผู้เรียนมีความรู้ทางคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงไร

8. ใช้เป็นเกม (Games) เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เพื่อการเรียนการสอนนั้นเป็นสิ่งที่ใช้เพื่อเร้าใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โปรแกรมประเภทนี้เป็นแบบพิเศษของแบบจำลองสถานการณ์ โดยมีเหตุการณ์ที่มีการแข่งขัน ซึ่งสามารถที่จะเล่นได้ โดยนักเรียนเพียงคนเดียวหรือหลายคน มีการแข่งขัน และการร่วมมือ มีการให้คะแนน มีการแพ้ชนะ อย่างไรก็ตามการเขียนโปรแกรมประเภทนี้ต้องระวังให้มีคุณค่าทางการศึกษาโดยต้องมีจุดมุ่งหมายเนื้อหาและขบวนการที่เหมาะสมกับหลักสูตร

9. ใช้ในการทดสอบ (Testing Application) การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มักต้องรวมการทดสอบ เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนไปด้วย โดยผู้ทำจะต้องคำนึงถึงหลักการต่าง ๆ คือ การสร้างข้อสอบการจัดการสอน การตรวจให้คะแนนการวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ การสร้างคลังข้อสอบ และการจัดให้ผู้สอนสุ่มเลือกข้อสอบเองได้ จะเห็นได้ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่นำไปใช้กับการเรียนการสอน แต่ละประเภทรุ่นนั้นจะต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้

10. แบบรวมวิธีการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (Combination) คอมพิวเตอร์สามารถสร้างวิธีการสอนหลายแบบรวมกันได้ตามธรรมชาติของการเรียนการสอน ซึ่งมีความต้องการวิธีการสอน

หลาย ๆ แบบความต้องการนี้ จะมาจากการกำหนดวัตถุประสงค์ ในการเรียนการสอน ผู้เรียนหรือองค์ประกอบและภารกิจต่าง ๆ โปรแกรมคอมพิวเตอร์โปรแกรมหนึ่ง ๆ อาจจะมีทั้งลักษณะที่ใช้เป็นการสอน (Teaching) เกม (Games) การไต่ถาม (Inquiry) รวมทั้งการแก้ปัญหา (Problem Solving) และการฝึกปฏิบัติ (Drill and Practice)

ณัฐกร สงคราม (2557: 23) กล่าวถึงรูปแบบของมัลติมีเดียที่นิยมนำมาใช้เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนการสอน สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. มัลติมีเดียแบบนำเสนอเนื้อหา (Tutorials) การนำเสนอเนื้อหาบทเรียนจะถูกออกแบบอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจนเป็นหมวดหมู่หรือเป็นบท ๆ และนำเสนอในลักษณะผสมผสานข้อความ ภาพ หรือเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. มัลติมีเดียแบบไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) มัลติมีเดียรูปแบบนี้วิธีการใช้เพื่อนำเสนอเนื้อหาหรือข้อมูลเช่นเดียวกัน แต่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สืบค้นเนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างอิสระไม่จำเป็นต้องเรียนตามลำดับหรือเรียนจบเนื้อหาบทใดบทหนึ่งก่อน

3. มัลติมีเดียแบบการฝึกฝน (Drills) เป็นรูปแบบที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว ด้วยการมีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะหรือฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความจำและความชำนาญ ซึ่งเน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะเฉพาะอย่าง

4. มัลติมีเดียแบบสถานการณ์จำลอง (Simulations) มัลติมีเดียรูปแบบนี้ซับซ้อนกว่ารูปแบบอื่น เป็นรูปแบบที่สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนใช้งานโดยอิสระภายใต้สภาพแวดล้อมที่ควบคุมไว้

5. มัลติมีเดียแบบเกม (Games) เป็นรูปแบบที่ทำให้ทายกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความอยากรเรียนรู้ได้ง่าย มัลติมีเดียแบบเกมคล้ายคลึงกับแบบสถานการณ์จำลอง แต่แตกต่างกันโดยการเพิ่มบทบาทของนักเรียนเข้าไป เช่น เกมผจญภัย เกมฝึกทักษะ เกมคำศัพท์ เป็นต้น

6. มัลติมีเดียแบบเครื่องมือและสภาพแวดล้อมแบบเปิดกว้าง (Tools and Open-ended Learning Environments) เครื่องมือในที่นี้หมายถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เข้ามาช่วยเสริมบทเรียนหรือกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เครื่องมือเหล่านี้จะใช้เป็นส่วนหนึ่งของแต่ละขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอน ส่วนสภาพแวดล้อมแบบเปิดกว้าง หมายถึง การใช้มัลติมีเดียเพื่อการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการค้นคว้าสำรวจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

7. มัลติมีเดียแบบการทดสอบ (Tests) เป็นรูปแบบที่ใช้เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียน การทดสอบจะแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ การทดสอบผลย่อย และการทดสอบผลรวม เพื่อวัดความพร้อมและวัดระดับความสามารถของผู้เรียน

8. มัลติมีเดียแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ (Web-based Learning) มัลติมีเดียรูปแบบนี้เป็นการผสมผสานมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้เว็บเป็นช่องทางในการเผยแพร่และติดต่อสื่อสาร

จากรูปแบบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า รูปแบบที่นำไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ในแต่ละครั้งให้เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายในสอนของเนื้อหาในบทเรียน หรือกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งแต่ละรูปแบบจะมีลักษณะเฉพาะและประโยชน์ที่แตกต่างกัน อาทิ การใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน คือ นำเสนอเนื้อหาบทเรียนด้วยการใส่องค์ประกอบสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.5 ข้อดีและข้อจำกัดของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

แม้มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้จะมีคุณลักษณะที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่ดี แต่ในทางปฏิบัติ โดยเฉพาะในแวดวงการศึกษาไทยยังพบว่า ข้อดีและข้อจำกัดอยู่ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึง ข้อดีและข้อจำกัดของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

มนต์ชัย เทียนทอง (2545: 7) ได้กล่าวถึงข้อดีของมัลติมีเดียไว้ ดังนี้

1. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนต่อบทเรียนมากยิ่งขึ้น
2. สามารถให้ข้อมูลจำนวนมากให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ
3. สามารถให้ข้อมูลป้อนกลับ และเกิดมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ มีความยืดหยุ่นสูงสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาข้อมูลได้หลายครั้ง โดยไม่เสียเวลา
4. การผลิตและพัฒนา มัลติมีเดีย มีความยืดหยุ่นสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาข้อมูลได้หลายครั้งโดยไม่เสียเวลา
5. ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสร้างประสบการณ์ที่ดีทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้ประโยชน์จากการใช้สื่อมัลติมีเดีย

ณัฐกร สงคราม (2557: 6-16) กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของมัลติมีเดียในทางปฏิบัติไว้ สามารถสรุปได้ ดังนี้

ข้อดีของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

เมื่อมีการนำมัลติมีเดียไปใช้ประโยชน์อย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจและอุตสาหกรรม โดยเฉพาะได้นำมาใช้ในการฝึกอบรมและให้ข้อมูลข่าวสาร ความบันเทิง ส่วนวงการการศึกษา มัลติมีเดียถูกนำมาใช้เพื่อการเรียนการสอนทั้งในและนอกระบบโรงเรียน โดยมีตัวอย่างการนำไปใช้ประโยชน์ต่องานด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. การโฆษณา ประชาสัมพันธ์ คือการนำเทคโนโลยีมาช่วย ข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ออกไป จะสามารถกระตุ้นความสนใจได้มากขึ้น ซึ่งข้อมูลข่าวสารที่แปลกใหม่จะสามารถดึงดูดใจให้เข้าไปชม

2. การสื่อสารโทรคมนาคม คือ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการติดต่อสื่อสารมากขึ้น ปัจจุบันสามารถส่งข้อมูลมัลติมีเดียได้สะดวกง่าย นอกจากเสียงแล้วผู้คนสามารถสื่อสารผ่านโทรศัพท์โดยการมองเห็นซึ่งกันและกัน

3. การแพทย์และสาธารณสุข ปัจจุบันมีการสร้างสื่อการเรียนรู้ด้านการแพทย์ ซึ่งนอกจากจะเพื่อการศึกษาในส่วนของนิสิตนักศึกษาแพทย์แล้ว ยังเปิดโอกาสช่วยให้ประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจสามารถศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพของตนเอง

4. การค้าและพาณิชย์ E-Commerce เป็นธุรกิจรูปแบบใหม่ที่ช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการซื้อขายสินค้า ผู้ซื้อสามารถมองเห็นสินค้าได้เสมือนมาเลือกซื้อสินค้าถึงแหล่งขาย

5. การบันเทิงและนันทนาการ มีการพัฒนารูปแบบความบันเทิงมากมายที่ตอบสนองการสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่แก่ผู้ชม

6. ภูมิศาสตร์ คือ ความสามารถในการแสดงผลแบบมัลติมีเดียทำให้การศึกษาสภาพพื้นที่ทางภูมิศาสตร์สะดวกง่ายดายมากขึ้น สามารถศึกษาสภาพการเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์ที่สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้และสามารถมองเห็นสภาพพื้นที่ได้อย่างชัดเจน

7. การพิมพ์ ช่วยเพิ่มช่องทางรูปแบบใหม่แก่แวดวงกรพิมพ์ จากกระดาษมาสู่ยุคของ E-Book และ E-Magazine ที่ปัจจุบันมีออกมาอย่างแพร่หลาย หรือการเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตที่ส่งผลให้สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

8. การศึกษา คือ ใช้เป็นสื่อประกอบการสอนของครู ซึ่งมัลติมีเดียยังช่วยลดข้อจำกัดทางการศึกษาด้วยการเปิดโลกกว้างในการศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยแหล่งข้อมูลรูปแบบใหม่ ๆ

ส่วนข้อจำกัดของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

1. บทเรียนมัลติมีเดียที่มีคุณภาพปัจจุบันนั้นมีน้อย เนื่องจากผู้ผลิตส่วนใหญ่ไม่ได้คำนึงถึงหลักการเรียนรู้และการออกแบบที่เหมาะสม โดยนำเนื้อหาที่ตนถนัดหรือจากหนังสือมาสร้างเป็นโปรแกรมและนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จึงทำให้ไม่มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเท่าที่ควร

2. การพัฒนามัลติมีเดียที่มีคุณภาพเป็นงานที่ต้องใช้ระยะเวลา งบประมาณ และทีมงานที่มีทักษะความรู้ความสามารถในหลายด้าน สถาบันการศึกษาขนาดใหญ่อาจมีความพร้อม แต่ในโรงเรียนขนาดเล็กโดยเฉพาะต่างจังหวัดยังขาดแคลนอีกทั้งบุคลากร

3. เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดียมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วมาก โดยเฉพาะโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างและนำเสนอบทเรียน ทำให้ผู้ผลิตบทเรียนมัลติมีเดียต้องคอยตรวจสอบเพิ่มพูนความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง

4. แม้ในขณะนี้ หลายหน่วยงานจะให้ความสำคัญและสนับสนุนการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียมาใช้ในหน่วยงาน แต่ก็ยังเป็นลักษณะต่างคนต่างทำใช้แต่เฉพาะในหน่วยงานของตนเอง

5. แม้บทเรียนมัลติมีเดียที่มีคุณภาพจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดีเพียงใด แต่ด้วยข้อจำกัดหลายเรื่อง เช่น การใช้งานที่ซับซ้อนกว่าสื่ออื่น ๆ และต้องใช้ร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ การที่ต้องอาศัยไฟฟ้า อาจทำให้ยุ่งยาก และทำให้ผู้ใช้ไปใช้สื่อในรูปแบบอื่นแทน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 485) ได้กล่าวถึงลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย ที่มีการรวมสื่อทั้งภาพและเสียงไว้ด้วยกัน ทำให้สื่อมัลติมีเดียมีประโยชน์ ดังนี้

1. มัลติมีเดีย เป็นสื่อผสมที่ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และตัวอักษร ซึ่งเสนอผ่านทางคอมพิวเตอร์นับว่าเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจ ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย

2. มัลติมีเดีย เป็นสื่อหลายประเภทมารวมกัน โดยมีคอมพิวเตอร์เป็นตัวควบคุมการผลิตและจัดเนื้อหาให้เกิดความรู้ที่เป็นเรื่องเดียวกัน จึงทำให้เกิดความชัดเจนและสื่อความหมายที่ดี

3. ผู้ใช้สื่อประสมมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์และสื่อต่าง ๆ โดยมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อกิจกรรมการเรียนรู้

4. สื่อความหมายได้ดีและรวดเร็ว เข้าใจง่าย สามารถจัดลำดับให้ผู้เรียนติดตาม

5. ลดเวลาในการจัดการเรียนการสอน เพราะความแตกต่างระหว่างบุคคลผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเข้าห้องเรียนเมื่อศึกษาจากบทเรียนมัลติมีเดีย

6. ประหยัดทรัพยากรบุคคลในการเรียนการสอน

จากข้อดีและข้อจำกัดของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าในด้านข้อดีสำหรับผู้สอนเป็นการช่วยลดเวลาในการจัดการเรียนการสอน คือ ครูนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนหรือใช้สอนเนื้อหาให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้น สำหรับผู้เรียนจะช่วยกระตุ้นและเร้าความสนใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากรับรู้เพิ่มเติม อีกทั้งสามารถทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาแล้วได้ด้วยตนเอง ส่วนในด้านข้อจำกัดการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียจะใช้ระยะเวลางบประมาณและทีมงานที่มีทักษะความรู้ความสามารถในหลายด้านมากพอสมควร ซึ่งสถาบันการศึกษาขนาดใหญ่อาจมีความพร้อม แต่ในโรงเรียนขนาดเล็กโดยเฉพาะต่างจังหวัดยังขาดแคลน อีกทั้งบุคลากร ดังนั้นผู้ผลิตหรือผู้พัฒนาก็ต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกันและควรจัดให้เหมาะสมเพื่อผู้ใช้สื่อมัลติมีเดีย

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

เนื่องจากรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นทฤษฎีใหม่ งานวิจัยที่พบส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยในชั้นเรียนเพียงเท่านั้น และจากการศึกษาค้นคว้าไม่พบว่าม้งานวิจัยที่นำรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย แต่พบงานวิจัยที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างเป็นฐานในกลุ่มสาระวิชาอื่น ๆ ที่มีเพียง 2 เล่ม ซึ่งงานวิจัยที่พบสามารถสรุป ข้อมูลได้ ดังนี้

มงคล เรียงณรงค์ (2557) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา2 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ให้นักเรียนจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ให้นักเรียนจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน ใช้เวลาทดลอง 10 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 83.33 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.00 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 80.00 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50

เกษมณี ลาปะ (2559) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาสังคมศึกษา โดยวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และ 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนกุ่งแก้ววิทยาคาร จำนวน 24 คน ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนร้อยละ 79.17 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ คิดเป็น ร้อยละ 79.17 ขึ้นไป และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนร้อยละ 83.33 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 73.75 ขึ้นไป ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวกับรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานข้างต้น เป็นการนำวิธีสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปใช้ในการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ แม้จะไม่ได้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เนื่องจากรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นรูปแบบการสอนใหม่จึงทำให้งานวิจัยในประเทศที่นำรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในการเรียนวรรณคดีไทยและสาระการเรียนรู้ภาษาไทยนั้นยังไม่ปรากฏผู้วิจัย แต่ผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้ เพราะผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถช่วยพัฒนาความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเหมาะสมที่จะนำมาจัดกิจกรรมการสอนวรรณคดีเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาให้สูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10)

การศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวเนื่องกับการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10) พบว่า มีผู้วิจัยหัวข้อที่เกี่ยวข้อง นำเนื้อหาวรรณคดีไทยเรื่องอิเหนา และนิทานเวตาลมาใช้ ด้วยวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งมีผลการวิจัยที่สอดคล้องกันดังต่อไปนี้

วิไลวรรณ ฉายจรุง (2548) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง นิทานเวตาล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนอนุบาลนารี จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแผนการจัดการเรียน ผลการศึกษา พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ มีดัชนีประสิทธิผลที่นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก

ฐิตาพร วิภาวณิชย์ (2553) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตนเอง เรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตนเองเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตนเอง เรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ที่สร้างขึ้นตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ใช้เวลาในการทดลอง 16 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตนเองเรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า ชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตนเองเรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง มีประสิทธิภาพ 80.40/80.57 และนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตนเอง เรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รัตติกาล บุญอาจ (2555) ได้วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้กับวิธีการสอนแบบใช้แผนผังมโนทัศน์ มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบใช้แผนผังมโนทัศน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชาติตระการวิทยา ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 80 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม จากนั้นจับสลากให้ห้องที่ 1 เป็นห้องที่สอนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ และให้ห้องที่ 2 เป็นห้องที่สอนโดยใช้วิธีการสอนแบบใช้แผนผังมโนทัศน์ ใช้เวลาในการทดลอง ห้องละ 8 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้แผนผังมโนทัศน์ เรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ซึ่งเป็นแบบคู่ขนาน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มที่สอน โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มที่สอนใช้วิธีการสอนแบบใช้แผนผังมโนทัศน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งสองกลุ่มมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาณุวัฒน์ ศิริกัน (2559) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมประกอบการเรียนรู้เรื่อง อิเหนา ตอน ตี๊กะหมังกุหนิง มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) พัฒนาเกมประกอบการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนขามแก่นนคร และ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อวรรณคดีไทยในรูปแบบเกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนขามแก่นนคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถามปัญหาและความต้องการการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ 2) แบบสัมภาษณ์ 3) เกมประกอบการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง อิเหนา ตอน ตี๊กะหมังกุหนิง 4) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 5) แบบประเมินความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขามแก่นนคร จังหวัดขอนแก่น สี่ห้องเรียน จำนวน 86 คน ซึ่งได้จากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่มีรูปแบบเป็นเกมอาร์พีจี ผลการประเมินเกมประกอบการเรียนรู้วรรณคดีไทยมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเล่นเกมประกอบการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยรวมอยู่ในระดับมาก รวมถึงมีความเข้าใจในเนื้อหาและการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง อิเหนา ตอน ตี๊กะหมังกุหนิง ในรูปแบบใหม่ที่เป็นเกมประกอบการเรียนรู้ที่อยู่ในเกณฑ์ดี โดยการเล่นเกมบนระบบอินเทอร์เน็ต ให้ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีไทยกระตุ้นความสนใจของผู้ใช้สื่อ

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศต่างข้างต้น จะเห็นได้ว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย จะต้องใช้วิธีการสอน และสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอย่างมีกระบวนการและขั้นตอนที่ชัดเจน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดีย

การศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย หรือนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ร่วมกับวิธีการสอนที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งมีผลการวิจัยที่สอดคล้องกันดังต่อไปนี้

วินิตา สร้อยเพชรประภา (2557) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย วัตถุประสงค์ในการวิจัย ได้แก่ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน ได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ใช้เวลาในการทดลอง 8 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย 2) สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก

พัชรวาลัย จินอนงค์ (2558) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดอินทาราม “โกวิทอินทราร” ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่าง โดยใช้หลักอาสาสมัคร ใช้เวลาทดลอง 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง 4 ด้าน 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย 3) สื่อมัลติมีเดียเรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี สำหรับ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.00/74.00 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสีอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15

เอกชน มั่นปาน (2559) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดี เรื่อง สังข์ทอง มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวรรณคดี 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อมัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าด้วยการสอนแบบปกติ และ 3) เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลยอดไม้งาม จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 80 คน ใช้เวลาในการทดลอง 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียวรรณคดีเรื่อง สังข์ทอง ตอน กำเนิดพระสังข์ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อมัลติมีเดียและแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียวรรณคดีเรื่อง สังข์ทอง ตอน กำเนิดพระสังข์ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด มีค่าเท่ากับ 83.00/83.22 2) คะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย มีค่าเฉลี่ย 25.23 และคะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุมที่เรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ย 19.75 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียวรรณคดีอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดีย

