



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการ
เรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดย
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF THAI LITERATURE LEARNING ACHIEVEMENT OF
MATTHAYOMSUKSA 2 STUDENTS BY COOPERATIVE LEARNING MANAGEMENT
WITH THE USE OF COMIC BOOKS



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 2021
Copyright of Silpakorn University

60255320 : การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย/ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ/ สมุดภาพการ์ตูน
นางสาว ไอรดา ภูเทศ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมพึ้ง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสมุดภาพการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 36 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน สมุดภาพการ์ตูน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน มีค่าเท่ากับ 83.37/81.02 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

60255320 : Major (TEACHING THAI LANGUAGE)

Keyword : THAI LITERATURE LEARNING ACHIEVEMENT/ COOPERATIVE LEARNING
MANAGEMENT/ COMIC BOOKS

MISS IRADA POOTES : THE DEVELOPMENT OF THAI LITERATURE LEARNING
ACHIEVEMENT OF MATTHAYOMSUKSA 2 STUDENTS BY COOPERATIVE LEARNING
MANAGEMENT WITH THE USE OF COMIC BOOKS THESIS ADVISOR : ASSISTANT
PROFESSOR CHOLTICHA HOMFUNG, Ph.D.

The objectives of this research were 1) to develop and test the efficiency of the comic books according to the 80/80 efficiency criteria 2) to compare the learning achievements in Thai literature of MatthayomSuksa 2 students before and after the cooperative learning management with the use of comic books 3) to study the students' opinions towards the Cooperative learning management with the use of comic books. The sample group used in this research was 36 students studying in MatthayomSuksa 2/7 at Sriwichaiwithaya School, selected by simple random sampling.

The research instruments were lesson plans, an achievement test, and the questionnaire on the students' opinion towards the cooperative learning management with the use of comic books. The data were analyzed by mean (M), standard deviation (S.D.), and the paired sample t-test (t-test dependent).

The results of this research were as follows:

1. The efficiency of the comic books was 83.37/81.02, meeting the 80/80 criteria.
2. The students' Thai literature achievement after using the Cooperative learning management with the use of comic books was significantly higher than before using the Cooperative learning management with the use of comic books at.05 level.
3. The students' overall opinions towards cooperative learning management with the use of comic books were at a high agreement level.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิชา หอมพุ่ม รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข และรองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง รวมทั้งอาจารย์ ดร. อธิกมาส มากจ้อย ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.เชมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ส่งผลให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์ และอาจารย์อภิรดี มณีประเสริฐ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย ทำให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่าน ที่ให้ความรู้ให้คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่าอย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบพระคุณเจ้าของตำรา หนังสือ เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่มที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.อาคม มากมีทรัพย์ ผู้อำนวยการโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยได้พัฒนาตนเอง และได้ทดลองเครื่องมือในการวิจัย ขอขอบพระคุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ที่คอยให้คำแนะนำและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา และขอขอบใจนักเรียนโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

ขอขอบพระคุณนายถาวร ภูเทศ นางมณี ภูเทศ บิดาและมารดาของผู้วิจัย ที่มอบความรักกำลังใจ และคอยเป็นแรงผลักดันและส่งเสริมให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จเสมอมา ขอขอบคุณนายอภิสิทธิ์ ภูเทศ และนางสาวอารีญา ภูเทศ น้องชายและน้องสาวของผู้วิจัย ที่คอยส่งเสริมและช่วยเหลือผู้วิจัยมาโดยตลอด ขอขอบคุณนางสาวนันทฎณ์ภัค พรหมมาและเพื่อน ๆ สาขาวิชาการสอนภาษาไทยที่ให้คำปรึกษาและให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณนางสาวชุตติกาญจน์ เข้าประเสริฐสกุลที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์แห่งงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา คณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน หนังสือและตำราทุกเล่มที่ทำให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นางสาวไอรดา ภูเทศ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	7
คำถามการวิจัย	9
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	9
สมมติฐานการวิจัย.....	10
ขอบเขตของการวิจัย.....	10
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	11
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	12
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	13
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	15
2. วรรณคดีและวรรณกรรม.....	21
2.1 ความหมายวรรณคดีและวรรณกรรม	21
2.2 ประเภทวรรณคดีและวรรณกรรม	22
2.3 องค์ประกอบวรรณคดีและวรรณกรรม.....	24