Shapiro and Niederhauser (2004) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ผ่านไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ผลการวิจัยพบว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ ได้มีการผสมผสานมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้เว็บเป็นช่องทางในการเผยแพร่และติดต่อสื่อสาร เช่น การนำเสนอข้อมูลบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ดีกว่าหนังสือ ซึ่งจากงานวิจัยทางเทคโนโลยีการศึกษาจะสัมพันธ์กับการศึกษาและการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ ใช้ในการค้นคว้าหาความรู้ อ่างอิง อีกทั้งประยุกต์ใช้ในการศึกษาทำให้เกิดประสิทธิภาพรวมถึงทำให้การเรียนการสอนไปสู่เป้าหมาย การสร้างสิ่งแวดล้อมที่เป็นไฮเปอร์เท็กซ์ ทำให้เกิดการค้นหาและบูรณาการข้อมูลสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลสัมฤทธิ์จากการเรียนไฮเปอร์เท็กซ์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดประสานกับกิจกรรมแก้ไขสถานการณ์ปัญหาและพัฒนาการสร้างความรู้ความเข้าใจไปสู่ระบบการออกแบบที่ส่งเสริมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

Chu (2006) ได้วิจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้จากองค์ประกอบสำคัญของสื่อมัลติมีเดียที่มีผลต่อความจำและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักศึกษาภาควิชา MIS ชาวไต้หวัน จำนวน 224 คน โดยการแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีข้อความตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหวให้นำเสนอพร้อมกัน ส่วนกลุ่มที่ 2 ใช้สื่อมัลติมีเดียที่ใช้ข้อความตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหวนำเสนอแบบเรียงลำดับ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีผลความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านความจำและการแก้ไขปัญหา ซึ่งผลคือการแยกสื่อข้อความตัวอักษรกับภาพเคลื่อนไหวนำเสนอแบบเรียงลำดับนั้น มีผลต่อความจำในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่ำลง ส่วนกลุ่มที่ใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีข้อความตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหวนำเสนอพร้อมกันสามารถส่งผลสัมฤทธิ์ของความจำและคะแนนการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้ดีกว่า

Darrell and Paul (2008) ได้วิจัย เรื่อง การศึกษาผลของการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาวิทยาลัย 2,000 คน โดยการสุ่มตัวอย่างจากฐานข้อมูลแบบสอบถามประสบการณ์นักศึกษาวิทยาลัยปี 2546 ผลการเรียนรู้ของนักเรียนประกอบด้วยการวัดผล 4 แบบ ได้แก่ 1) การพัฒนาส่วนบุคคลและสังคม 2) การได้รับการศึกษาโดยทั่วไป 3) การพัฒนาด้านสติปัญญา 4) ผลประโยชน์ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการเตรียมอาชีพ หลังจากการควบคุมตัวแปรของนักเรียนแล้ว ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดีกว่าตัวแปรพื้นฐานของนักเรียน นอกจากนี้ผลการวิจัยชี้ให้เห็นการใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งตัวแปรด้านเทคโนโลยีที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้นถึง 4-7 เปอร์เซ็นต์ ในขณะที่ตัวแปรภูมิหลังของผู้เรียนมีผลต่อการเรียนเพียง 0.03-2 เปอร์เซ็นต์ ผลการวิจัยอาจไม่ได้แตกต่างกันมากนัก แต่ชี้ให้เห็นว่าการผสมผสานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของผู้เรียนในการศึกษาขั้นสูงในชั้นเรียนเพื่อประสิทธิภาพที่ดีที่สุด ควรให้สื่อมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนแบบปกติ

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ มีบทบาทสำคัญต่อการสอนที่ผู้วิจัยหลายคนนำมาใช้สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนตื่นตัวเกิดการเรียนรู้ เข้าใจบทเรียนที่เรียนนั้นได้อย่างรวดเร็ว และจดจำบทเรียนได้นานมากยิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพจะนำมาใช้ได้จริงในห้องเรียน เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างดี นอกจากนี้สื่อมัลติมีเดียยังสามารถช่วยลดภาระให้ผู้สอนได้อีกด้วย ผู้วิจัยจึงสนใจนำสื่อมัลติมีเดียเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการศึกษาเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียว วัดผลการทดลองและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานโดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและแสดงขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียดของการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการวิจัย
2. ขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
3. ขั้นการดำเนินการวิจัย
4. ขั้นการวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล

รายละเอียดของขั้นตอนการดำเนินการทดลองมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการเตรียมการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับวรรณคดีไทยและการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

1.3 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.4 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

1.5 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 11 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น จำนวน 542 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการทดลอง ดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจำนวน 4 แผน

1.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เป็นสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ประกอบการสอนในขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ จำนวน 4 สื่อ

1.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

1.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 4 แผน โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน

ท 5.1 : เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงรวมทั้งศึกษาวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร

2.1.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและแนวทางการสอนวรรณคดีไทย

2.1.3 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.1.4 กำหนดเนื้อหาและระยะเวลาในการทดลอง เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 4 แผน แผนละ 3 คาบรวมทั้งสิ้น 12 คาบ ดังรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ตามตาราง ดังนี้ ตารางที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สาระการเรียนรู้	เนื้อหาสาระ	ระยะเวลา (คาบ)
1	อิเหนา ตอน ตี๊กกะหมังกุหนิง	เนื้อเรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แกนเรื่อง ตัวละคร ฉาก กลวิธีการแต่ง	3
2	อิเหนา ตอน ตี๊กกะหมังกุหนิง	คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คุณค่าด้านสังคม และ ข้อคิดวรรณคดี	3
3	นิทานเวตาล (เรื่องที่10)	เนื้อเรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แกนเรื่อง ตัวละคร ฉาก กลวิธีการแต่ง	3
4	นิทานเวตาล (เรื่องที่ 10)	คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คุณค่าด้านสังคม และ ข้อคิดวรรณคดี	3
รวม			12

ในการจัดการเรียนรู้ใช้เนื้อหาวรรณคดีไทย จำนวน 2 เรื่อง ประกอบด้วยวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ตี๊กกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย สาระสำคัญ มาตรฐานตัวชี้วัด เนื้อหาสาระ คุณลักษณะอันพึงประสงค์กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล โดยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอน ดังนี้ กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจคือ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย รูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ กราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอที่เกี่ยวกับ เนื้อหาวรรณคดีไทย ที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนอยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ

ขั้นตอนที่ 2 ปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ คือ ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัย จากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอเมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้บรรลุตัวชี้วัด ผู้สอนควรตั้ง ปัญหาเองเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นในสิ่งที่เ็นตามตัวชี้วัด

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยผู้สอนจะเดินตามกลุ่มเพื่อให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียน มีปัญหาและ เกิดข้อสงสัย

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานผลการศึกษาค้นคว้าหน้า ชั้นเรียนในรูปแบบ PowerPoint ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล คือ ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยประเมินจากการลงมือ ปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่มชิ้นงานและใบงาน

2.1.5 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องเกี่ยวกับขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหา และการใช้ ถ้อยคำภาษา จากนั้นผู้วิจัยจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนกลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 1 คน เพื่อตรวจสอบความ ถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญหาค่า ดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence : IOC) จากนั้นนำ คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มาคำนวณหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดย IOC มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกรายการประเมิน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 0.50 แสดงว่ามีความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว จำนวน 1 แผน ไปทดลอง จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/9 จำนวน 45 คน โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ซึ่งไม่ใช่ห้องเรียนในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อตรวจสอบดู ระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการทดลองการจัดการเรียนรู้กับห้องเรียน

ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่า กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนในขั้นกระตุ้นความสนใจ ใช้ระยะเวลาค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับระยะเวลาให้กระชับขึ้น ด้วยการกำหนดว่าขั้นกระตุ้นความสนใจไม่ควรใช้เวลาเกิน 5 นาที/สื่อ

2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงให้สมบูรณ์และนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 การสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน เป็นสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ประกอบการสอนในขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.2.1 ศึกษาเนื้อหาของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิงและนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10) จากหนังสือสาระการเรียนรู้พื้นฐาน วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

2.2.2 แบ่งเนื้อหาเป็นหัวข้อต่าง ๆ ตามเนื้อหาสาระที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแบบแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความถูกต้องและแก้ไขปรับปรุงการจัดลำดับเนื้อหาตามข้อเสนอแนะ

2.2.3 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

2.2.4 สร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำเสนอสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ลงบนกระดาษเพื่อให้การนำเสนอเป็นไปอย่างเหมาะสมบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ต่อไป และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

2.2.5 นำสตอรี่บอร์ด (Story Board) ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาสร้างเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1, 3 และโปรแกรม E-book ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4

2.2.6 นำสื่อมัลติมีเดียที่แก้ไขปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อมัลติมีเดีย มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ ลิเคอร์ท (Likert, quoted in Best 1986) มีระดับคุณภาพในการประเมินเป็น 5 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง ต้องปรับปรุง และไม่มีคุณภาพ ดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง ดีมาก
ระดับ	4	หมายถึง ดี
ระดับ	3	หมายถึง ปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง ต้องปรับปรุง
ระดับ	1	หมายถึง ไม่มีคุณภาพ

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ใช้วิธีหาค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่มดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด 2554: 121)

ค่าเฉลี่ยของการแปลความหมาย	ระดับความคิดเห็น
4.51 - 5.00	มากที่สุด
3.51 - 4.50	มาก
2.51 - 3.50	ปานกลาง
1.51 - 2.50	น้อย
1.00 - 1.50	น้อยที่สุด

สื่อมัลติมีเดียมีคุณภาพใช้ได้ที่ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปโดยได้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) รวมทั้ง 4 สื่อ เท่ากับ 4.25 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.61 อยู่ในระดับความคิดเห็นด้วยมาก (รายละเอียดภาคผนวก หน้า 140) ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการปรับปรุง ดังต่อไปนี้ 1) แนะนำให้ปรับปรุงในด้านเสียง คือ ควรใช้เสียงบรรยายที่ชัดเจน ไม่ใส่เอฟเฟกต์ (Effect) แต่งเสียงมากเกินไป 2) แนะนำให้เพิ่มเติมภาพเคลื่อนไหวในสื่อ และ 3) แนะนำให้ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาเรื่องลักษณะคำประพันธ์ ในสื่อ E-book

2.2.7 ปรับปรุงสื่อมัลติมีเดียตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำสื่อที่ปรับปรุงไปทดลองตามแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 1 สื่อ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/9 จำนวน 45 คน โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ซึ่งไม่ใช่ห้องเรียนในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อตรวจสอบระยะเวลาการใช้สื่อมัลติมีเดียในขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ผลการทดลองพบว่าบางสื่อใช้ระยะเวลานานจึงปรับเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม

2.2.8 ปรับปรุงสื่อมัลติมีเดียให้สมบูรณ์ และนำสื่อมัลติมีเดียไปเป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในขั้นตอนที่ 1 ขึ้นกระตุ้นความสนใจ

2.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน โดยแบบทดสอบในการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pretest) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest) จะเป็นข้อสอบชุดเดียวกันแต่สลับข้อสลับตัวเลือก ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

2.3.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 : เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงรวมทั้งศึกษาวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบางปะกอก วิทยาคม เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร

2.3.2 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี และวิธีการสร้างเครื่องมือผลทางการศึกษา

2.3.3 วิเคราะห์เนื้อหาและตัวชี้วัดเรื่องการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทย

2.3.4 จัดทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ (Test Blueprint)

ตารางที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิด ด้านพุทธิพิสัยของบลูม

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	ความจำ	ความเข้าใจ	ประยุกต์ใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า	รวม(ข้อ)
อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง								
มาตรฐาน : ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิ จ า ร ณ์ ว ร ร ณ ค ติ แ ล ะ ว ร ร ณ ก ร ม ไทย อย่าง เห็นคุณค่าและนำมา ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	1.วิเคราะห์และวิจารณ์ วรรณคดีและวรรณกรรม ตามหลักการวิจารณ์ เบื้องต้น	2	1	1	3	-	1	8
	3.วิเคราะห์และประเมิน คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของ วรรณคดีและวรรณกรรม ในฐานะที่เป็นมรดกทาง วัฒนธรรมของชาติ	-	1	-	2	-	1	4
	4.สังเคราะห์ข้อคิดจาก วรรณคดีแลวรรณกรรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริง	-	-	2	-	1	-	3

ตารางที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิด
ด้านพุทธิพิสัยของบลูม (ต่อ)

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	ความจำ	ความเข้าใจ	ประยุกต์ใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า	รวม(ข้อ)
นิทานเวตาล (เรื่องที่ 10)								
มาตรฐาน : ท 5.1 เข้าใจ และแสดงความคิดเห็น วิจารณ์วรรณคดีและ วรรณกรรมไทยอย่าง เห็นคุณค่าและนำมา ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	1.วิเคราะห์และวิจารณ์ วรรณคดีและวรรณกรรม ตามหลักการวิจารณ์ เบื้องต้น	2	1	1	3	-	1	8
	3.วิเคราะห์และประเมิน คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ของวรรณคดีและ วรรณกรรมในฐานะที่ เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ของชาติ	-	1	-	2	-	1	4
	4.สังเคราะห์ข้อคิดจาก วรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริง	-	-	2	-	1	-	3
รวม		4	4	6	10	2	4	30

หมายเหตุ: แบบทดสอบได้มีการสร้างเพื่อตามโครงสร้างเดิม เป็นจำนวน 60 ข้อ

2.3.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเป็น
แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ให้ครอบคลุมตัวชี้วัด โดยแต่ละข้อให้มี
ตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 ตัวเลือก กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิด
ได้ 0 คะแนน และคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพจำนวน 30 ข้อ โดยคัดเลือกให้ครอบคลุมตัวชี้วัด
ที่กำหนดไว้เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

2.3.6 นำเสนอแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ตาราง
วิเคราะห์แบบทดสอบต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษาความถูกต้องของข้อคำถาม
จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.3.7 นำเสนอแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้และด้านวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบจากนั้นนำคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยเมื่อ IOC มากกว่า 0.50 แสดงว่ามีความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและตัวชี้วัด จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.33-1.00 ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบทดสอบมีปรนัยจำนวน 3 ข้อ ที่ไม่สามารถวัดผลสัมฤทธิ์ได้ตรงตามตัวชี้วัด ผู้วิจัยจึงปรับแก้คำถามและตัวเลือกของแบบทดสอบปรนัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้มีความชัดเจนมากขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 4 การปรับแก้คำถามและตัวเลือกแบบทดสอบปรนัยตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	ข้อสอบเดิม	ข้อสอบใหม่
- ปรับลักษณะคำถาม เพราะไม่ชัดเจนเรื่องการประยุกต์ใช้	1. “ถึงไม่เลี้ยงบุษบาชู้ แต่เขารู้ยว่าตัวนั้นเป็นพี่อันองค์ท้าวดาหาริบัติ นั้นมีใช้อาหรือว่าไร” คำประพันธ์ข้างต้นตรงกับคุณธรรมในข้อใดที่ได้จากตัวละครอิเหนา (การประยุกต์ใช้) ก. ความกตัญญู ข. ความรับผิดชอบ ค. ความเสียสละ ง. ความเมตตากรุณา	1. “ถึงไม่เลี้ยงบุษบาชู้ แต่เขารู้ยว่าตัวนั้นเป็นพี่อันองค์ท้าวดาหาริบัติ นั้นมีใช้อาหรือว่าไร” คำประพันธ์ข้างต้นคุณธรรมใดของอิเหนาเป็นแบบอย่างที่ดีควรนำมาปฏิบัติในปัจจุบันมากที่สุด (การประยุกต์ใช้) ก. ความกตัญญู ข. ความรับผิดชอบ ค. ความเสียสละ ง. ความเมตตากรุณา
- ปรับลักษณะคำถาม - ปรับตัวเลือกให้แสดงพฤติกรรม	2. ข้อใดกล่าวถึงข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมิงกุหนิง สำหรับการใช้ชีวิตในปัจจุบัน (การประยุกต์ใช้) ก. ความกล้าหาญ ต้องไม่หวาดหวั่น ข. ความเข้มแข็ง การมีความเข้มแข็งของชายชาตินักรบในการทำศึกสงคราม	2. การกระทำของบุคคลในข้อใดที่นำข้อคิดจากเรื่องไปใช้ได้อย่างถูกต้อง (การประยุกต์ใช้) ก. ปีนเก็บของที่มีผู้ทำตกหล่นไปส่งครูเพื่อตามหาเจ้าของ ข. ปีนรักรนวลสงวนตัวไว้เพื่อชายที่ตนรักเมื่อถึงเวลาเท่านั้น ค. ปีนให้ความร่วมมือในกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมอยู่เสมอ

ตารางที่ 4 การปรับแก้คำถามและตัวเลือกแบบทดสอบปรนัยตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	ข้อสอบเดิม	ข้อสอบใหม่
	ค. ความรักและความหลงใหลควร รู้จักแยกแยะให้ออกระหว่างความรัก และความหลง ง. ความรักในศักดิ์ศรี การมีขีดตียะ มานะหรือสำนึกในเกียรติแห่งวงศ์ ของตนเอง	ง. ปานชอบบริจาคนุทภัตและ สิ่งของช่วยเหลือผู้ยากไร้
- ปรับตัวเลือกเป็นการแสดง พฤติกรรม	3. จากวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ความรักในรูปแบบ ไตที่สร้างปัญหาให้แก่ชีวิตและสังคม (การประยุกต์ใช้) ก. ความรักแบบลุ่มหลง ข. ความรักแบบชายหญิง ค. ความรักแบบพ่อแม่ลูก ง. ความรักแบบเพื่อนพ้อง	3. จากวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ความรักในรูปแบบไ ไตที่สร้างปัญหาให้แก่ชีวิตและสังคม (การประยุกต์ใช้) ก. พัทช่วยตีวงษ์สื่อวิชาคณิตศาสตร์ ให้รินทุกครั้งหลังเลิกเรียน ข. พิมพยายามเก็บเงินค่าขนมไปซื้อ ของให้คนที่แอบชอบทุกวัน ค. พรช่วยลูกทำการบ้านทุกวิชาเพื่อ นำไปส่งครูให้ได้คะแนนเต็ม ง. พัทพยายามเข้าไปช่วยเหลือเพื่อน ทุกครั้งที่เกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาท

2.3.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม จำนวน 1 ห้องเรียน ที่เคยเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง อิเหนา ตอนศีกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาลเรื่องที่ 10 แล้วนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ทางสถิติรายข้อเพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยมีเกณฑ์การกำหนดค่าความยากง่าย (p) คือ 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) คือ ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกผู้เรียนเก่งและอ่อนได้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 186-188) ซึ่งจากการหาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบได้ค่าระหว่าง 0.27- 0.80 และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ได้ค่าระหว่าง 0.22 - 0.57 จากนั้นคัดเลือกแบบทดสอบไว้จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ 1) เลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ 2) เลือกข้อสอบให้ครอบคลุมตัวชี้วัดที่กำหนดตามโครงสร้างข้อสอบ (ภาคผนวกหน้า 148)

2.3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย จำนวน 30 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson)

(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 182) มีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นมาก ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

2.3.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ปรับปรุงแก้ไข แล้วไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/ 6 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

2.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2.4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

2.4.2 สร้างแบบทดสอบความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถาม 15 ข้อ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิธีของลิเคิร์ต (Likert, quoted in Best, 1986: 182) ดังนี้

5	หมายถึง	นักเรียนเห็นด้วยในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	นักเรียนเห็นด้วยในระดับมาก
3	หมายถึง	นักเรียนเห็นด้วยในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	นักเรียนเห็นด้วยในระดับน้อย
1	หมายถึง	นักเรียนเห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ใช้วิธีหาค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่มดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยของการแปลความหมาย	ระดับความคิดเห็น
4.50 – 5.00	มากที่สุด
3.50 – 4.49	มาก
2.50 – 3.49	ปานกลาง
1.50 – 2.49	น้อย
1.00 – 1.49	น้อยที่สุด

2.4.3 เสนอแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจแก้ไขความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้ข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์

2.4.4 เสนอแบบสอบถามความคิดเห็นที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว ต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ในการถาม IOC (Index of Item Objective Congruence) ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00

2.4.5 ปรับปรุงแก้ไขสอบถามความคิดเห็นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน จากนั้นนำแบบทดสอบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการวิจัย

การทดสอบก่อนทดลอง	ทดลอง	การทดสอบหลังทดลอง
T ₁	X	T ₂

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre Experimental Design) แบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนสอบหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 144) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน

2. การดำเนินการวิจัย

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนเรียน (Pre-Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 50 นาที

2.2 ผู้วิจัยจัดให้กลุ่มตัวอย่างเรียนวรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 12 คาบ

2.3 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หลังเรียน (Post-Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 50 นาที

2.4 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานและเพื่อสรุปผลการทดลอง ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และนำคะแนนมาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ จากนั้นวิเคราะห์ความแตกต่างโดยใช้ค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในครั้งนี้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนและขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 45 คน ปรากฏดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

กลุ่มทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t	p
ทดสอบก่อนเรียน	45	30	11.91	4.48	-9.645	.000
ทดสอบหลังเรียน	45	30	19.22	4.28		

จากตารางที่ 5 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 19.22$, $SD = 4.28$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 11.91$, $SD = 4.48$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 45 คน ซึ่งจำแนกเป็นภาพรวมและรายด้าน จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และระดับความคิดเห็น ปรากฏดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1. นักเรียนเรียนรู้การเรียนวรรณคดีไทยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้วมีความเข้าใจเนื้อหา	4.31	0.70	มาก	4
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้	4.42	0.69	มาก	3
3. นักเรียนรู้จักการทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับเพื่อน	4.56	0.66	มากที่สุด	1
4. นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย	4.44	0.66	มาก	2
5. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามและค้นหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้	4.22	0.70	มาก	5
6. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	4.13	0.94	มาก	6
รวมด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	4.35	0.60	มาก	(2)
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
7. นักเรียนมีความสุขในการปฏิบัติกิจกรรมทุกขั้นตอน	4.56	0.66	มากที่สุด	3
8. ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียน	4.58	0.69	มากที่สุด	1
9. ครูคอยแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง	4.58	0.69	มากที่สุด	1
10. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานกลุ่ม	4.31	0.85	มาก	4
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.51	0.60	มากที่สุด	(1)

ตารางที่ 6 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
11. นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาเพิ่มขึ้น	4.31	0.70	มาก	3
12. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ	4.42	0.72	มาก	1
13. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	4.33	0.77	มาก	2
14. นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่	4.27	0.72	มาก	5
15. นักเรียนสามารถนำทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.29	0.76	มาก	4
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.32	0.51	มาก	(3)
ความคิดเห็นโดยภาพรวมทุกด้าน	4.39	0.51	มาก	-

จากตารางที่ 6 พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมมีระดับความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.38$, $SD = 0.53$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.51$, $SD = 0.60$) รองลงมา ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.60$) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากเป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X} = 4.28$, $SD = 0.57$) ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียน และครูคอยช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง มีผลการแสดงความคิดเห็นเท่ากัน ($\bar{X} = 4.58$, $SD = 0.69$) นักเรียนมีความสุขในการปฏิบัติกิจกรรมทุกขั้นตอน ($\bar{X} = 4.56$, $SD = 0.66$) และ การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานกลุ่ม ($\bar{X} = 4.31$, $SD = 0.85$) ตามลำดับ

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ นักเรียนรู้จักการทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับเพื่อน ($\bar{X} = 4.56$, $SD = 0.66$) นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.44$, $SD = 0.66$) นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้ ($\bar{X} = 4.42$, $SD = 0.69$) นักเรียนเรียนรู้การเรียนวรรณคดีไทยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ

สร้างสรรค์เป็นฐานแล้วมีความเข้าใจเนื้อหา ($\bar{X} = 4.31$, $SD = 0.70$) กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามและค้นหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.22$, $SD = 0.70$) และกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.13$, $SD = 0.94$) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.42$, $SD = 0.72$) นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.33$, $SD = 0.77$) นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาเพิ่มขึ้น ($\bar{X} = 4.31$, $SD = 0.70$) นักเรียนสามารถนำทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.29$, $SD = 0.76$) นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ ($\bar{X} = 4.27$, $SD = 0.72$) ตามลำดับ

ส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีที่เรียนได้ดี มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีมากยิ่งขึ้น และนักเรียนได้แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน คือ ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับครูผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน นักเรียนมีความสุขและกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังได้รู้จักแหล่งการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ได้แสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน อีกทั้งทำให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มกับเพื่อนในชั้นเรียน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในครั้งนี้ เป็นการวิจัยทดลองการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียว วัดผลการทดลองและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ห้อง ม.4/6 จำนวน 45 คนซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 4 แผน 2) ส้อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ประเมินในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการโดยสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ใช้การทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent) และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปของตาราง

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นผลที่สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาจากกระบวนการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) และแนวทางพัฒนาความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นหนึ่งแนวทางการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่จัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสม ใช้สื่อกระตุ้นให้เกิดทักษะคิด โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าแสวงหาข้อมูล ได้ลงมือปฏิบัติจริงจนค้นพบความรู้และมีกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ สามารถวิเคราะห์เป็น สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้นี้จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิด และฝึกให้นักเรียนมีทักษะทางด้านสังคมที่ดีขึ้นด้วยการใช้กระบวนการกลุ่ม ทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ดังจะเห็นได้จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน คือ
 - ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ กราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอที่เกี่ยวกับ

เนื้อหาวรรณคดีไทย ที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนอยากรู้ อยากค้นหา คำตอบ

สื่อมัลติมีเดียกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นเอง มีการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ ประกอบด้วยข้อความ กราฟิก เสียงบรรยาย ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์เพื่อให้เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาของผู้เรียน และสื่อมัลติมีเดียในขั้นที่ 1 นี้ สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งเกณฑ์การประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก สอดคล้องกับความคิดเห็นของ วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557: 48) ที่กล่าวว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียงข้อความต่าง ๆ ที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยที่สื่อ่นั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจหรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้น ๆ ได้ดีจะส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่เราจะทำการเรียนการสอน ทำนองเดียวกันกับความคิดเห็นของ มงคล เรียงณรงค์ (2557: 181) ที่กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจให้กับเด็กได้ดี นอกจากนั้นสื่อการเรียนรู้ควรสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเด็ก เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกการคิด สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรสุดา พรวัฒนกุล (2558: 72) ที่ได้ศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย กลอนบทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม พบว่าการเรียนวรรณคดีไทยในรูปแบบสื่อประสมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ช่วยสร้างความเข้าใจมากขึ้น และผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกชน มั่นปาน (2559: 97) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้สื่อมัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องสังข์ทอง ได้กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียที่นำเสนอในรูปแบบข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก และเทคนิคการใช้เสียงต่าง ๆ ตัวกระตุ้นเหล่านี้ทำให้สื่อที่น่าสนใจ ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างเข้าใจ และผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ รวมถึงผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ คือ ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัย จากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอ เมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน และผลการสังเกตในระหว่างการจัดการเรียนรู้ในช่วงแผนการจัดการเรียนรู้แรก นักเรียนยังระบุปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาไม่หลากหลาย บางกลุ่มก็ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น จึงทำให้ใช้เวลาทำกิจกรรมในขั้นตอนนี้ค่อนข้างมาก เป็นเพราะนักเรียนไม่เคยชิน ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักตั้งประเด็นปัญหา โดยใช้คำถาม หรือยกสถานการณ์ขึ้นมาเป็นตัวอย่าง เช่น ปัญหาจากการอ่านบทประพันธ์เรื่องอิเหนา

ตอน ศีกกะหมังกุหนึ่งพบคุณค่าทางวรรณศิลป์อะไรบ้าง มีประเด็นใดที่ควรนำมาเป็นประเด็นในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งเป็นการท้าทายความสามารถในการคิดของนักเรียน กำหนดหัวข้อในการศึกษาร่วมกัน สอดคล้องกับ สุวัฒน์ วิวัฒน์านนท์ (2550: 62) ที่กล่าวว่า ผู้สอนต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยคำถามหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียนจะเป็นจุดเริ่มต้นการคิดให้ผู้เรียนพยายามให้ได้คำตอบหรือแก้ปัญหาได้ ผู้เรียนจะต้องใช้ความคิดมากขึ้น การที่ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือตอบคำถามด้วยตนเองผู้สอนต้องยึดหลักว่าตอบซ้ำดีกว่าไม่ตอบ

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยผู้สอนจะเดินตามกลุ่มเพื่อให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา และเกิดข้อสงสัย จากการสังเกตในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงได้ง่าย คือ แหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ตแต่ในอินเทอร์เน็ตมีทั้งข้อมูลที่เชื่อถือได้และเชื่อถือไม่ได้ ผู้สอนจึงต้องให้แนวทางในการค้นคว้าหาข้อมูลหลัก ๆ ไว้เป็นใบความรู้ โดยให้นักเรียนรู้จักเลือกข้อมูลที่สามารถเชื่อถือได้มาใช้ในการวิเคราะห์ประเด็นที่ต้องการศึกษา ทำนองเดียวกันกับแนวคิดของ ชนาธิป พรกุล (2554: 60) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะเป็นนักคิด เมื่อครูให้โอกาสผู้เรียนได้คิด ส่งเสริมการคิดของผู้เรียน ได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำงานร่วมกับผู้อื่นมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ถามคำถาม และวิจารณ์ ผู้เรียนแต่ละคนมีบทบาทเป็นครู เป็นผู้เรียน และเป็นผู้ฝึกที่ช่วยให้ผู้อื่นคิดและเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งมีครูเป็นแบบอย่างในการคิด ให้คำแนะนำ และช่วยจุดประกายความคิดของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 8) ที่กล่าวว่า การสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างดีนั้นต้องมีกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยได้ศึกษา ค้นคว้า พิสูจน์ ทดลองด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและสร้างผลงานของตนเองออกมาอย่างมีคุณภาพ

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานผลการศึกษาค้นคว้าหน้าชั้นเรียนในรูปแบบ PowerPoint ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม จากการสังเกตในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจำเป็นต้องมานำเสนอผลงานที่ได้สร้างสรรค์มาหน้าชั้นเรียน สำหรับชิ้นงานในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 นักเรียนนำมาเสนอข้อมูลยังไม่มีแหล่งค้นคว้าที่หลากหลาย อีกทั้งชิ้นงานยังไม่แสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์เท่าที่ควร แต่ในคาบถัดมาชิ้นงานที่นักเรียนนำมาเสนอมีการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเองอย่างหลากหลายและชิ้นงานของทุกกลุ่มที่นำเสนอมีความน่าสนใจและสร้างสรรค์ขึ้นเรื่อย ๆ ทุกกลุ่มตามคำแนะนำของครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ช่วยกันแสดงความคิดเห็น สอดคล้องกับดวงกมล สิ้นเพ็ง (2553: 141) ที่กล่าวว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีการได้แลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันหรือการซักถามในแง่มุมต่าง ๆ เป็นกิจกรรมที่จะทำให้เกิดความคิดเกิดการไตร่ตรอง การแลกเปลี่ยนข้อมูลจึงทำให้ผู้เรียนต้องคิดขยายความอธิบายให้ได้ ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการคิด แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรีและให้การยอมรับ

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยประเมินจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่มชิ้นงานและใบงาน ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในการประเมินผล การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองและกลุ่ม

กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และมีความเข้าใจในองค์ความรู้ที่ตนเองได้สร้างขึ้นจากการลงมือปฏิบัติจริงในกระบวนการทำงานกลุ่ม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสูงขึ้น ดังที่ วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557: 4) กล่าวว่า ผลการวิจัยเรื่องการสอนแบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการ ค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะในการบริหารเวลา ทักษะเหล่านี้จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงขึ้น สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2552ค) เรื่องแนวทางการจัดการศึกษาของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวทางการจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม แบบร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่ใกล้เคียงกับชีวิต ตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนาขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล เรืองณรงค์ (2558) ที่วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะ การเรียนรู้ที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษ ที่ 21 ของนักเรียนจากการกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 83.33 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.00 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนจากการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนักเรียนร้อยละ 80.00 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ รวมถึงงานวิจัยของ เกษมะณี ลาปะ (2559) ที่ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนร้อยละ 83.33 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 73.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ด้วยเหตุนี้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยกระบวนการขั้นตอนที่เกิดจากการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งแต่ขั้นกระตุ้นความสนใจขั้นตั้งปัญหาและ แบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นนำเสนอผลงาน และขั้นประเมินผลเป็นการจัด กิจกรรมทุกขั้นตอนสอดคล้องและสัมพันธ์กันโดยยึดวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งยังฝึกให้ ผู้เรียนได้คิด ค้นคว้าแสวงหาข้อมูลด้วยการลงมือปฏิบัติจริงและสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการ กลุ่มจึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านบรรยากาศการเรียนรู้ที่นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่เป็นหนึ่งแนวทางการสอนแบบ Active learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว ซึ่งการสอนในแนวทางนี้ผู้สอนจะช่วยสร้างบรรยากาศ สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน ยิ้มแย้มแจ่มใส จัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง จัดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยครูคอยแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึงแบบกลุ่มย่อย สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน และเสริมแรงทางบวกให้กับนักเรียนอย่างสม่ำเสมอสอดคล้องกับความคิดเห็นของวิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557: 57) ที่กล่าวไว้ว่า บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้น จะต้องมีการจัดการเรียนต้องเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางใช้แหล่งข้อมูลและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวนักเรียนให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า ทั้งสนับสนุนให้นักเรียนคิด คิดได้อย่างอิสระเสรีบนพื้นฐานของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยอาศัยความรู้ ประสบการณ์เดิม และข้อมูลใหม่ที่ค้นคว้ามา จัดการเรียนรู้ที่ท้าทายด้วยคำถาม โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้น ส่งเสริมและจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ใหม่ของตนเองขึ้นมาได้ และประเมินผลนักเรียนตามสภาพจริง เช่นเดียวกับกับความคิดเห็นของ วราวรรณ จันทรวงศ์และกิ่งฟ้า สินธุวงษ์ (2557: 29) ที่กล่าวว่า การพัฒนาความคิดของผู้เรียนบรรยากาศในการเรียนรู้แนวการสอนแบบ Active learning เป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียน สิ่งแวดล้อมต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ในการร่วมกิจกรรม คือ การที่ผู้สอนจะต้องสร้างบรรยากาศที่จะทำให้นักเรียนไม่เครียด กล้าแสดงความคิดเห็นที่เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในกิจกรรมที่เหมาะสมมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นรินทร์ วงศ์คำจันทร์ (2558: 130) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มมาก มีความกระตือรือร้นสนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้

สำหรับด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนรู้จักการทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับเพื่อน นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลายและเรียนแล้วมีความเข้าใจเนื้อหา ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนที่นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนแล้วต้องฝึกฝนการตั้งคำถาม การแสวงหาคำตอบของคำถาม โดยการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน มาสร้างองค์ความรู้ใหม่ของตนเอง สอดคล้องกับชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 71) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ทั้งทางกาย ทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางสังคม โดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

การเรียนรู้ทั้ง 4 ด้านของผู้เรียนนั้นต้องมีมากกว่าผู้สอน และผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ มีชีวิตชีวาในการเรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ โดยผู้สอนควรใช้หลักทางจิตวิทยาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สิ่งที่เรียนนั้นมีความหมายกับผู้เรียนและสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และสอดคล้องงานวิจัยของ นรินทร์ วงศ์คำจันทร์ (2558: 132) ที่ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning พบว่า การนำการเรียนรู้แบบ Active learning มาใช้ในการเรียนการสอนส่งผลให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย เปิดโอกาสให้นักเรียนแสวงหาความรู้โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยี ได้แก่ Internet ได้อย่างเป็นประโยชน์สูงสุดต่อตัวนักเรียนเอง

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ ได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยผู้สอนจะเป็นผู้ที่คอยให้คำแนะนำ และออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ สนับสนุนให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในการนำเสนอ ข้อมูลนำไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่ม สอดคล้องกับผลการประเมินการเรียนการสอน รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานของ วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557ก: 63) ที่พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะการนำเสนอ และทักษะในการบริหารเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษมะณี ลาปะ (2559: 101) ที่ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาสังคมศึกษา พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น ได้ตั้งประเด็นปัญหาและค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และนำความรู้ที่ได้จากการอภิปรายร่วมกันมาสรุปองค์ความรู้ และสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มในรูปแบบที่ทำให้ผู้อื่นสนใจได้อย่างดี

จากผลการวิจัยและการอภิปรายผลดังกล่าว เป็นเหตุผลสำคัญที่สนับสนุนว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้มีวิจัยมีข้อค้นพบและแนวคิดที่เป็นข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรจัดทำสื่อมัลติมีเดียในขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจขึ้นเอง เพื่อให้เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียสอดคล้องกับเนื้อหาที่นักเรียนกำลังเรียน สื่อมัลติมีเดียที่ดีควรมีองค์ประกอบสื่อและเนื้อหาในสื่อที่เหมาะสมและสัมพันธ์กับระดับชั้น ที่สำคัญต้องมีความสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ซึ่งจากผลการวิจัย พบว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนสร้างขึ้นเองสามารถสร้างความสนใจให้กับนักเรียนได้ดีและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีที่เรียนมากยิ่งขึ้น
2. ผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ และรู้จักตั้งประเด็นปัญหา โดยใช้คำถามหรือยกตัวอย่างสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น
3. ผู้สอนไม่ควรใช้ระยะเวลาในการสอนมากในขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 เพื่อให้นักเรียนได้มีระยะเวลาในค้นคว้า และการทำกิจกรรมกลุ่มในขั้นตอนที่ 3 ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมแบบกลุ่มย่อย เน้นการอธิบายตามกลุ่มย่อยหรือแบบรายบุคคลเพื่อให้นักเรียนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นคว้า พูดคุย และมีปฏิสัมพันธ์เกิดการแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่มอย่างเต็มที่
4. ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดนอกกรอบและหลากหลายตามความสนใจของนักเรียนในการสร้างสรรค์และนำเสนอชิ้นงานในขั้นตอนที่ 4 ขึ้นนำเสนอผลงาน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนามาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน แต่การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้ศึกษาในแง่ของทักษะความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในรายวิชาภาษาไทย เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ หรือพัฒนาทักษะในการคิดสร้างสรรค์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

_____. (2552ก). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้**

ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

_____. (2552ข). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

_____. (2552ค). “รายงานการวิจัยเรื่อง สภาพปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียน

การสอนที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน.” กรุงเทพฯ:

ห้างหุ้นส่วนจำกัด วิ.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.

กิดานันท์ มลิทอง. (2548). **เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา.** กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดอรุณ

การพิมพ์.

กุสุมา รักษมณี. (2547). **วรรณสารวิจัย.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่คำผาง.

กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2550). **วรรณคดีวิจารณ์.** กรุงเทพฯ: มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เกษมณี ลาปะ. (2559). “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบ

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา

การสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

จงชัย เจนหัตถการกิจ. (2560). **เสริมปรีชาญาณวิชาภาษาไทย ม.3.** พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ:

แอดทีฟพริ้นท์ จำกัด.