2.4 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม.....	25
2.5 การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม	27
3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning).....	29
3.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	30
3.2 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning).....	30
3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning).....	32
3.4 ประโยชน์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning).....	34
4. สมุดภาพการ์ตูน.....	36
4.1 รูปภาพ.....	36
4.1.1 ความหมายของรูปภาพ.....	36
4.1.2 ประโยชน์ของรูปภาพ.....	37
4.2 การ์ตูน.....	38
4.2.1 ความหมายการ์ตูน.....	38
4.2.2 ประเภทของการ์ตูน.....	39
4.2.3 ลักษณะการ์ตูนที่ดี.....	41
4.2.4 ประโยชน์ของการ์ตูน.....	42
4.2.5 การสร้างสมุดภาพการ์ตูน.....	43
4.2.6 ลักษณะสมุดภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.....	44
4.2.7 การหาประสิทธิภาพสมุดภาพการ์ตูน.....	45
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	47
5.1 งานวิจัยในประเทศ.....	47
5.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	57
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ.....	58

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ	58
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นทดลอง	66
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล	67
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	68
ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน	69
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน	69
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน	70
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	73
สรุปผลการวิจัย	74
อภิปรายผล	74
ข้อเสนอแนะ	78
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้	78
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป	78
รายการอ้างอิง	80
ภาคผนวก	87
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	88
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	90
ภาคผนวก ค การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	137
ภาคผนวก ง ผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้	169
ประวัติผู้เขียน	172

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน O-NET (Ordinary National Educational Test) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2562.....	3
ตารางที่ 2	ผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2563.....	3
ตารางที่ 3	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	15
ตารางที่ 4	โครงสร้างรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	18
ตารางที่ 5	การกำหนดเรื่องและระยะเวลาในการทดลอง.....	59
ตารางที่ 6	วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ตามแนวคิดของบลูมและคณะ.....	63
ตารางที่ 7	ผลการทดสอบประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	69
ตารางที่ 8	ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน.....	69
ตารางที่ 9	ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน.....	70
ตารางที่ 10	ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้.....	138
ตารางที่ 11	ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสมุดภาพการ์ตูน.....	154
ตารางที่ 12	ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนแบบกลุ่ม (1:10).....	158
ตารางที่ 13	ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนแบบภาคสนาม (1:100).....	159
ตารางที่ 14	ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง.....	161
ตารางที่ 15	ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย... ..	163
ตารางที่ 16	ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย.....	165
ตารางที่ 17	ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย.....	166
ตารางที่ 18	ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น.....	167
ตารางที่ 19	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน.....	170

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้สื่อสารกันในสังคม เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน และเพื่อให้บรรลุตรงตามจุดหมายไม่ว่าจะเป็นการแสดงทรรศนะ แสดงความต้องการ แสดงความรู้สึก และใช้เพื่อการดำรงชีวิต ภาษาไทยไม่ได้มีเพียงพยางค์ สระ วรรณยุกต์หรือหลักการใช้ภาษาเท่านั้น แต่ภาษาไทยยังมีวรรณคดีและวรรณกรรมซึ่งเป็นศิลปะอันล้ำค่าที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้บอกเล่าเรื่องราวในอดีตถึงชีวิตความเป็นอยู่ ค่านิยมและวัฒนธรรม

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นศิลปะในแง่ของการแสดงอารมณ์สะท้อนใจ ด้วยกลวิธีการใช้ถ้อยคำสำนวนภาษาที่ไพเราะและให้ข้อคิดควบคู่กันไป ซึ่งมีความเหมือนหรือแตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย ดังที่ปัญญา บริสุทธี (2534: 1) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรมสรุปได้ว่าวรรณกรรมเป็นการเขียนหนังสือที่เป็นข้อความสั้น ๆ หรือจะเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกตัญญู ชูชื่น (2550: 1) ซึ่งได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรมไว้คือ วรรณกรรมเป็นสิ่งที่เขียนขึ้นทั้งหมด ไม่ว่าจะเขียนเป็นรูปแบบใดหรือมีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไร และในส่วนของวรรณคดี กุหลาบ มัลลิกะมาส (2539: 4) ได้อธิบายความหมายของวรรณคดีว่า เป็นสิ่งที่เขียนขึ้นอย่างมีศิลปะ จนได้รับการยกย่องว่ามีวรรณศิลป์ สามารถกระตุ้นอารมณ์และจินตนาการ ตลอดจนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ประภาศรี สีหอำไพ (2550: 28) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีสรุปได้ว่า เป็นหนังสือที่แต่งขึ้นแล้วได้รับการนิยามว่าเป็นศิลปกรรม ผู้ประพันธ์มีความชำนาญในการเลือกใช้ถ้อยคำประกอบเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง ผู้ประพันธ์มีความรู้สึกใด ก็ระบายให้ผู้อ่านได้ชมความงามไปด้วย