จารุวรรณ เทียนเงิน. (2547). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพินิจวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่5 ที่ใช้วิธีสอนตามแนวคิดของสเตอร์เบอร์กับวิธีสอนแบบปกติ.”

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชนาธิป พรกุล. (2554). **การสอนกระบวนการคิด ทักษะและการนำไปใช้.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

ชัตสุณี สีนรุสิงห์. (2550). **วรรณคดีทัศน์.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). **80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ ฯ: บริษัท แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชัน.
- จิตาพร วิภาวณิชย์. (2553). “การพัฒนาชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตัวเอง เรื่องอิเหนา ตอน ศึกกะหมังกูหนิง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา.” สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณัฐกร สงคราม. (2557). **การออกแบบและพัฒนาวัสดุพิมพ์เพื่อการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงกมล สินเพ็ง. (2553). **การพัฒนาผู้เรียนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้: การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดิเรก ธีระภูธร. (2555). **หนังสือรายวิชาการออกแบบวัสดุพิมพ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- ณิรมรัช ชูชัยมงคล. (2557). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เถกิง พันธุ์เถลิงอมร. (2528). **หลักการวิจารณ์วรรณคดี**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครศรีธรรมราช: วิทยาลัยครูนครศรีธรรมราช.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). **การสอนภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- นรินทร์ วงศ์คำจันทร์. (2558). “การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- บุญเหลือ เทพสุวรรณ, หม่อมหลวง. (2539). **แว่นวรรณกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- บันลือ พุกชะวัน. (2557). **แนวพัฒนาการอ่านเร็ว-คิดเป็น**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปนัดดา ใจสุทธิ . (2558). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ประกายรัตน์ สุวรรณ . (2555). “มัลติมีเดีย เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงสำหรับชาวบ้าน.” **การประชุมทางวิชาการระดับชาติด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ครั้งที่ 8**. ปีที่12, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 70-83.

ประภาศรี สีหอำไพ. (2550). **วัฒนธรรมทางภาษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรทิพย์ แซ่จั้น. (2555). **ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ชุดฝึกอบรมครู**. กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช. (2549). **นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวปฏิรูปการศึกษา**. กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรวิไล เลิศวิชา. (2544). **มัลติมีเดียเทคโนโลยีกับโรงเรียนในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ:

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.

พรสุดา พรวัฒนกุล. (2558). **การศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย กลอนบทละคร เรื่องรามเกียรติ์**

ตอนนารายณ์ปราบนนทก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม. วิทยานิพนธ์

ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.

พัชรราวลัย จินอนงค์. (2558). “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี สำหรับ

นักเรียนช่วงชั้นที่ 2.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี

การศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พิชญา มณีศร . (2557). “การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนวรรณคดีไทย

เรื่องขุนช้างขุนแผน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซั๊กค่าน สำหรับนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสะเมิงพิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญา

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ภาสกร เกิดอ่อนและคณะ. (2555). **ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ม. 4**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ:

อักษรเจริญทัศน์ อจท.

ภานุวัฒน์ ศิริกัน. (2559). “การพัฒนาเกมประกอบการเรียนรู้เรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง.

วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนิเมต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัย

มหาสารคาม.

- มงคล เรียงณรงค์. (2558). “การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา 2.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). **การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 9. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัท นานมีบุ๊คพับลิเคชันส์ จำกัด.
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2544). **วรรณคดีศึกษา**. กรุงเทพฯ: ธารปัญญา.
- รัตติกาล บุญอาจ. (2552). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รววิทย์ นิเทศศิลป์. (2551). **สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้**. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- รวารวรรณ จันทรวงศ์และกิ่งฟ้า สันธวงษ์. (2557). **การคิดและการคิดเกี่ยวกับการรู้: แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดของผู้เรียน**. ขอนแก่น: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- วิจารณ์ พานิช. (2555) **วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.
- วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2549). **ภาษาอักษราไศรย**. กรุงเทพฯ: กองทุนพลโทดำเนียร เลชะกุลเพื่อประวัติศาสตร์.
- วินิตา สร้อยเพชรประภา. (2557). “การศึกษามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิภา กงกะนันท์. (2556). **วรรณคดีศึกษา(ว่าด้วยหลักการอ่าน)**. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์. (2557ก). **เปลี่ยนการศึกษาไทย สู่ศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- _____. (2557ข). “คู่มือออกแบบการสอนในศตวรรษที่ 21.” เอกสารประกอบการอบรมการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.

- _____. (2558). “การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.” **นวัตกรรมการเรียนรู้** 1, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 23-37.
- วิไลวรรณ ฉายจรัส. (2548). “การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง นิทานเวตาล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2545). **วรรณคดีเกี่ยวกับชนบประเพณี**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2552). **ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิทธา พินิจภูวดล. (2550). **เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทย 4: วรรณคดีไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 6 นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สิทธา พินิจภูวดล และนัทธนี ประสานนาม. (2554). **เอกสารการสอนชุดวิชาวรรณคดีไทย**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุดาพร ไชยะ. (2552). **การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 4. ฉะเชิงเทรา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.
- สุวัฒน์ วิวัฒน์านนท์. (2550). **ทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ และเขียน**. นนทบุรี: ซี.ซี. นอลลิคัจฉิงค์.
- องอาจ โอโลม. (2555). **วรรณคดีศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัท ทริบเพิ้ล กรุ๊ป จำกัด.
- อนนต์ ศรีศักดิ์. (2554). **ความรู้พื้นฐานทางวรรณกรรมไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อนุমানราชธน, พระยา. (2546). **การศึกษาวรรณคดีในแง่วรรณศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- อิงอร สุพันธ์วิณิช. (2554). **วรรณกรรมวิจารณ์: ร้อยกรองปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: บริษัทธนาเพรส จำกัด.
- อิงอร สุพันธ์วิณิช และคณะ. (2555). **ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ชุดฝึกอบรมครู**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอกชน มั่นปาน. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดี เรื่อง สังข์ทอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.

ภาษาต่างประเทศ

- Chu Shaiu-Lung, "Investigating the effectiveness of redundant text and animation in multimedia learning environments" (Ph.D. dissertation, Department of Educational Research, Technology and Leadership, College of Education, University of Central Florida, 2006).
- Darrell L. Cain and Paul E. Pitre. "The Effect of Computer Mediated Conferencing and Computer Assisted Instruction on Student Learning Outcomes," **Journal of Asynchronous Learning Networks** 12, 3-4 (December 2008): 31-52.
- Jeffcoate, Judith. (1997). **Multimedia in Practice: Technology and Applications**. Great Britain: Prentice International limited.
- Hall, T. L. (1997). **Utilizing Multimedia Toolbook 3.0**. New York: Boyd & Fraser Publishing Company, A Division of International Thomson Publishing, Inc.
- Shapiro Amy and Niederhauser Dale, "Learning from Hypertext: Research Issues and Findings," in **Handbook of research for educational communications and technology** (2nd ed.), ed. Jonassen D.H. (Mahwah: Erlbaum, 2004), 605-620.
- Vaughan, Tay. (2011). **Multimedia: Making It work**. 8th ed., New York: Mc Graw-Hill.
- Wankel, LA. (2013). **Increasing Student Engagement and Retention Using Multimedia Technologies: Video Annotation, Multimedia Applications, Videoconferencing and Transmedia Storytelling**. Bradford: Emerald Group Publishing Limited.

สัมภาษณ์

- พรพัสนันท์ แสนสีสมและอัญชญา ตันวิเชียร. (2560). ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม. สัมภาษณ์, 21 กันยายน.



ภาคผนวก



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

.....

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บัญญัติ เรืองศรี
 ข้าราชการบำนาญ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาและวรรณคดีไทย) วิทยาลัยวิชาการศึกษา
 ประสานมิตร
 การศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย) วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร
2. อาจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล
 อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
วุฒิการศึกษา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (กลุ่มวิชาการสอนภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศิลปากร
 ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศิลปากร
 การศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
3. อาจารย์ ดร. พิทักษ์ สุพรรณโณภาพ
 อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วุฒิการศึกษา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์)
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
 ศึกษาศาสตรบัณฑิต (สถิติ) มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

.....

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บัญญัติ เรืองศรี

ข้าราชการบำนาญ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาและวรรณคดีไทย) วิทยาลัยวิชาการศึกษา
ประสานมิตร

การศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย) วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร

2. อาจารย์ ดร. อรุษา ปุณยบุรณะ

อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับประถมศึกษา

วุฒิการศึกษา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศึกษาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิทยาเขตปัตตานี

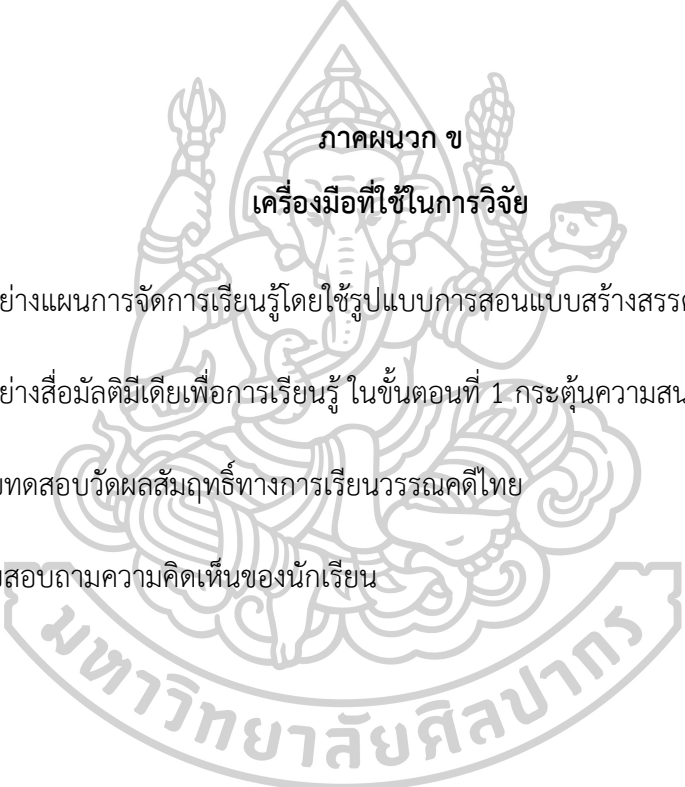
3. อาจารย์รัตถภรณ์ คำกมล

อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับประถมศึกษา

วุฒิการศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศึกษาศาสตรบัณฑิต (การประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ในขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
- แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท31102 ภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 เวลา 3 คาบ
 เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน : ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณวรรณคดีและวรรณกรรมไทย
 อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีีวิตจริง

ตัวชี้วัดที่ 1: วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี และวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น

ตัวชี้วัดที่ 3: วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรม
 ในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

ตัวชี้วัดที่ 4: สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีีวิตจริง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน
 ศีกะหมังกุหนิงแล้วนักเรียนสามารถ

1. อธิบายหลักการวิเคราะห์คุณค่าด้านต่าง ๆ ของวรรณคดีได้
2. วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคมและวัฒนธรรมจากวรรณคดีเรื่องอิเหนา
 ตอนศีกะหมังกุหนิงได้
3. สังเคราะห์ข้อคิดจากการอ่านวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิงเพื่อนำ
 ไปประยุกต์ใช้ในชีีวิตจริงได้

3. สาระสำคัญ

วรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเจริญของชาติ ในด้านภาษาวัฒนธรรม ดังนั้นการศึกษา
 วรรณคดีจึงจำเป็นต้องทราบถึงหลักการและฝึกการวิเคราะห์วิจารณ์ และประเมินค่าวรรณคดี
 ในด้านต่าง ๆ คือ ด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคมวัฒนธรรม และด้านเนื้อหา นอกจากนี้ผู้เรียนต้องนำ
 ความรู้ที่ศึกษาไปใช้ในการวิเคราะห์ และประเมินค่าวรรณคดีเรื่องที่กำหนดได้ ดังนั้นการวิเคราะห์
 วิจารณ์และประเมินค่าวรรณคดีจึงมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ
 อย่างยิ่ง

4. สารการเรียนรู้

ความรู้ (K)

1. หลักการวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี
2. การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคมและวัฒนธรรมจากวรรณคดีเรื่องอิเหนา

ตอนศึกกะหมังกุหนึ่ง

ทักษะ / กระบวนการ (P)

1. ทักษะการอ่าน
2. ทักษะการวิเคราะห์
3. ทักษะการนำเสนอ
4. กระบวนการกลุ่ม
5. กระบวนการคิดสร้างสรรค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ภาระงาน: ใบงานที่ 2 เรื่องการวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนึ่ง
2. ชิ้นงาน: ออกแบบ PowerPoint ตามความคิดสร้างสรรค์ (งานกลุ่ม)

7. การวัดและการประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - 1.1 สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
 - 1.2 การสร้างสรรค์ชิ้นงาน (งานกลุ่ม)
 - 1.3 การทำใบงาน

2. เครื่องมือวัดและประเมินผล

- 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
- 2.2 เกณฑ์ประเมินชิ้นงาน (งานกลุ่ม)

8. กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. ผู้สอนนำเสนอตัวอย่างบทประพันธ์ในวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนึ่ง จากโปรแกรม E-book ให้นักเรียนรับชมและฟัง จำนวน 3 บท ตัวอย่างบทประพันธ์ ได้แก่ บทประพันธ์ที่ 1 บทอิเหนาชมตง, บทประพันธ์ที่ 2 ท้าวกะหมังกุหนึ่งจะยกทัพไปตีเมืองดาหา และ บทประพันธ์ที่ 3 ตอน นางจินตหราตัดพ้อกับอิเหนา

2. ผู้สอนสนทนากับนักเรียนกันในประเด็นตัวอย่างบทประพันธ์ในวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนึ่งที่ครูนำเสนอ ในประเด็นคำถาม ดังต่อไปนี้

- 2.1 นักเรียนได้ฟังตัวอย่างบทประพันธ์แล้วมีความรู้สึกอย่างไร
- 2.2 บทประพันธ์ที่ได้รับฟัง ทั้ง 3 บท กล่าวถึงสิ่งใดบ้าง
- 2.3 ให้นักเรียนสังเกตการเลือกคำที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกของบทประพันธ์ ว่ามี

คำใดบ้าง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

3. ผู้สอนให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่องวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ผู้สอนยกตัวอย่าง บทประพันธ์และร่วมสนทนากับนักเรียน ในประเด็นการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และด้านสังคม ในบทประพันธ์

4. ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 7 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน เพื่อทำกิจกรรมกลุ่ม การอ่านบทประพันธ์เรื่องอิเหนา ตอนศีกะหมังกุหนึ่ง โดยแบ่งการอ่านบทประพันธ์เรื่องอ่าน ดังนี้ กลุ่ม 1 หน้า30-36, กลุ่ม 2 หน้า 36-43, กลุ่ม 3 หน้า 43-49, กลุ่ม 4 หน้า50-53, กลุ่ม 5 หน้า 53-57, กลุ่ม 6 หน้า 58-62 และกลุ่ม 7 หน้า 63-70

5. ผู้สอนให้นักเรียนแต่ละคนตั้งประเด็นปัญหาจากการอ่านบทประพันธ์เรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนึ่ง ว่าพบคุณค่าทางวรรณศิลป์อะไรบ้าง และพบคุณค่าทางสังคม ในประเด็นใดที่ควร จะนำมาเป็นประเด็นในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

6. เมื่อนักเรียนพบประเด็นปัญหาที่สงสัยแล้ว ผู้สอนสุ่มถามจากการตั้งประเด็นปัญหาของ นักเรียนแต่ละคน เพื่อไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบต่อไป

7. ผู้สอนสรุปประเด็นที่สมควรนำมาเพื่อให้นักเรียนค้นคว้าหาคำตอบเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ ผู้สอนอาจจะตั้งประเด็นให้นักเรียน ตัวอย่างประเด็นที่ควรศึกษา เช่น

- 7.1 ความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมโบราณในเรื่องอิเหนา (2 กลุ่ม)
- 7.2 ยุทธศาสตร์และยุทธวิธีในการรบ (2 กลุ่ม)
- 7.3 ความงามทางภาษาในการแต่งบทละครเรื่องอิเหนา (2 กลุ่ม)
- 7.4 วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของตัวละคร (2 กลุ่ม)

8. ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยละความสามารถเก่งปานกลาง อ่อน เพื่อทำกิจกรรมกลุ่ม และเลือกประเด็นตามความสนใจของผู้เรียนซึ่งแต่ละประเด็นสามารถเลือกได้ 2 กลุ่ม

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด

9. ผู้สอนให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นที่เลือกตามความสนใจจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ใบความรู้ หนังสือเรียนวรรณคดีวิจิตร ม. 4 ห้องสมุดของโรงเรียนหรือจากสื่ออินเทอร์เน็ต ฯลฯ และระบุแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษา ลงในรูปแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองที่ผู้สอนแจกให้

10. นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนกัน แล้วร่วมพิจารณาว่าข้อมูลที่ได้มีความถูกต้องและครบถ้วนตามประเด็นที่ต้องการศึกษาหรือไม่ จากนั้นนักเรียนร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มและช่วยกันสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้ออกแบบผลงานในรูปแบบ PowerPoint ให้น่าสนใจและสร้างสรรค์มากที่สุด

11. ผู้สอนจะเดินให้คำปรึกษาและความรู้เพิ่มเติมตามกลุ่มนักเรียน ในเวลาที่นักเรียนมีข้อสงสัยเพิ่มเติมในขณะทำกิจกรรมกลุ่มนักเรียนทำงานกลุ่ม

(ชั่วโมงที่ 3)

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

12. ผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงผลงานที่ช่วยกันสร้างสรรค์หน้าชั้นเรียน กลุ่มละ 5-7 นาที

13. ผู้สอนและนักเรียนสนทนาซักถาม ตรวจสอบความถูกต้องข้อมูลของแต่ละกลุ่ม ครบถ้วนตามประเด็นที่ต้องการศึกษาหรือไม่ แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และสรุปความรู้ทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล

14. นักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม ว่ากลุ่มใดสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้ดีที่สุดและกลุ่มใดได้รับคะแนนมากที่สุดจะได้รับรางวัลจากผู้สอน

15. นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่องการวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน
ศึกกะหมังกูหนิง

9. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. ตัวอย่างบทประพันธ์ในวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกูหนิง จากโปรแกรม E-book
2. ใบความรู้ เรื่องการวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี
3. หนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ม.4
4. อินเทอร์เน็ต

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวชลธิชา นานา)

11. รายละเอียดเนื้อหาสาระ

วรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน คีตกะหมังกุหนิง

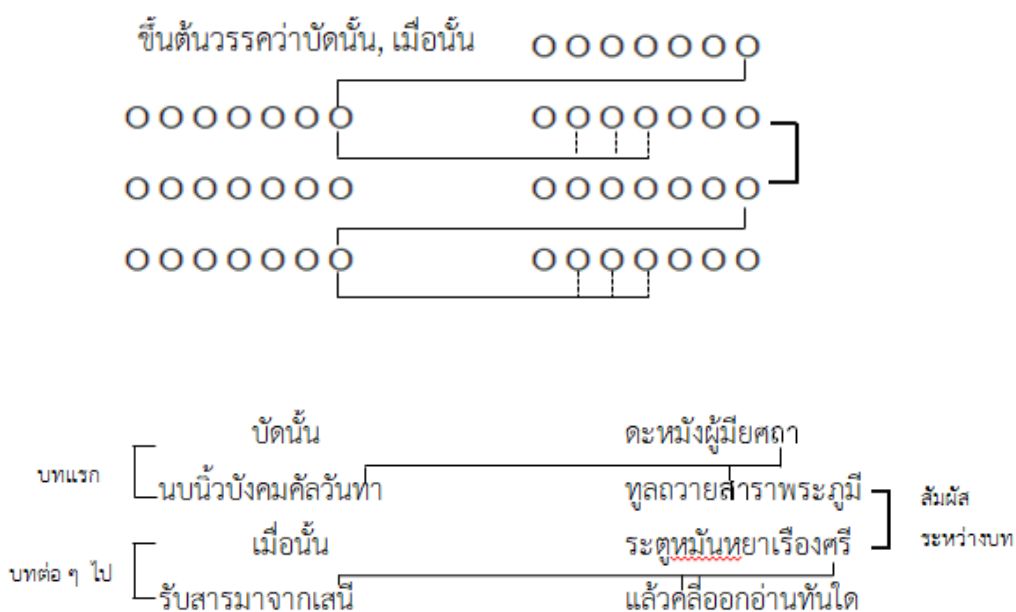
เป็นบทละครที่วรรณคดีสโมสรยกย่องให้เป็นยอดของบทละครรำ เพราะเป็นหนังสือซึ่งแต่งดี ทั้งเนื้อความ และกระบวนกลอน อีกทั้งยังเป็นหนังสือดีในทางที่จะศึกษาประเพณีไทยสมัยโบราณ แม้บทละครเรื่องอิเหนาจะมีเค้าเรื่องมาจากนิทานพื้นเมืองชาว แต่รัชกาลที่ 2 ได้ทรงดัดแปลงแก้ไขให้เข้ากับธรรมเนียมและรสนิยมของคนไทยโดยไม่ขัดกับเนื้อเรื่องเดิม

ลักษณะคำประพันธ์

บทละครรำเรื่อง อิเหนา มีรูปแบบการแต่งเป็นกลอนบทละครซึ่งมีลักษณะบังคับเหมือนกลอนสุภาพ แต่วรรคแรกมักขึ้นต้นด้วยคำว่า “เมื่อนั้น” “บัดนั้น” และ “มาจะกล่าวบทไป” โดยคำว่า “เมื่อนั้น” ใช้กับตัวเอกของเรื่องหรือตัวละครที่เป็นกษัตริย์ คำว่า “บัดนั้น” ใช้กับตัวละครสามัญ และคำว่า “มาจะกล่าวบทไป” ใช้เมื่อขึ้นตอนหรือเนื้อความใหม่

สำหรับจำนวนคำในแต่ละวรรค อาจจะไม่เท่ากัน เพราะจะต้องให้เหมาะสมกับทำรำและทำนองเพลง นอกจากนี้ยังต้องมีการกำหนดเพลงหน้าพาทย์สำหรับประกอบกิจการอาการตัวละคร เช่น “เชิด” “เสมอ” “เชิดฉิ่ง” “กราวรำ” เป็นต้น และเพลงสำหรับขับร้อง เช่น “ร้าย” “สมิงทอง” “ชมตลาด” “นงคราญ” เป็นต้น พร้อมทั้งบอกจำนวนคำในบทนั้นด้วย คือ 2 วรรค เป็นหนึ่งคำกลอน

แผนผังและตัวอย่างกลอนบทละคร



บทประพันธ์ที่ 1 บทอิเหนาชมดง: เป็นบทชมนกชมไม้ เมื่ออิเหนาเดินทางออกจากเมืองหมันหย้า โดยนำชื่อนกกับชื่อไม้ที่เป็นชื่อพ้องกันโยงมาสู่การคร่ำครวญถึงการจากนางอันเป็นที่รัก

มีการเล่นคำ โดยการซ้ำคำ มีการใช้ภาษาสละสลวยงดงาม การเล่นคำพ้องเสียง เล่นสัมผัสสพัญชนะเพื่อให้เกิดความไพเราะ

บทประพันธ์ที่ 1 บทอิเหนาชมดง

๑ ว่าพลาทางชมคณานก	โผนผกจับไม้ยังมี
เบญจวรรณจับวัลย์ชาติ	เหมือนวันพีเกลสามสุดามา
นางนวลจับนางนวลนอน	เหมือนพีแนบนวลสมจรจินตะหรา
จากพรากจับจากจันรรจา	เหมือนจากนางสการะวาตี
แขกเต้าจับเต้าร้างร้อง	เหมือนร้างห้องมาหยาธรมี
นกแก้วจับแก้วพาที	เหมือนแก้วพีทั้งสามสั่งความมา
ตระเวนไพรร้อนร้องตระเวนไพร	เหมือนแหวไฉให้นราศเสนหา
เค้าโมงจับโมงอยู่เอกรา	เหมือนพีนับโมงมาเมื่อไกลนาง
คืบแคจับแคสันโดษเดี่ยว	เหมือนเปล่าเปลี่ยวคืบใจในไพรกว้าง
ชมวิหคนกไม้ไปตามทาง	คะนึ่งนางพลากริบโยธี

บทประพันธ์ที่ 2 แสดงให้เห็นความเชื่อ ประเพณีและพิธีกรรมโบราณ เช่น ความเชื่อเรื่องการทำนาย โชคชะตาหรือโหราศาสตร์ ดังตอนที่ท้าวกะหมังกุหนิงจะยกทัพไปตีเมืองดาหา ก็ให้โหรหลวงทำนายดวงชะตาของท้าวกะหมังกุหนิง

บทประพันธ์ที่ 2 ตอน ท้าวกะหมังกุหนิงจะยกทัพไปตีเมืองดาหา

๑ บัดนั้น	พระโหรราชาครูผู้ใหญ่
รับรสพจนารถภูวนาย	คลี่ตำรับขับไล่ไปมา
เทียบดูดวงชะตาพระทรงยศ	กับโอรสถึงฆาตชั้นษา
ทั้งชั้นโชคโยคยามยาตรา	พระเคราะห์ซัดฤกษ์พาสารพัน
จึงทูลว่าถ้ายกวันพรุ่งนี้	จะเสียชัยไพรเป็นแมนมั่น
งดอยู่อย่าเสด็จสักเจ็ดวัน	ถ้าพันนั้นก็เห็นไม่เป็นไร
ขอพระองค์จงกำหนดงดยาตรา	ฟังคำโหรหาฤกษ์ใหม่
อันการยุทธ์ยิ่งชิงชัย	หนักหน่วงน้ำพระทัยดูให้ดี

บทประพันธ์ที่ 3 กวีมักใช้ศิลปะในการนำถ้อยคำกวีโวหารมาประกอบ ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพและมีอารมณ์ร่วมหรือคล้อยตามไปด้วย กวีจะเลือกคำมาเปรียบเทียบกับลักษณะต่าง ๆ ซึ่งปรากฏในเรื่องอิเหนาตอนที่เรียน ดังตัวอย่างบทประพันธ์ที่ยกมาดังนี้

ตอนที่จินตหรากล่าวตัดพ้อชายที่รัก คือ อิเหนา กวีใช้การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับสิ่งหนึ่งโดยมีคำเชื่อมโยง โดยใช้คำว่า **ตั้ง** ที่เปรียบเทียบความรักเหมือนสายน้ำไม่มีวันไหลกลับ

บทประพันธ์ที่ 3 ตอนนางจินตหราตัดพ้ออิเหนา

๑ แล้วอนิจจาความรัก	ฟังประจักษ์ <u>ตั้ง</u> สายน้ำไหล
ตั้งแต่จะเชี่ยวชาญเป็นเกลียวไป	ที่ไหนเลยจะไหลคืนมา
สตรีใดในพิภพจวบแดน	ไม่มีใครได้แค้นเหมือนอกข้า
ด้วยใฝ่รักให้เกินพักตรา	จะมีแต่เวทนาเป็นเนืองนิตย์
โอ้อ้วน่าเสียดายตัวนัก	เพราะเชื่อล้นหลงรักจึงซ้ำจิต
จะออกซื้อสื่อขับไปทั่วทิศ	เมื่อพลั้งคิดผิดแล้วจะโทษใคร
เสียแรงหวังฝังฝากชีวี	พระจะมีเมตตาที่ไหน
หมายบำเหน็จจะรีบเสด็จไป	ก็รู้เท่าเข้าใจในทำนอง



12. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้

ใบความรู้

เรื่อง การวิเคราะห์และวิจารณ์คุณค่าของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ตี๊กะหมังกุหนิง

การประเมินคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรม

วรรณคดีและวรรณกรรมมีบทบาทเหมือนงานศิลปะอื่น ๆ คือ การสร้างความบันเทิงใจ และ จรรโลงใจ ความบันเทิงใจ หมายถึง ความเพลิดเพลิน ความสนุก ความอิมใจอิมอารมณ์ในการอ่าน การฟัง ส่วนจรรโลงใจ หมายถึง ความชื่นบาน เบิกบาน การยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น ประณีตขั้น มีจิตใจและอารมณ์ที่ดีงามละเอียดอ่อน วรรณคดีและวรรณกรรมจึงเป็นสิ่งที่กล่อมเกลาจิตใจและ อารมณ์มนุษย์ให้มีความดี ความงาม และรู้จักความเป็นจริงของชีวิต เข้าใจชีวิตและเข้าใจมนุษย์มากขึ้น เราอาจประเมินคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมได้ทั้งด้านวรรณศิลป์ ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและ วัฒนธรรมและด้านคุณธรรม

1.คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คือ การพิจารณาคำสำนวนที่ใช้ว่ามีความงามไพเราะจับใจอย่างไร เช่น การเล่นคำ เล่นเสียง การใช้ภาพพจน์

ตัวอย่าง: ลีลาในการแต่งคำประพันธ์

กวีมีลีลาในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น อารมณ์รัก อารมณ์โศก อารมณ์ยินดี มายังผู้อ่านเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมไปกับคำประพันธ์นั้น ๆ ลีลาที่กวีใช้เพื่อให้อ่านเกิดอารมณ์นั้น ๆ มี ๔ แบบ คือ

1. เสาวرنี หรือชมโฉม เป็นลีลาที่กวีใช้ถ้อยคำชมความงามของตัวละคร ชมความงามของ สิ่งต่าง ๆ สถานที่ เช่น ตอนกวีกล่าวชมความงามการแต่งกายของกะหรัดตะปาตี ดังคำประพันธ์ที่ว่า

รดชำระมลทินอินทรี	มธุราวาริภิเชกสรง
ลูปไล่เสาวคนธ์ธารทรง	บรรจงสอดซบสนับเพลลา
ภูษายกพินด้าอำไพ	สอดใสฉดลององค์ทรงวันเสาร์
เจียรบาดคาคตรัดหน่วงเนา	ปั้นเหน่งเพชรเพริศเพราพรรณราย
ตาบทศัทพ์ทรวงห้วงห้อย	สวมสร้อยสังวาลประสานสาย
ทองกรแก้วกิ่งพริ้งพราย	อำมรงค์เรื่องรายพลอยเพชร
ชฎามาลย์ดอกไม้ทัด	กรรเจียกจรจำรัสตรัสเตร็จ
เหน็บพระแสงกั้นหย่นกัลเม็ด	แล้วเสด็จขึ้นเฝ้าพระบิดา

2. นารีปราโมทย์ หรือบทไอ้โลม เป็นลีลาทวิที่ใช้ถ้อยคำแสดงความรักใคร่ เกี้ยวพาราสีกัน หรือพูดให้เพลิดเพลิน เช่น ตอนที่อิเหนาโลมนางจินตะหรา เมื่อจะลาไปทำศึกที่เมืองดาหา ดังคำประพันธ์ที่ว่า

อันลือข่าวว่าบุษบานั่งงามนัย	จะดีกว่าน้องรักนั้นหาไม่
นี่จำเป็นจึงจำจากไป	เพราะกลัวภัยพระราชบิดา
แม่นเสียดาหากี่เสียวงศ์	อภัยถึงองค์อภัยญา
เจ้ากับพี่ก็จะมีแต่นินทา	แก้วตาจงด่าริตริตรอง
ถึงไปก็ไม่อยู่นาน	เขาวมาลย์อย่าโศกเศร้าหมอง
พระจุมพิตชิดเซยปรางทอง	กรประคองนฤมลขึ้นบนเพลา

3. พิโรธาทัง หรือบริภาษ เป็นลีลาทวิที่ใช้ถ้อยคำที่แสดงความโกรธชุนเคือง เยาะเย้ย ตัดพ้อต่อว่า เห็นบนแถมซึ่งกันและกันของตัวละคร เช่น ตอนที่ท้าวกะหมังกุหนิงแสดงอารมณ์โกรธ เมื่อทราบข่าวท้าวดาหาไม่ยอมยกนางบุษบาให้วิหยาสะก่า ดังคำประพันธ์ที่ว่า

เมื่อนั้น	ท้าวกุหมังกุหนิงแข็งขัน
ได้ฟังกริ้วโกรธดังเพลิงกลับ	จึงกระชั้นสีหนาทประภาษไป
ถึงว่ากษัตริย์ทั้งสี่กรุง	จะมาช่วยรบพุ่งเป็นศึกใหญ่
กูก็ไม่ครั้นคร้ามขามใคร	จะหักให้เป็นภัสรมธุลีลง
ว่าพลางทางมีพจนารถ	สั่งอำมาตย์ตะหมิงตำมะหง
เร่งเกณฑ์พวกพลรณรงค์	ไม่สามารถอาจองในสงคราม

4. สัลลาปังคพิสัย หรือบทคร่ำครวญ เป็นลีลาทวิที่ใช้ถ้อยคำหรือแสดงความโศกเศร้า หวนให้ อาลัยอาวรณ์ พร่ำเพ้อ เช่น ตอนที่ระตูปาหยังและระตูปะหมันมีอารมณ์โศกเศร้าเมื่อไปดูศพ พระเชษฐา คือ ท้าวกะหมังกุหนิง ดังคำประพันธ์ที่ว่า

เมื่อนั้น	สองระตูวิโยคโศกศีลย์
กอดศพเชษฐาเข้าจาบัลย์	พิโรธรำพันโศกา
โอ้อ่าพระองค์ผู้ทรงยศ	พระเกียรติปรากฏในแหล่งหล้า
สงครามทุกครั้งแต่หลังมา	ไม่เคยอัปราคาแก่ไพร่
ครั้งนี้ควรหรือมาพินาศ	เบาจิตคิดประมาทไม่พอที่
เพราะรักบุตรสุดสวาทแสนทวี	จะตัดทานภูมิไม่เชื่อฟัง
อนิจจาวินยาสะก่าเอ๋ย	เวรสิ่งใดเลยแต่หนหลัง
เสียแรงเรื่องฤทธิมีกำลัง	มาอวดวายชีวังแต่ยังเยาว์
ตั้งแต่นี้ไปไม่เห็นหน้า	กลับคืนพาราจะเจียบเหงา
สองกษัตริย์กำสรดชบเซา	ให้ละห้อยสร้อยเศร้าวิญญาณ์

ตัวอย่าง: เสียงเสนาะในการแต่งคำประพันธ์

กวีนิยมใช้เสียงเสนาะในการแต่งคำประพันธ์ ได้แก่ การใช้สัมผัสสระ สัมผัสอักษร เล่นเสียงวรรณยุกต์การเล่นคำพ้องเสียง เป็นต้น

ในวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ปรากฏเสียงเสนาะ ดังนี้

1. สัมผัสสระ ตัวอย่าง เช่น

ความกลัวความรักสลักทรวง	ให้เป็นห่วงหลังกังวลหน้า
แต่เรรวนหวอนึกตรีกตรา	พระราชาสะท่อนถอนใจ
จึงดำรงสตรัสสั่งตามะหง	เร่งเตรียมจตุรงค์ทัพใหญ่
ม้ารถขสารชาญชัย	รีบรัดจัดไว้ให้ครบครัน

2. สัมผัสอักษร ตัวอย่าง เช่น

แววเสียงสำเนียงบุหร่งร้อง	ว่าเสียงสามนึ่งน่องเสนาหา
พระแยมเยียมมานทองทัศนา	เห็นแต่ปาพุ่มไม้ใบบัง
รสรักร้อนนพนกำลัง	ชลนัยน์ไหลหลังลงพรั่งพราย

3. การเล่นคำพ้องเสียง ตัวอย่าง เช่น

ว่าพลาทางชมคณานก	โผนผกจับไม้อิงมี
เบญจวรรณจับวัลย์ซาลี	เหมือนวันที่ไกลสามสุดามา
นางนวลจับนางนวลนอน	เหมือนพีแนบนวลสมจรจินตะหรา
จากพรากจับจากจันรรจา	เหมือนจากนางสะการะวาตี
แขกเต้าจับเต้าร้างร้อง	เหมือนร้างห้องมาหาราศมี
นกแก้วจับแก้วพาที	เหมือนแก้วพิ้งสามสิ่งความมา

ตัวอย่าง: การเลือกสรรถ้อยคำ

มีการใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและฐานะของบุคคลในเรื่อง ดังนี้

1. การใช้คำศัพท์เหมาะกับตัวละคร เช่น พระองค์ทรงพิภพดาหา องค์ศรีปีตหราเป็นใหญ่ พระผู้ผ่านไอศูรย์สูงส่ง พระปิ่นปักนักรเศศสูงส่ง พระปิ่นภพกูเรป็นกรุงศรี พระโถมยงพงศ์ อัสัญแดหวา ระเด่นมนตรีชาญสนาม

2. การใช้คำศัพท์ชวา บทละครว่าเรื่องอิเหนาได้รับอิทธิพลจากชวา จึงปรากฏคำศัพท์จากชวาดังนี้ ตุนาหั้น อะหนะ ระตุ ตะหมัง ประเสบัน กิดาหยัน ฯลฯ

3. การใช้คำไวพจน์ คือ คำที่เขียนต่างกันแต่มีความหมายเหมือนกัน ไกลเคียงกัน หรือทำนองเดียวกัน ได้แก่ กษัตริย์ ผู้เป็นใหญ่ ผู้ครองเมือง ภูมิ ภูวนาย ผ่านเกล้า พระทรงฤทธิ์ พระทรงเดช พระทรงยศ พระทรงภพ พระผู้ผ่านนกรเศศ พระผู้วงศ์เทวัญ พระผู้ผ่านไอศูรย์

องค์ศรีปัทมรา พระปิ่นภพ พระสุริวงค์ พระราชา พระผู้ผ่านเวียงชัยไอศวรรย์ พระปิ่นเกล้า
พระสุริวงค์เทวีณอัสัญญา

ตัวอย่าง: การใช้กวีโวหารหรือกวีภาพพจน์

วรรณคดีร้อยกรอง กวีมักใช้ศิลปะในการนำถ้อยคำกวีโวหารมาประกอบ ทำให้ผู้อ่านเกิด
จินตภาพและมีอารมณ์ร่วมหรือคล้อยตามไปด้วย กวีจะเลือกคำมาเปรียบเทียบกับลักษณะต่าง ๆ ซึ่ง
ปรากฏในเรื่องอิเหนาตอนที่เรียนได้แก่

1. อุปมา กวีใช้การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับสิ่งหนึ่ง โดยมีคำเชื่อมโยง โดยใช้คำว่า ดั่ง
เหมือน ปาน ราว รวากับ ประหนึ่ง เฉก ฯลฯ เช่น

ตัวอย่างที่ 1 - ตอนที่ระตูปาหยังและระตูประหมัน กล่าวกับท้าวกะหมังกุหนิงว่าเมืองของ
ตนเองเปรียบเหมือนแสงหิ่งห้อยเมืองดาหาเปรียบเหมือนแสงอาทิตย์ไม่อาจเทียบกันได้

“กรุงกษัตริย์ขอขึ้นก็นับร้อย เราเป็นเมืองน้อยกะจิหริด
ดั่งหิ่งห้อยจะแข่งแสงอาทิตย์ เห็นผิกระบอบบุราณมา

ตัวอย่างที่ 2 - ตอนที่จินตหรากล่าวตัดพ้ออิเหนา และเปรียบเทียบความรักเหมือนสายน้ำ
ไม่มีวันไหลกลับ