วรรณคดีและวรรณกรรมจึงเป็นงานเขียนที่มีความสำคัญและมีคุณค่า ดังที่สายทิพย์ นุกูลกิจ (2543: 37) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญและคุณค่าของวรรณกรรม ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีจะช่วยให้ผู้อ่านได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดอารมณ์สะท้อนใจ และยังทำให้ผู้อ่านได้รับประสบการณ์ในชีวิตมากขึ้น ส่วนวรรณกรรมประเภทสารคดีจะช่วยให้ผู้อ่านได้รับความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี และวิทยาการสมัยใหม่ และในส่วนของวรรณคดีนั้น ชัดสุณี สินธุสิงห์ (2550: 5) ได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีซึ่งสามารถสรุปได้ว่า วรรณคดีเป็นกระจกส่องสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัยและเป็นสิ่งที่บันทึกหรือนำเสนอประสบการณ์ในชีวิตมนุษย์ ทั้งนี้วรรณคดีที่ดีจะต้องทำให้ผู้อ่านได้มากกว่าความน่าสนใจหรือความบันเทิง นอกจากนี้วรรณคดียังช่วยยกระดับจิตใจของมนุษย์ หรือช่วยกระตุ้น

มนุษยธรรมในตัวมนุษย์ให้โดดเด่นและยังช่วยให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการอีกด้วย จากแนวคิดต่าง ๆ ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสมบัติอันล้ำค่าของชาติที่ให้ทั้งความรู้ ประสบการณ์ชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพสังคมและข้อคิดในแง่ต่าง ๆ อีกทั้งวรรณคดีและวรรณกรรมยังมีความสำคัญ เพราะเป็นเนื้อหาที่ใช้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยทุกระดับชั้น ดังนั้นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจึงได้กำหนดเนื้อหาการเรียนรู้อันเป็นส่วนหนึ่งของวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ว่า การวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อศึกษาข้อมูลแนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 38)

แม้ว่าวรรณคดีและวรรณกรรมจะมีความสำคัญและกำหนดให้มีในบทเรียนทุกระดับชั้นแต่การสอนวรรณคดีและวรรณกรรมก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังที่อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 16) ได้กล่าวถึงปัญหาของการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ 2 ประเด็นคือ ปัญหาที่เกิดจากครูและปัญหาที่เกิดจากนักเรียน ในด้านปัญหาที่เกิดจากครู สามารถสรุปได้ว่า ครูไม่สามารถจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้การศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมน่าสนใจได้ ครูมักจะสอนนักเรียนแต่ละรุ่นหรือแต่ละกลุ่มเหมือนกัน รวมถึงครูมักไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือแสดงความสามารถที่ตนเองถนัด นอกจากนั้นครูยังมีความเบื่อหน่ายและมักสอนตามหน้าที่ ส่วนปัญหาที่เกิดจากนักเรียนนั้นมักเกิดจากนักเรียนมีความเบื่อหน่ายที่มีต่อรายวิชา ไม่มีความสุขและไม่สนุกสนานในการเรียน จากปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนไม่ได้รับความรู้และไม่เห็นความสำคัญในการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรม

นอกจากปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมที่พบข้างต้น ยังพบปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมจากการสัมภาษณ์ครูในระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยาจำนวน 3 คน ได้แก่ อภิรดี มณีประเสริฐ กนกรัตน์ กลัดสมบูรณ์ และอิสราภรณ์ เกียรติคงนนท์ (สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2563) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมที่พบคือ ปัญหาด้านนักเรียน ครูและสื่อการเรียนการสอน กล่าวคือปัญหาด้านนักเรียนนั้น เกิดจากนักเรียนไม่ชอบเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมเพราะมีเนื้อหามาก เนื้อเรื่องไม่น่าสนใจ เนื้อเรื่องยาว คำศัพท์ยาก และนักเรียนมองว่าวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นเรื่องไกลตัว ส่วนปัญหาด้านครู เกิดจากครูขาดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและขาดเทคนิคการสอนที่น่าสนใจ ครูจะสอนโดยการเน้นบรรยายและการอ่านเนื้อเรื่องตามบทเรียน และปัญหาด้านสุดท้ายเป็นปัญหาเกี่ยวกับความพร้อมของสื่อการเรียนการสอน สื่อการเรียน

การสอนเทคโนโลยีในบางห้องยังมีไม่พร้อมเท่าที่ควร อีกทั้งสื่ออื่นๆ ยังขาดความน่าสนใจและไม่สร้างความสนใจนักเรียน

จากปัญหาดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนมีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐานไม่เป็นที่น่าพอใจ ดังจะเห็นได้จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน O-NET (Ordinary National Educational Test) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2562 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน O-NET (Ordinary National Educational Test) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2562

ระดับ	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
โรงเรียน	100	87	19	52.44	14.07