“แล้ววานิจจาความรัก ฟังประจักษ์ดั่งสายน้ำไหล
ตั้งแต่จะเชี่ยวชาญเป็นเกลียวไป ที่ไหนเลยจะไหลคืนมา”

2. อุปลักษณ์ เป็นโวหารเปรียบเทียบที่นำเอาลักษณะหรือคุณสมบัติเด่นของสิ่งหนึ่งมากล่าว
แทนเพื่อแสดงภาพลักษณ์ของอีกสิ่งหนึ่งที่มุ่งจะสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ โดยไม่ต้องมีคำเชื่อม หรืออาจใช้คำ
ว่า เป็น เท่า คือ เป็นคำเชื่อมก็ได้ เช่น

ตัวอย่าง - ตอนที่ท้าวกะหมังกุหนิงให้ราชทูตไปสูxonนางบุษบา

“หวังเป็นเกือกทองรองบาทา พระผู้วงค์เทวาอันปรากฏ
จะขอพระบุตรมียศ ให้โอรสข้าน้อยดั่งจินดา

3. อติพจน์ คือโวหารภาพพจน์เปรียบเทียบที่ใช้คำกล่าวเกินจริง เพื่อเน้นความรู้สึกและ
อธิบายความที่เด่นชัดเพื่อเน้นข้อความให้มีน้ำหนักมากขึ้น โดยใช้ถ้อยคำสะดุดใจ มีความหมายลึกซึ้ง
และสะเทือนอารมณ์ เช่น

ตัวอย่างที่ 1 - ตอนที่ท้าวกะหมังกุหนิงโกรธท้าวที่ดาหาไม่ยอมยกนางบุษบาให้วิหยาสะกำ

“เมื่อนั้น ท้าวกะหมังกุหนิงแข็งขัน
ได้ฟังกริ้วโกรธดั่งเพลิงกัลป์ จึงกระชั้นสีหนาทประภาษไป

ตัวอย่างที่ 2 - ตอนที่จินตหรากล่าวตัดพ้ออิเหนาด้วยความน้อยใจที่อิเหนาจะไปเมืองดาหา

“สตรีใดในพิภพจวบแดน ไม่มีใครได้แค้นเหมือนอกข้า
ด้วยไฝรักให้เกินพักตรา จะมีแต่เวทนาเป็นเนื่องนิตย์

2. คุณค่าด้านสังคม วรรณคดีเรื่องอิเหนา สะท้อนคุณค่าด้านสังคมดังนี้

1. **เรื่องฤกษ์ยาม** ปรากฏอยู่ในเรื่องอิเหนาตอนที่เรียน เช่น ตอนที่ท้าวกะหมังกุหนิงให้ราชทูตไปสู่ขอนางบุษบา , โจรทำนายดวงชะตาและดูฤกษ์ยามให้ท้าวกะหมังกุหนิงและวิद्याสะกำ

2. **เรื่องบุญกรรม** ปรากฏอยู่ในเรื่องอิเหนาตอนที่เรียน เช่น ตอนที่ท้าวกะหมังกุหนิงกล่าวว่า จะยกทัพไปรบที่เมืองดาหา สุดแต่บุญกรรม ไม่ฟังคำทัดทานของโจร , ระตูปาหยังและระตูปะหมันรำพึงข้างพระศพของวิद्याสะกำว่าเป็นเวรกรรมมาแต่ชาติปางก่อนถึงต้องมาตายตั้งแต่อายุยังน้อย , อิเหนาลานางจินตะหราเพื่อไปช่วยรบเมืองดาหา

3. **การแต่งตัวตามวันและวันที่เป็นมงคลแก่ผู้สวมใส่** ปรากฏอยู่ในเรื่องอิเหนาตอนที่เรียน เช่น ตอนที่กะหรัดตะปาตีแต่งตัวก่อนยกทัพไปทำศึก

4. **เรื่องบุพเพสันนิวาสและเทพอุ้มสม** ปรากฏอยู่ในเรื่องอิเหนาตอนที่เรียน เช่น ตอนที่ท้าวกะหมังกุหนิงส่งราชทูตไปสู่ขอนางบุษบาวาเป็นเพราะบุพเพสันนิวาสและเทพอุ้มสม

5. **พิธีกรรม** ปรากฏอยู่ในเรื่องอิเหนาตอนที่เรียน เช่น พิธีเบิกโขลงทวาร พิธีฟันไม้ข่มนาม

6. **ค่านิยม** ที่ปรากฏในเรื่อง เช่น

1. ค่านิยมในการเลือกคู่ครองของตัวเองและ การสมรสในวงศ์เดียวกัน เช่น ตอนที่อิเหนาทอดพระเนตรศพวิद्याสะกำได้เปรียบเทียบกับความงามระหว่าง วิद्याสะกำกับจรงกา

2. การทำศึกชิงนาง ถือว่าไม่ผิดประเพณีเพราะได้ปฏิบัติมาตั้งแต่โบราณ ถ้าหญิงนั้นยังไม่ได้แต่งงาน

3. การเลี้ยงดูลูกสาวต้องมีความเป็นกุลสตรี

4. การเคารพและให้เกียรติผู้ใหญ่

5. การมีเมตตาธรรมของกษัตริย์ กษัตริย์เปรียบดังสมมติเทพ ทรงตั้งอยู่ในทศพิธราชธรรม มีความเมตตากรุณาแม้ว่าจะเป็นฝ่ายศัตรูก็ตาม เช่น ตอนที่ระตูปาหยังและระตูปะหมันยอมแพ้ และขอเป็นเมืองขึ้นต่ออิเหนา

7. วิถีชีวิตและวัฒนธรรม

1. สภาพชีวิตของชาวเมืองเมื่อเกิดศึกสงคราม มักจะนำทรัพย์สินสมบัติของมีค่าไปฝังดิน

2. วัฒนธรรมการกินหมาก จากการพรรณนาศพของวิद्याสะกำ

3. การต้อนรับแขกเมือง เมื่อทูตต่างเมืองมาถึงเมืองหน้าด่าน นายด่านจะแจ้งให้ขุนนางในเมืองหลวงทราบ แล้วขุนนางจึงไปกราบทูลให้พระเจ้าแผ่นดินทรงทราบ พระเจ้าแผ่นดินก็จะมีพระราชดำรัสให้ขุนนางไปรับแขกเมืองตามประเพณี มีการเตรียมแตรสังข์ กลองชนะ เครื่องขุมสายเพื่อแห่พระราชสารเข้าเมืองแล้วเลี้ยงดูราชทูตอย่างดี ครั้นถึงเวลาที่ราชทูตต่างเมืองจะเข้าเฝ้าจะต้องมีพนักงานทูลเบิกตัวเข้าเฝ้า พระราชสารนี้พระเจ้าแผ่นดินจะรับเองหรือให้ขุนนางเป็น

ผู้รับก็ได้ เมื่อทรงฟังพระราชสารและหลังจากทรงมีปฏิสันถารกับราชทูตเสร็จแล้ว เสด็จเข้าประสาทก์ มีพนักงานไข่ม่าน และปิดม่านพร้อมกับการประโคมดนตรีสังข์

4. การสว่ขอ ลักษณะการสว่ขอในเรื่องอิเหนา สะท้อนสภาพสังคมในยุคนั้น คือ การสว่ขอเป็นฐานะของญาติผู้ใหญ่ฝ่ายชาย อีกทั้งได้มีการทาบทามสว่ขอจากบิดามารดาจัดให้เท่านั้น แต่การสว่ขอที่เกิดจากความต้องการของฝ่ายชาย เช่น ท้าวกะหมิงภู่หนึ่งสว่ขอนางบุษบาเนื่องจากวิหยาสะก่าเห็นรูปวาดของนางบุษบาแล้วหลงรักแม้ทราบว่ นางมีคู่หมั้นแล้วก็ตาม

แนวคิด/ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง

1. **การใช้อารมณ์** เมื่อเราโมโหหรืออารมณ์ไม่ดีขึ้น ต้องรู้จักระงับอารมณ์ ตั้งสติ แล้วคิดให้รอบคอบก่อนที่จะทำสิ่งต่าง ๆ เพราะถ้าเราใช้อารมณ์เป็นที่ตั้ง แล้วกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่คิดให้รอบคอบนั้นอาจทำให้เกิดผลเสียต่อทั้งตนเองและผู้อื่นตามมาได้ และนั่นก็จะเป็นปัญหาต่อไปเรื่อย ๆ ไม่จบสิ้น

2. **การใช้กำลังในการแก้ปัญหา** เวลาที่เรามีปัญหาเราควรจะใช้เหตุผลในการแก้ปัญหานั้น ซึ่งถ้าเราใช้กำลังในการแก้ปัญหา นั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งจะทำให้เกิดผลเสียตามมา และเป็นการทำให้อื่นเดือดร้อนไปด้วยได้

3. **การทำสิ่งต่าง ๆ โดยขาดความรอบคอบ** หรือไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมา การจะทำอะไรลงไป เราควรจะต้องคิดทบทวนหรือ ชั่งใจเสียก่อนว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องหรือไม่ ทำแล้วเกิดผลอะไรบ้าง แล้วผลที่เกิดขึ้นนั้นก่อความเดือดร้อนให้อื่นหรือไม่ เกิดอย่างไรบ้าง เมื่อเรารู้จักคิดทบทวนก่อนจะกระทำอะไรนั้น จะทำให้เราสามารถลดการเกิดปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น หรือสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทันท่วงที ถ้าเราทำอะไรโดยไม่ยั้งคิด ก็มีแต่จะเกิดปัญหาตามมามากมาย

4. **การรู้จักรักษาคำพูด** เมื่อพูดไว้อย่างไรก็ต้องทำตาม แม้ว่าจะมีใครมาบีบบังคับหรือฝืนคำพูดหรือมีเหตุการณ์ใด ๆ เกิดขึ้นก็ไม่ควรเสียคำพูด

5. **การรู้จักให้อภัย** การไม่ถือโทษโกรธแค้นกันและกัน เมื่อผิดพลาดไปก็สามารถขอโทษกรรมต่อกัน

6. **ความรักและความหลงใหล** ควรรู้จักแยกแยะให้ออกระหว่างความรักกับความหลงใหล

รายการอ้างอิง

ภาสกร เกิดอ่อนและคณะ. (2555). ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ม. 4. พิมพ์ครั้งที่ 4 . กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ อจท.

ใบงานที่ 2

เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง

ชื่อ เลขที่ ชั้น

คำชี้แจง : ให้นักเรียนวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. วรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง มีลักษณะเด่นอย่างไร

.....

.....

.....

2. จงอธิบายคุณค่าทางสังคมของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ที่แสดงให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ไทย

.....

.....

.....

.....

.....

3. จงอธิบายคุณค่าทางสังคมของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนไทย

.....

.....

.....

.....

4. ให้นักเรียนยกตัวอย่างบทประพันธ์จากวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ที่มีคุณค่าด้านวรรณศิลป์ รวมทั้งบอกว่ามีคุณค่าด้านวรรณศิลป์อย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. นักเรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง ไปเป็นแนวทางการใช้ ในชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง



- ชื่อกลุ่ม.....
1.ประธาน
 2.รองประธาน
 3.เลขานุการ
 4.สมาชิกกลุ่ม
 5.สมาชิกกลุ่ม
 6.สมาชิกกลุ่ม

ประเด็นปัญหา.....

.....

ข้อมูลที่ค้นพบ.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แหล่งอ้างอิง.....

.....

.....

แบบประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างให้ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

กลุ่มที่.....

ชื่อ-สกุล	ความสนใจ ในการเข้าร่วมกิจกรรม			กล้า แสดงออก			ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็น			การแสวงหา ความรู้			การ ปฏิบัติงาน			รวม 15
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
6.																
7.																
8.																
9.																

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การวัด ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละรายการประเมิน ดังนี้

ปฏิบัติทุกครั้ง	ให้	3 คะแนน
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ให้	2 คะแนน
ปฏิบัติบางครั้ง	ให้	1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน 13-15 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 10-12 หมายถึง ดี

คะแนน 7-9 หมายถึง พอใช้

คะแนนต่ำกว่า 7 หมายถึง ควรปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
ความสนใจใน การเข้าร่วมกิจกรรม	มีความกระตือรือร้น สนใจร่วมกิจกรรมเป็น อย่างมากในทุกขั้นตอน พร้อมทั้งให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่นในการ ทำกิจกรรม	มีความกระตือรือร้น สนใจร่วมกิจกรรม ในทุกขั้นตอน	มีความกระตือรือร้น แต่ยังไม่สนใจในการทำ กิจกรรมในบางขั้นตอน
การกล้าแสดงออก	มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกในการ ร่วมเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมาก พร้อมทั้ง ชักชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติ ตามได้	มีความกล้าแสดงออก ในการเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมทั้งชักชวนให้ผู้อื่น ปฏิบัติตามได้	กล้าแสดงออกในการ ร่วมกิจกรรม แต่ไม่ ชักชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติ ตามได้
การตอบคำถามและ แสดงความคิดเห็น	ตอบคำถามได้ถูกต้อง และแสดงความคิดเห็น แปลกใหม่และมี ความสำคัญต่อการ เรียนรู้	ตอบคำถามได้ 2 ข้อขึ้นไป และแสดงความคิด เห็นได้แปลกใหม่	ตอบคำถามได้ 1 ข้อ ขึ้นไป แสดงความ คิดเห็นแต่ไม่แปลกใหม่
การแสวงหาความรู้	มีความกระตือรือร้น อย่างมากในการศึกษา ค้นคว้า ทำงานด้วยความชื่น ชอบสนุกสนาน และ สามารถชวนให้ผู้อื่น ปฏิบัติตามได้	มีความกระตือรือร้น ในการศึกษาค้นคว้า และสามารถชวนให้ ผู้อื่นปฏิบัติตามได้	ศึกษา ค้นคว้าทำงาน ตามที่ผู้อื่นบอกหรือทำ ตามคำชักชวนเพื่อน
การปฏิบัติงาน	ทุกคนร่วมมือกันและมี การแบ่งงานกันทำ อย่างชัดเจน	มีการแบ่งงานกันทำแต่ ไม่ชัดเจน	ไม่มีการแบ่งงานกัน อย่างชัดเจน

แบบประเมินชิ้นงานออกแบบ PowerPoint (งานกลุ่ม)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามผลงานของนักเรียนที่ตรวจ

รายการ ประเมิน	ความถูกต้อง ของงาน			การนำเสนอ ผลงาน			การใช้ภาษา			ความคิด สร้างสรรค์			ความ ตรงต่อเวลา			รวม
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
หัวข้อกลุ่ม																
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
6.																
7.																
8.																
9.																

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การวัด ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละรายการประเมิน ดังนี้

ดี	ให้	3 คะแนน
ปานกลาง	ให้	2 คะแนน
ปรับปรุง	ให้	1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน 13-15	หมายถึง	ดีมาก	คะแนน 10-12	หมายถึง	ดี
คะแนน 7-9	หมายถึง	พอใช้	คะแนนต่ำกว่า 7	หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน: ออกแบบ PowerPoint (งานกลุ่ม)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
ความถูกต้อง ของงาน	สรุปเนื้อหาได้กระชับ ใจความครบถ้วน สมบูรณ์ทุกประเด็น ที่ศึกษาวิเคราะห์	สรุปเนื้อหาได้กระชับ ใจความเกือบ ครบถ้วน ผิด 1- 2 ประเด็น ในหัวข้อที่ ศึกษาวิเคราะห์	สรุปเนื้อหาได้ไม่กระชับ ใจความและไม่ครบถ้วน ผิดมากกว่า 2 ประเด็นใน หัวข้อที่ศึกษาวิเคราะห์
การนำเสนอ ผลงาน	สามารถพูดรายงานได้ดี พูดเสียงดังฟังชัดเจน อธิบายสอดคล้องกับ เนื้อหา วางบุคลิกในการ พูดได้ดีมาก	สามารถพูดรายงาน ได้ดีพูดน้ำเสียงชัด เป็นส่วนใหญ่ อธิบาย สอดคล้องกับเนื้อหา	สามารถพูดรายงานได้ดี พูดน้ำเสียงไม่ชัดเจน อธิบาย ไม่ค่อยสอดคล้อง กับเนื้อหา
การใช้ภาษา	มีการใช้ถ้อยคำ สำนวน ภาษาถูกต้องชัดเจน อ่านเข้าใจง่ายสะกดคำ ถูกต้องทุกคำ	มีการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษาถูกต้อง อ่านเข้าใจง่าย สะกด คำผิด 1-2 คำ	มีการใช้ถ้อยคำภาษา ถูกต้อง แต่อ่านกวน สะกดคำผิดมากกว่า 2 คำขึ้นไป
ความคิด สร้างสรรค์	ออกแบบชิ้นงานได้ สวยงามมีความแตกต่าง จากกลุ่มอื่น ๆ มี ความคิดสร้างสรรค์ที่ แปลกใหม่ สามารถใช้ เป็นต้นแบบได้	ออกแบบชิ้นงานได้ สวยงามแต่มีความ คล้ายคลึงกับกลุ่ม อื่น ๆ ในบางจุด	ออกแบบชิ้นงานได้ เหมือนกับกลุ่มอื่น ๆ ขาดความคิดสร้างสรรค์
ความตรง ต่อเวลา	ใช้เวลาในการทำงาน และนำเสนอตามเวลาที่ กำหนดให้	ใช้เวลาในการทำงาน และนำเสนอมากกว่า เวลาที่กำหนดให้เกิน 3 นาที	ใช้เวลาในการทำงานและ นำเสนอมากกว่าเวลาที่ กำหนดให้เกิน 5 นาที

ตัวอย่าง สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ

.....



พระราชประวัติผู้ทรงพระราชนิพนธ์

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เป็นพระโอรสในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชกับสมเด็จพระนางจันทราบรมราชินี

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยเป็นพระมหากษัตริย์ที่ทรงพระปรีชาสามารถรอบรู้ในทุกด้านแต่ปรากฏพระอัจฉริยภาพเด่นในด้านศิลปะ ทั้งวรรณคดี ประติมากรรม ดนตรี สถาปัตยกรรม และนาฏศิลป์ ทรงอุปถัมภ์นักปราชญ์ และช่างฝีมือไว้ในราชสำนักเป็นจำนวนมากจึงมีผลงานทั้งในด้านกวีวัฒนธรรม และวรรณกรรมเจริญรุ่งเรืองมากจนได้รับยกย่องว่าเป็นยุคทองแห่งวรรณคดีและศิลปกรรม

มีวรรณคดีหลายเล่มได้รับยกย่องว่า เป็นยอดแห่งวรรณคดี ได้แก่ อิเหนา เป็นยอดแห่งกลอนบทละครว่า ขุนช้างขุนแผน เป็นยอดแห่งกลอนเสภา นอกจากนี้พระราชนิพนธ์ ของพระองค์มีทั้งเป็นบทละครนอกและบทละครใน ซึ่งเป็นที่ประทับใจแก่ผู้อ่านจนถึงปัจจุบัน

อิเหนา เป็นบทละครว่าพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พระมหากษัตริย์รัชกาลที่ ๒ แห่งพระบรมราชจักรีวงศ์ ตลอดระยะเวลาที่พระองค์ครองราชย์สมบัติ เป็นสมัยที่วรรณคดีเจริญที่สุดวรรณคดีในสมัยหลายเรื่องได้รับการยกย่องว่าเป็นยอดของวรรณคดี พระองค์พระราชนิพนธ์บทละครและส่งเสริมให้มีการหัดละครนอกและละครใน ส่วนผลงานของพระองค์ในด้านภาษาศิลปะและวัฒนธรรม ก็เป็นที่ประจักษ์เด่นชัดแก่สายตาชาวโลก

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยจึงทรงได้รับการเชิดพระเกียรติจากองค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ในฐานะบุคคลสำคัญของโลก เมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๑ และทางราชการยังกำหนดให้วันคล้ายวันพระราชสมภพของพระองค์ คือ วันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ของทุกปี เป็นวันศิลปินแห่งชาติด้วย

3DPageFlip 4-5/16

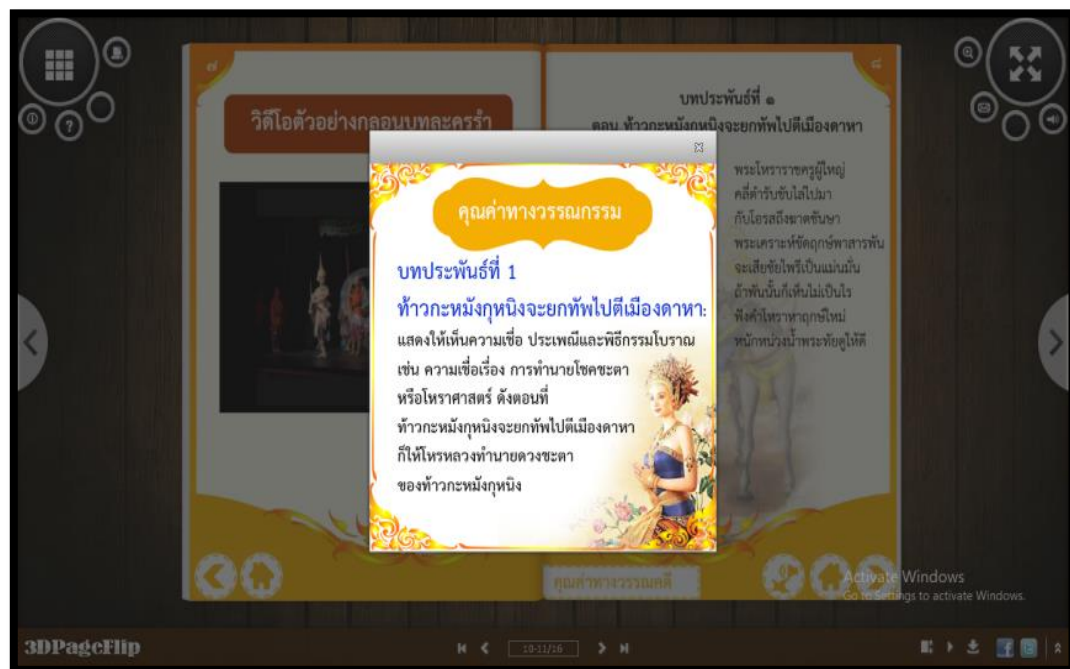
ผู้แต่งวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ในฉบับต่าง ๆ นับตั้งแต่ยุคอาณาจักรสุโขทัย เรื่อง อิเหนา ปรากฏผู้แต่งหลายคนและมีหลายสำนวนประกอบด้วย เจ้าฟ้ากุณฑลทิพยวดี เจ้าฟ้าหญิงอิเหนาหรืออินนาในสมัยธนบุรี หลวงศรีวิจิตร (หม) แห่งเรื่องอินเนาคำฉันท์ และในสมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ ๑ พระราชนิพนธ์เรื่อง ตราสัง และรัชกาลที่ ๒ พระราชนิพนธ์บทละครเรื่อง อิเหนา เพื่อชี้ให้นักเขียนเห็นความนิยมและความแพร่หลายของวรรณคดีเรื่องนี้ต่อสังคมและวัฒนธรรมไทย

ลักษณะคำประพันธ์

บทละครว่าเรื่อง อิเหนา มีรูปแบบการแต่งเป็นกลอนบทละครซึ่งมีลักษณะบังคับเหมือนกลอนสุภาพ แต่วรรคแรกมักขึ้นต้นด้วยคำว่า "เมื่อคืน" "บัดนี้" และ "มาจะกล่าวต่อไป" โดยคำว่า "เมื่อคืน" ใช้กับตัวละครของเรื่องหรือตัวละครที่เป็นกษัตริย์ คำว่า "บัดนี้" ใช้กับตัวละครสามัญ และคำว่า "มาจะกล่าวต่อไป" ใช้เมื่อขึ้นตอนหรือเนื้อความใหม่

สำหรับจำนวนคำในแต่ละวรรค อาจจะไม่เท่ากัน เพราะจะต้องให้เหมาะสมกับท่าเต้นและทำนองเพลง นอกจากนี้ยังต้องมีการกำหนดเพลงหน้าพาทย์สำหรับประกอบบริวารอาการตัวละคร เช่น "เชิด" "เสมอ" "เชิดฉิ่ง" "การว่ำ" เป็นต้น และเพลงสำหรับขับร้อง เช่น "จ่าย" "สมิงทอง" "ชมตลาด" "นงคราญ" เป็นต้น พร้อมทั้งบอกจำนวนคำในบทนั้นด้วย คือ ๒ วรรค เป็นหนึ่งคำกลอน

3DPageFlip 6-7/16





**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยให้นักเรียนตอบคำถามทุกข้อและเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวแล้วทำเครื่องหมาย × ลงบนกระดาษคำตอบที่กำหนดให้

อิเหนา ตอน ตีกะหมังกุหนิง

1. พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงพระราชนิพนธ์เรื่องอิเหนาตามเค้าโครงเรื่องใด
 - ก. อิเหนาเล็ก
 - ข. นิทานชวา
 - ค. อิเหนาใหญ่
 - ง. พงศาวดารชวา
2. สาเหตุแห่งตีกะหมังกุหนิง นอกจากจะมาจากวิหยาสะก่าที่ลุ่มหลงในรูปโฉมนางบุษบาเกินไปจนเป็นเหตุทำให้บิดาต้องทำทุกอย่างเพื่อให้ลูกสมปรารถนาแล้ว ตัวละครในข้อใดที่ยังเป็นสาเหตุในการเกิดศึกครั้งนี้
 - ก. จรกา เพราะเป็นผู้มาขอนางบุษบา
 - ข. อิเหนา เพราะถอนหมั้นนางบุษบา
 - ค. ท้าวดาหยา เพราะตัดสินใจยกบุษบาให้จรกา
 - ง. ทุกตัวละครมีส่วนเป็นสาเหตุทำให้เกิดศึกครั้งนี้
3. จากเหตุการณ์ความขัดแย้งของท้าวกะหมังกุหนิง ในวรรณคดีอิเหนา ตอนตีกะหมังกุหนิง เป็นสิ่งที่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ถ้าหากกระทำในสิ่งใด
 - ก. ท้าวดาหยา ยกบุษบาให้วิหยาสะก่า
 - ข. อิเหนา ไม่ยกทัพมาช่วยท้าวดาหยาช่วยรบ
 - ค. ท้าวกะหมังกุหนิง รักและเลี้ยงดูลูกอย่างมีเหตุผล
 - ง. ท้าวกะหมังกุหนิง และวิหยาสะก่า ฝึมือในการรบ

4. “พี่ตั้งพฤษภาวัน จะอาศัยเพราะลูกเหมือนกล่าวมา”
คำกล่าวข้างต้นนี้สรุปได้ตรงกับข้อใดมากที่สุด
- ก. ลูกโกนกำมื่อ
ข. ต้นไม้ตายเพราะลูก
ค. ลูกไม่หล่นไม้เกลต้น
ง. รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี
5. ข้อใดแสดงให้เห็นถึงความรักของพ่อที่มีต่อลูกได้ชัดเจนมากที่สุด
- ก. เอ็นดูนัดดาโศกาลัย
ข. แม่นวิหยาสะก้ามอดม้วย
ค. ไหนไหนในจะตายวายชีวา
ง. ผิดก็ทำสงครามดูตามที
- ก. แม้มได้อรทัยจะมรณา
ข. พี่ก็คงตายด้วยโอรสา
ค. ถึงเร็วถึงช้าก็เหมือนกัน
ง. เคราะห์ดีก็จะได้ตั้งไผ่ฝัน
6. “แม้มิปลงใจในธิดา เราจะยกโยธาไปชิงชัย” คำกล่าวของท้าวกะหมังกุหนิงข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเป็นผู้มีลักษณะนิสัยตรงกับข้อใด
- ก. ท้าวกะหมังกุหนิงตามใจลูกมากจนเกินไป
ข. ท้าวกะหมังกุหนิงต้องการให้ลูกมีคู่ครองที่ดี
ค. ท้าวกะหมังกุหนิงรักลูกยิ่งชีวิต ยอมทำทุกอย่างเพื่อลูก
ง. ท้าวกะหมังกุหนิงต้องการแสดงความสามารถในการรบ
7. เพราะเหตุใดท้าวกะหมังกุหนิงจึงต้องรีบยกทัพไปกรุงดาหา
- ก. เพราะต้องการล้างอายให้วิหยาสะก้า
ข. เพราะไม่ต้องการให้กองทัพจากเมืองอื่นมาช่วย
ค. เพราะเกรงกลัวว่าวิหยาสะก้านั้นจะเสียใจมาก
ง. เพราะเกรงกลัวว่าวิหยาสะก้านั้นจะฆ่าตัวตาย
8. จากวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอน ศีกกะหมังกุหนิง การที่อิเหนาปฏิเสธการอภิเษกกับนางบุษบาไปนั้นนักเรียนคิดว่าการกระทำของอิเหนาถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ก. ถูกต้อง เพราะ เป็นลูกกษัตริย์ต้องมีความเด็ดขาดในการตัดสินใจ
ข. ถูกต้อง เพราะ จะเป็นการหมั่นหมายกับบุคคลที่ไม่เคยพบเห็นรูปร่างหน้าตากันไม่ได้
ค. ไม่ถูกต้อง เพราะ เป็นลูกผู้ชายต้องรักษาคำมั่นสัญญาและเชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่
ง. ไม่ถูกต้อง เพราะ เป็นลูกกษัตริย์ต้องไม่หนีปัญหาและยอมทำทุกอย่างตามคำสั่งของทุกคน
9. ข้อใดคือข้อคิดที่เด่นชัดจากวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ศีกกะหมังกุหนิง
- ก. หากจะทำการสิ่งใดควรคิดให้รอบคอบ
ข. เราไม่ควรประมาทในการทำศึกสงคราม
ค. ผู้มีไหวพริบปฏิภาณย่อมได้เปรียบทุกอย่าง
ง. ความรักลูกในทางที่ผิดนำมาซึ่งความพินาศสูญเสียชีวิต

10. ข้อใดเป็นรสนิยมคหิโรชาวาทัง

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| ก. พิสดลใจไม่โยตี | มิได้มีปรารถนาอาลัย |
| ข. ด้วยสงครามในจิตยังติดพัน | จึงบิตผันพจนานาไม่อาลัย |
| ค. จากพราภจจับจากจำนรรจา | เหมือนจากนางสการะวาตี |
| ง. ไม่นิราศแรมร่วงห่างไกล | จนบรรลัยมอดม้วยไปด้วยกัน |

11.

“อนิจจาวิหยาสะก่า	เวรสิ่งใดเลยแต่หนหลัง
เสียแรงเรื่องฤทธิมีกำลัง	มาอดววยชีวังแต่ยังเยาว์
ตั้งแต่นี้ไปไม่เห็นหน้า	กลับคืนพาราจะเสียบเหงา”

คำประพันธ์ข้างต้นมีรสในวรรณคดีในข้อใด

- | | |
|---------------|-------------------|
| ก. เสาวรจนี | ข. นารีปราโมทย์ |
| ค. พิโรธวาทัง | ง. สัลลาปังคพิสัย |

12.

“ลมหวนอวลกลิ่นสุมาลี	เหมือนกลิ่นผ้ายาหยีซึ่งเปลี่ยนมา
แว่วเสียงสำเนียงบุหร่งร้อง	ว่าเสียงสามนิ่มน้องเสนาหา”

คำประพันธ์ข้างต้นนี้ใช้กลวิธีใดในการแต่ง

- | | |
|------------------|-----------------------|
| ก. การใช้โวหาร | ข. การเล่นสัมผัส |
| ค. การใช้ภาพพจน์ | ง. การใช้คำเลียนเสียง |

13. คำประพันธ์ในข้อใดที่ ไม่สอดคล้อง กับวิถีชีวิตของคนไทยในปัจจุบัน

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| ก. เป็นพี่แล้วก็มีคุณค่า | จงวันทาเสียเถิดนะบังอร |
| ข. ชะรอยเวรกรรมได้ทำไว้ | จึงจำใจให้ได้ความเมตตา |
| ค. พบคนสองคนด้นต้นไม้ | พร้อมกันออกไล่ล้อมสกัด |
| ง. พอได้ศุภฤกษ์ก็ลั่นฆ้อง | ประโคมศึกก็ก้องท้องสนาม |

14. ลักษณะนิสัยตัวละครอิเหนาในข้อใด ที่ควรนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนมากที่สุด

- | |
|----------------------------------------|
| ก. เป็นคนที่มีความรอบคอบ |
| ข. เป็นคนที่มีความรับผิดชอบ |
| ค. เป็นคนที่ตัดสินใจเด็ดขาด เด็ดเดี่ยว |
| ง. เป็นคนที่มีละเอียดอ่อน เข้าใจคนอื่น |

15. ข้อใดมีประโยชน์และคุณค่าที่ได้จากวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง
- ก. บทพรรณนาถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียด ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพชัดเจน
 - ข. บทบรรยายเล่าเรื่องสอดแทรกคติสอนใจในการไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ไขปัญหา
 - ค. บทครวญนิราศแสดงอารมณ์ทุกข์โศกของตัวละครที่ต้องพลัดพรากจากผู้ที่เป็นที่รัก
 - ง. บทบรรยายเล่าเรื่องกระชับ เดินเรื่องเร็ว บรรยายให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ และแสดงอารมณ์ของตัวละคร

นิทานเวตาล เรื่องที่ 10

16. ข้อใดคือเงื่อนไขที่จะทำให้เวตาลไม่ลอยกลับไปต้นอโศกดังเดิม
- ก. พระวิกรมมัททิตย์ต้องไม่โกรธ
 - ข. พระวิกรมมัททิตย์ต้องไม่ตรัสอะไรออกมาเลย
 - ค. พระวิกรมมัททิตย์ต้องตั้งใจฟังเวตาลเล่านิทาน
 - ง. พระวิกรมมัททิตย์ต้องตอบปัญหาของเวตาลได้
17. ข้อใดคือจุดมุ่งหมายในการแต่งนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10)
- ก. ให้ความบันเทิงและแทรกคติธรรม
 - ข. ให้ความบันเทิงสนุกสนานและผ่อนคลาย
 - ค. ให้คติธรรมและหลักประพฤติสอนใจมนุษย์
 - ง. ให้ความรู้เกี่ยวกับความเชื่อและประเพณีของคนอินเดียโบราณ
18. การที่ท้าวจันทเรศและพระราชบุตรทรงพิจารณาเท้าพระมเหสีและพระราชธิดาแห่งท้าวมหาพล ผิดตรงกับสำนวนสุภาษิตในข้อใด
- ก. ชื่นกบนปลายไม้
 - ข. สิบปากว่าไม่เท่าตาเห็น
 - ค. ดูช้างให้ดูที่หาง ดูนางให้ดูแม่
 - ง. ถีลอดตาช้าง ห่างลอดตาเส้น
19. จากเหตุการณ์นิทานเวตาล (เรื่องที่ 10) ท้าวจันทเรศและพระราชบุตรใช้ทำการวิวาห์กับนางที่แบ่งกันไว้ เป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องใด (การประยุกต์ใช้)
- ก. รักษาสัจจะ
 - ข. ความกตัญญู
 - ค. เพียรพยายาม
 - ง. สติปัญญา
20. การกระทำในข้อใดได้ข้อคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจโดยไม่ไตร่ตรองจึงทำให้เกิดปัญหา
- ก. ท้าวมหาพลถูกพวกชาวภิลล์ชิงทรัพย์ไปจนหมด
 - ข. ท้าวมหาพลพาพระมเหสีและพระราชธิดาหนีเข้าศึก
 - ค. เวตาลถามปัญหาพระวิกรมมัททิตย์และพระราชบุตร
 - ง. ท้าวจันทเรศและพระราชบุตรกระทำสัญญาแบ่งนาง

21. เพราะเหตุใดข้าศึกจึงเอาชนะทั่วมหาพลแห่งธรรมปุระได้
- เพราะข้าศึกใช้ทองคำซื้อน้ำใจทหาร
 - เพราะข้าศึกมีความสามารถในการสู้รบ
 - เพราะทั่วมหาพลไม่มีไพร่พลมาช่วยการทำศึก
 - เพราะทั่วมหาพลไม่ความสามารถในการออกรบ
22. เพราะเหตุใดในการสู้รบกัน บางครั้งก็ต้องใช้ทองคำและเหล็กเป็นอาวุธ
- เพราะใช้ทองคำซื้ออาวุธ และใช้เหล็กทำอาวุธ
 - เพราะใช้ทองคำเป็นทุนสำรองไว้ซื้อเหล็กมาทำอาวุธต่าง ๆ
 - เพราะใช้ทองคำติดสินบนให้มาเข้าข้างตน และใช้เหล็กคืออาวุธฆ่าคนที่ซื้อน้ำใจไม่ได้
 - เพราะใช้ทองคำเป็นสิ่งล่อใจถ้ารบชนะก็จะแจกรางวัลแก่ไพร่พล ส่วนเหล็กจะแจกทำอาวุธ
23. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อเท็จจริง
- หญิงที่พระราชาพบในป่ามักจะงามกว่าหญิงที่จะหาได้ในกรุง
 - รอยเท้าเหล่านี้เป็นรอยเท้าหญิงสองคน รอยเท้าชายคงจะโตกว่านี้
 - มเหสีทั่วมหาพลเป็นสาวไม่รู้จักแก่แลความสาวของพระนางเป็นเครื่องประหลาดของคนทั้งหลาย
 - ข้าพเจ้าจะเลือกนางเท้าเล็กเป็นภรรยาข้าพเจ้า เพราะคงจะเป็นสาวน้อยตามขนาดแห่งเท้า ส่วนนางเท้าเขื่องนั้นคงจะเป็นสาวใหญ่ ขอพระองค์ทรงรับไว้เป็นพระราชชายา
24. “ความสาวของพระนางเป็นเครื่องประหลาดของคนทั้งหลาย”
- ข้อความที่ขีดเส้นใต้มีความหมายอย่างไร
- ความงดงามยิ่งนัก
 - สิ่งแปลกใหม่น่าสนใจ
 - สิ่งที่ทำให้คนประหลาดใจ
 - ความงามประหลาดกว่าผู้อื่น
25. “หญิงที่พระราชาพบในป่ามักจะงามกว่าหญิงที่จะหาได้ในกรุงเหมือนดอกไม้ป่าที่งามกว่าดอกไม้ในสวน”
- ข้อความข้างต้นมีคุณค่าทางวรรณศิลป์ที่เด่นในด้านใด
- มีการใช้ภาพพจน์
 - มีการใช้คำไพเราะ
 - มีการซ้ำคำย้ำความหมาย
 - มีการใช้คำสื่ออารมณ์ได้ชัดเจน

แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีทั้งหมด 15 ข้อ

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. แบบสอบถามฉบับนี้ต้องการสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ให้นักเรียนอ่านข้อความที่ถามอย่างละเอียดและพิจารณาให้รอบคอบแล้วจึงตัดสินใจเลือกตอบข้อที่ตรงกับความรู้สึกมากที่สุด

3. แบบสอบถามฉบับนี้ไม่มีผลต่อคะแนนในการเรียนของนักเรียน ขอให้นักเรียนตอบให้ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนรู้อรรถคดีไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักเรียนอ่านข้อความในตารางข้างมือ แล้วให้ทำเครื่องหมาย

✓ ในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียน ซึ่งแบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย และระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตัวอย่าง

รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
0. นักเรียนสนุกกับการเรียน	✓				

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

นางสาวชลธิชา นานา

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีการสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นต่อการเรียนวรรณคดีไทยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

คำชี้แจง: โปรดอ่านข้อความแต่ละข้ออย่างละเอียด แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างให้ตรงกับความคิดเห็นที่เป็นจริงของนักเรียน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. นักเรียนเรียนรู้การเรียนวรรณคดีไทยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้วมีความเข้าใจเนื้อหา					
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมตามขั้นตอนได้					
3. นักเรียนรู้จักการทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับเพื่อน					
4. นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย					
5. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามและค้นหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้					
6. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์					
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้					
7. นักเรียนมีความสุขในการปฏิบัติตามกิจกรรมทุกขั้นตอน					
8. ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียน					
9. ครูคอยแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง					
10. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานกลุ่ม					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
11. นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาเพิ่มขึ้น					
12. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ					
13. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์					
14. นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่					
15. นักเรียนสามารถนำทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ภาคผนวก ค

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียใช้ประกอบการสอนในชั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจของแผนการจัดการเรียนรู้
- ค่าดัชนีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
- ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน
- ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

ตารางที่ 7 ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทั้ง 4 แผน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					
1.สาระสำคัญ					
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
5. สื่อการจัดการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6. การวัดและการประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
รวม	1.00				

ตารางที่ 7 ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทั้ง 4 แผน (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					
1.สาระสำคัญ					
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
5. สื่อการจัดการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6. การวัดและการประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
รวม				1.00	

ตารางที่ 7 ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทั้ง 4 แผน (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					
1.สาระสำคัญ					
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
5. สื่อการจัดการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6. การวัดและการประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
รวม				1.00	

ตารางที่ 7 ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทั้ง 4 แผน (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4					
1.สาระสำคัญ					
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
4.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
5. สื่อการจัดการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6. การวัดและการประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
รวม				1.00	

ตารางที่ 8 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียใช้ประกอบการสอนในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 PowerPoint เรื่องอิเหนา ตอน คีตกะหมังกุหนิง

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	ค่าระดับ	ลำดับที่
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง				
1.1 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด	
1.2 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.00	0.00	มาก	
1.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	3.67	0.58	มาก	
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด	
1.5 ความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.33	1.16	มาก	
รวมด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.27	0.58	มาก	(2)
2. ภาพ ภาษา และเสียง				
2.1 ความถูกต้องของการใช้ภาษา	4.33	0.58	มาก	
2.2 ความสอดคล้องระหว่างคำบรรยายกับภาพที่นำเสนอ	3.67	0.58	มาก	
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	1.00	มาก	
2.4 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.33	1.16	มาก	
2.5 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบบทเรียน	3.33	1.53	มาก	
2.6 ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน	3.67	0.58	มาก	
2.7 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบการเรียนชัดเจน	3.33	0.58	มาก	
รวมด้านภาพ ภาษา และเสียง	3.81	0.73	มาก	(3)
3. ตัวอักษรและสีสันทัน				
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.00	1.00	มาก	
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอเหมาะสม	4.33	0.58	มาก	
3.3 สีของอักษร โดยภาพรวมสวยงาม ชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มาก	
3.4 สีของพื้นหลังบทเรียน โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มาก	
3.5 สีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มาก	
รวมด้านตัวอักษรและสีสันทัน	4.47	0.61	มาก	(1)
รวมทุกด้านโดยภาพรวม	4.18	0.62	มาก	

ตารางที่ 8 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียใช้ประกอบการสอนในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 E-book เรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	ค่าระดับ	ลำดับที่
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง				
1.1 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.00	0.00	มาก	
1.2 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	3.67	0.58	มาก	
1.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.33	1.15	มาก	
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.58	มาก	
1.5 ความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.33	1.15	มาก	
รวมด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.13	0.50	มาก	(2)
2. ภาพ ภาษา และเสียง				
2.1 ความถูกต้องของการใช้ภาษา	4.00	0.00	มาก	
2.2 ความสอดคล้องระหว่างคำบรรยายกับภาพที่นำเสนอ	4.00	1.00	มาก	
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.67	1.15	มาก	
2.4 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.33	1.15	มาก	
2.5 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบบทเรียน	3.67	0.58	มาก	
2.6 ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.33	0.58	มาก	
2.7 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบการเรียนชัดเจน	3.67	0.58	มาก	
รวมด้านภาพ ภาษา และเสียง	4.09	0.58	มาก	(3)
3. ตัวอักษรและสีสัน				
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.67	0.58	มาก	
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอเหมาะสม	4.67	0.58	มาก	
3.3 สีของอักษร โดยภาพรวมสวยงาม ชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มาก	
3.4 สีของพื้นหลังบทเรียน โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มาก	
3.5 สีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มาก	
รวมด้านตัวอักษรและสีสัน	4.67	0.58	มาก	(1)
รวมทุกด้านโดยภาพรวม	4.30	0.54	มาก	

ตารางที่ 8 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียใช้ประกอบการสอนในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 PowerPoint เรื่อง นิทานเวตาล (เรื่องที่10) (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	ค่าระดับ	ลำดับที่
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง				
1.1 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด	
1.2 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.33	0.58	มาก	
1.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.00	0.00	มากที่สุด	
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.58	มาก	
1.5 ความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.00	0.00	มาก	
รวมด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.27	0.23	มาก	(2)
2. ภาพ ภาษา และเสียง				
2.1 ความถูกต้องของการใช้ภาษา	4.67	0.58	มากที่สุด	
2.2 ความสอดคล้องระหว่างคำบรรยายกับภาพที่นำเสนอ	4.00	1.00	มาก	
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	1.00	มาก	
2.4 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	1.00	มาก	
2.5 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบบทเรียน	3.00	0.00	ปานกลาง	
2.6 ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	1.00	มาก	
2.7 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบการเรียนชัดเจน	3.33	1.58	ปานกลาง	
รวมด้านภาพ ภาษา และเสียง	3.86	0.65	มาก	(3)
3. ตัวอักษรและสีสันทัน				
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.3 สีของอักษร โดยภาพรวมสวยงาม ชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.4 สีของพื้นหลังบทเรียน โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.5 สีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด	
รวมด้านตัวอักษรและสีสันทัน	4.67	0.58	มากที่สุด	(1)
รวมทุกด้านโดยภาพรวม	4.26	0.48	มาก	

ตารางที่ 8 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียใช้ประกอบการสอนในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 E-book เรื่อง นิทานเวตาล (เรื่องที่10) (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	ค่าระดับ	ลำดับที่
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง				
1.1 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด	
1.2 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	3.33	1.15	ปานกลาง	
1.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	3.33	1.15	ปานกลาง	
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.00	1.73	มาก	
1.5 ความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.33	1.15	มาก	
รวมด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	3.93	1.15	มาก	(3)
2. ภาพ ภาษา และเสียง				
2.1 ความถูกต้องของการใช้ภาษา	4.33	0.58	มาก	
2.2 ความสอดคล้องระหว่างคำบรรยายกับภาพที่นำเสนอ	4.33	1.15	มาก	
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.33	1.15	มาก	
2.4 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.33	1.15	มาก	
2.5 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบบทเรียน	3.67	0.58	มาก	
2.6 ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด	
2.7 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบการเรียนชัดเจน	3.67	0.58	ปานกลาง	
รวมด้านภาพ ภาษา และเสียง	4.19	0.66	มาก	(2)
3. ตัวอักษรและสีสันทัน				
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.3 สีของอักษร โดยภาพรวมสวยงาม ชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.4 สีของพื้นหลังบทเรียน โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด	
3.5 สีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมสวยงามชัดเจน และสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด	
รวมด้านตัวอักษรและสีสันทัน	4.67	0.58	มากที่สุด	(1)
รวมทุกด้านโดยภาพรวม	4.26	0.80	มาก	
รวมสื่อมัลติมีเดียโดยภาพรวมทั้ง 4 สื่อ	4.25	0.61	มาก	-

ตารางที่ 9 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิงและนิทานเวตาล เรื่องที่ 10 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ตัวชี้วัด	ข้อที่	ระดับ พฤติกรรม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
			1	2	3		
อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง 1. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี และวรรณกรรมตามหลักการ วิจารณ์เบื้องต้น	1	ความรู้ความจำ	0	+1	+1	2	0.67
	2		+1	+1	+1	3	1.00
	3		+1	+1	+1	3	1.00
	4		0	+1	+1	2	0.67
	5	ความเข้าใจ	0	+1	+1	2	0.67
	6		0	+1	+1	2	0.67
	7	การประยุกต์ใช้	+1	0	0	1	0.33
	8		+1	+1	0	2	0.67
	9		+1	+1	+1	3	1.00
	10	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00
	11		+1	+1	+1	3	1.00
	12		+1	+1	+1	3	1.00
	13		+1	0	+1	2	0.67
	14	การประเมินค่า	+1	+1	+1	3	1.00
	15		+1	+1	+1	3	1.00
	16		+1	0	+1	2	0.67
อิเหนา ตอน ศีกะหมังกุหนิง 3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้าน วรรณศิลป์ของวรรณคดีและ วรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทาง วัฒนธรรมของชาติ	17	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00
	18		0	+1	+1	2	0.67
	19	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00
	20		+1	+1	+1	3	1.00
	21		+1	+1	+1	3	1.00
	22		+1	+1	0	2	0.67
	23	การประเมินค่า	+1	+1	0	2	0.67
	24		+1	+1	+1	3	1.00

ตารางที่ 9 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องอิเหนา ตอน ศีกะหมิงกุหนิงและนิทานเวตาล เรื่องที่ 10 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (ต่อ)

ตัวชี้วัด	ข้อที่	ระดับ พฤติกรรม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
			1	2	3		
อิเหนา ตอน ศีกะหมิงกุหนิง 4. สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดี และวรรณกรรมเพื่อนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	25	การประยุกต์ใช้	0	+1	0	1	0.33
	26		0	+1	+1	2	0.67
	27		+1	+1	+1	3	1.00
	28		+1	0	0	1	0.33
	29	การสังเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00
	30		+1	+1	+1	3	1.00
นิทานเวตาล เรื่องที่ 10 1. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี และวรรณกรรมตามหลักการ วิจารณ์เบื้องต้น	31	ความรู้ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00
	32		+1	+1	+1	3	1.00
	33		+1	+1	+1	3	1.00
	34		0	+1	+1	2	0.67
	35	ความเข้าใจ	0	+1	+1	2	0.67
	36		0	+1	+1	2	0.67
	37	การประยุกต์ใช้	0	+1	+1	2	0.67
	38		0	+1	+1	2	0.67
	39	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00
	40		+1	+1	+1	3	1.00
	41		+1	+1	+1	3	1.00
	42		+1	+1	+1	3	1.00
	43	การประเมินค่า	+1	+1	+1	3	1.00
	44		0	+1	+1	2	0.67
45	0		+1	+1	2	0.67	
46	0		+1	+1	2	0.67	
นิทานเวตาล เรื่องที่ 10 3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้าน วรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมใน ฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมชาติ	47	ความเข้าใจ	0	+1	+1	2	0.67
	48		+1	+1	+1	3	1.00
	49	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00

ตารางที่ 9 ค่าดัชนีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องอิเหนา ตอน สีกะหมังกุหนิงและนิทานเวตาล เรื่องที่ 10 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (ต่อ)

ตัวชี้วัด	ข้อที่	ระดับ พฤติกรรม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	
			1	2	3			
	50	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	
	51		+1	+1	+1	3	1.00	
	52		+1	+1	+1	3	1.00	
	53	การประเมินค่า	+1	+1	+1	3	1.00	
	54		0	+1	+1	2	0.67	
นิทานเวตาล เรื่องที่ 10	55	การประยุกต์ใช้	+1	0	+1	2	0.67	
4. สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดี และวรรณกรรมเพื่อนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	56		+1	+1	+1	3	1.00	
	57		+1	+1	+1	3	1.00	
	58		+1	+1	+1	3	1.00	
	59		การสังเคราะห์	0	+1	+1	2	0.67
	60			+1	+1	+1	3	1.00
รวมทั้งฉบับ			0.83					

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	1	2	3		
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. นักเรียนเรียนรู้การเรียนวรรณคดีไทยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้วมีความเข้าใจเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.00
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้	+1	+1	+1	3	1.00
3. นักเรียนรู้จักการทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับเพื่อน	+1	+1	+1	3	1.00
4. นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย	+1	+1	+1	3	1.00
5. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามและค้นหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.00
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้					
7. นักเรียนมีความสุขในการปฏิบัติกิจกรรมทุกขั้นตอน	+1	+1	+1	3	1.00
8. ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียน	+1	+1	+1	3	1.00
9. ครูคอยแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง	+1	+1	+1	3	1.00
10. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานกลุ่ม	+1	+1	+1	3	1.00
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
11. นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาเพิ่มขึ้น	+1	+1	+1	3	1.00
12. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ	+1	+1	+1	3	1.00
13. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	+1	0	+1	2	0.67
14. นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่	+1	+1	+1	3	1.00
15. นักเรียนสามารถนำทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1.00
รวม	0.97				

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปความหมาย
1	1.00	0.04	ใช้ไม่ได้
2	0.27	0.26	ใช้ได้
3	0.69	0.39	ใช้ได้
4	0.73	0.48	ใช้ได้
5	1.00	0.04	ใช้ไม่ได้
6	0.78	0.48	ใช้ได้
7	0.53	0.43	ใช้ได้
8	0.78	0.48	ใช้ได้
9	0.73	0.30	ใช้ได้
10	0.93	0.09	ใช้ไม่ได้
11	0.73	0.30	ใช้ได้
12	0.09	0.17	ใช้ไม่ได้
13	0.80	0.26	ใช้ได้
14	0.07	0.04	ใช้ไม่ได้
15	0.78	0.30	ใช้ได้
16	0.22	0.26	ใช้ได้
17	1.00	0.04	ใช้ไม่ได้
18	0.64	0.39	ใช้ได้
19	0.80	0.43	ใช้ได้
20	0.58	0.26	ใช้ได้
21	0.96	0.13	ใช้ไม่ได้
22	0.96	0.04	ใช้ไม่ได้
23	0.69	0.22	ใช้ได้
24	0.98	0.09	ใช้ไม่ได้
25	0.82	0.22	ใช้ไม่ได้
26	0.73	0.30	ใช้ได้
27	0.73	0.22	ใช้ได้
28	0.80	0.35	ใช้ได้
29	0.20	0.22	ใช้ได้
30	0.49	0.43	ใช้ได้

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปความหมาย
31	0.96	0.13	ใช้ไม่ได้
32	0.80	0.26	ใช้ได้
33	0.60	0.39	ใช้ได้
34	0.40	0.26	ใช้ได้
35	0.47	0.39	ใช้ได้
36	0.64	0.22	ใช้ได้
37	0.56	0.22	ใช้ได้
38	0.78	0.48	ใช้ได้
39	0.76	0.52	ใช้ได้
40	0.98	0.09	ใช้ไม่ได้
41	0.62	0.26	ใช้ได้
42	0.80	0.35	ใช้ได้
43	0.96	0.13	ใช้ไม่ได้
44	0.93	0.09	ใช้ไม่ได้
45	0.16	0.04	ใช้ไม่ได้
46	0.78	0.22	ใช้ได้
47	0.04	0.00	ใช้ไม่ได้
48	0.78	0.48	ใช้ได้
49	0.73	0.57	ใช้ได้
50	0.76	0.26	ใช้ได้
51	0.36	0.52	ใช้ได้
52	0.49	0.26	ใช้ได้
53	0.73	0.30	ใช้ได้
54	0.71	0.35	ใช้ได้
55	0.78	0.30	ใช้ได้
56	0.80	0.35	ใช้ได้
57	0.78	0.48	ใช้ได้
58	0.76	0.35	ใช้ได้
59	0.69	0.22	ใช้ได้
60	0.60	0.04	ใช้ไม่ได้
เฉลี่ย	0.68	0.27	-

หมายเหตุ

1. ข้อสอบข้อที่ 1, 5, 10, 17, 21, 22, 24, 25, 31, 40, 43, 44 มีค่าความยากง่าย (p) มากกว่า 0.80 จัดเป็นข้อสอบที่ง่ายเกินไปจึงตัดออก

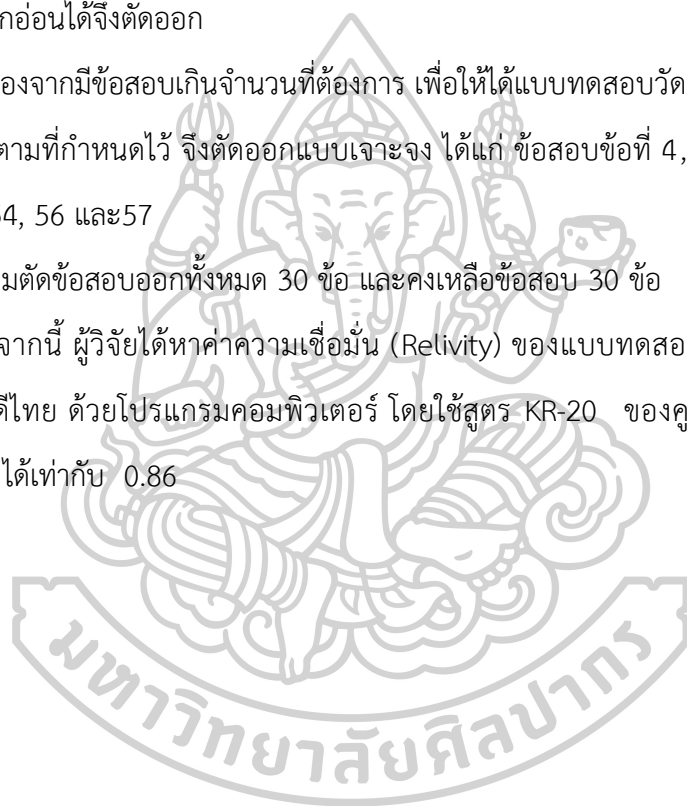
2. ข้อสอบข้อที่ 12, 14, 45 และ 47 มีค่าความยากง่าย (p) น้อยกว่า 0.20 จัดเป็นข้อสอบที่ยากเกินไปจึงตัดออก

3. ข้อสอบข้อที่ 60 มีค่าอำนาจจำแนก (r) น้อยกว่า 0.20 จัดเป็นข้อสอบที่ไม่สามารถจำแนกเด็กเก่งและเด็กอ่อนได้จึงตัดออก

4. เนื่องจากมีข้อสอบเกินจำนวนที่ต้องการ เพื่อให้ได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามที่กำหนดไว้ จึงตัดออกแบบเจาะจง ได้แก่ ข้อสอบข้อที่ 4, 7, 16, 28, 29, 33, 35, 37, 50, 51, 54, 56 และ 57

5. รวมตัดข้อสอบออกทั้งหมด 30 ข้อ และคงเหลือข้อสอบ 30 ข้อ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้หาค่าความเชื่อมั่น (Relivity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชardon (Kuder Richardson) ได้เท่ากับ 0.86



ตารางที่ 12 คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน)	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน)
1	6	29	31	21	26
2	5	15	32	13	28
3	11	21	33	16	20
4	14	15	34	15	21
5	10	16	36	7	17
6	15	21	37	19	23
7	5	17	38	14	19
8	10	13	39	9	20
9	19	16	40	15	24
10	15	23	41	6	18
11	11	22	42	11	20
12	10	15	43	4	13
13	9	15	44	19	20
14	20	23	45	18	19
15	9	18			
16	10	16			
17	14	18			
18	19	22			
19	11	14			
20	12	17			
21	9	26			
22	13	15			
23	14	27			
24	14	22			
25	7	24			
26	7	18			
27	8	14			
28	10	17			
29	8	13			
30	15	23			

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวชลธิชา นานา
วัน เดือน ปี เกิด	11 เมษายน 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2558 สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน พ.ศ. 2558 ศึกษาต่อปริญญาศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและ วิธีสอน สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม
ที่อยู่ปัจจุบัน	101/1617 ม.7 แขวงลำผักชี เขตหนองจอก กรุงเทพฯ 10530