ที่มา : สำนักทดสอบทางการศึกษา (องค์การมหาชน), **ค่าสถิติพื้นฐานผลการทดสอบ O-NET ม.3 ปีการศึกษา 2562**. เข้าถึงเมื่อ 15 ธันวาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <http://www.niests.or.th>

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) จะเห็นว่าปีการศึกษา 2562 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม มีผลการทดสอบในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเฉลี่ย 52.44 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดไว้คือร้อยละ 60 และผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2562 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดไว้คือร้อยละ 60 เช่นกัน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2563

ระดับชั้น	จำนวนห้อง	จำนวนนักเรียน	ผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เฉลี่ยร้อยละ
ม.2	10	341	48.22
เป้าหมายร้อยละ			60

ที่มา: โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา, งานวัดและประเมินผลโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา, “ผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ปีการศึกษา 2563”, 2563

จากตารางที่ 2 ผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จะเห็นว่าปีการศึกษา 2563 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม มีผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมเฉลี่ยร้อยละ 48.22 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ที่ทางโรงเรียนตั้งไว้คือ ร้อยละ 60 ซึ่งควรพัฒนาผลการเรียนให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น

ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นในฐานะที่ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ครูสามารถเลือกแนวการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยเน้นการเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ๆ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ดังที่วีชรา เล่าเรียนดี (2548: 46) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญไว้ว่า “การจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนั้น นักเรียนจะเรียนรู้ด้วยความกระตือรือร้น สร้างความหมายของความรู้ด้วยตนเองและสร้างความรู้ของตนเองด้วยกระบวนการ นักเรียนจะเป็นผู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นแทนจะเป็นผู้คอยรับความรู้จากครูฝ่ายเดียว”

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญพบการจัดการเรียนการสอนหลากหลายวิธีเพื่อแก้ไขสภาพปัญหาดังกล่าว เช่น การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา การจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT การเรียนรู้ด้วยโครงงาน การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสืบเสาะหาความรู้ หรือการจัดการเรียนรู้แบบหมวกหกใบ นอกจากนี้ยังมีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจวิธีหนึ่งคือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งทิตินา แชมมณี (2551: 265) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้กลุ่มย่อยโดยในกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความแตกต่างกันและสมาชิกภายในกลุ่มมีการช่วยกันเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ในทำนองเดียวกัน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553: 39) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สามารถสรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและมีความจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กไทย และวีชรา เล่าเรียนดี (2548: 104) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ไว้ดังต่อไปนี้ 1) การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในทางบวก (Positive interdependent) 2) การมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสมาชิกในกลุ่ม (Individual and group accountability) 3) การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคลและระหว่างสมาชิกในกลุ่ม 4) การสอนทักษะทางด้านสังคม (Social skills) และ 5) กระบวนการกลุ่ม (Group processing) และ อรพรรณ พรสีมา (2540: 60) ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้ 1) มุ่งพัฒนานักเรียนด้านทักษะการแก้ปัญหาและการร่วมกันวางแผนเพื่อแก้ปัญหา 2) มุ่งพัฒนานักเรียนด้านทักษะการกำหนดเป้าหมาย 3) มุ่งพัฒนานักเรียนด้านการคิดที่หลากหลาย 4) มุ่งพัฒนาทักษะ

ด้านการงานที่มีความหลากหลาย 5) มุ่งพัฒนาการร่วมมือกันทำงานร่วมกับผู้อื่น 6) มุ่งพัฒนาการเสริมสร้างประชาธิปไตยในชั้นเรียน 7) มุ่งพัฒนาทักษะทางสังคม และ 8) มุ่งพัฒนาการสร้างนิสัยความรับผิดชอบร่วมกัน

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้ วัฒนาพร ระวังบุทช์ (2543: 35) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อย จำนวน 2-6 คน และแนะนำเกี่ยวกับการทำงานเป็นกลุ่ม 2) ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา และมอบหมายงานให้กับนักเรียน 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม เป็นขั้นที่นักเรียนร่วมกันทำงานในกลุ่มย่อยโดยแต่ละคนจะมีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกันออกไปตามที่ได้รับมอบหมาย 4) ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ เป็นขั้นที่จะตรวจสอบว่านักเรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายครบถ้วนหรือไม่ รวมถึงการทดสอบความรู้ และ 5) ขั้นสรุปบทเรียนและการประเมินผลการทำงานกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) จะสามารถนำมาใช้สอนเนื้อหาในรายวิชาภาษาไทยในส่วนของวรรณคดีและวรรณกรรมได้เป็นอย่างดีเนื่องจากวิชาวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นวิชาที่มีการถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด ค่านิยมขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมทั้งในอดีตและปัจจุบัน รวมถึงความงดงามของภาษาออกมาเป็นเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวและมีขนาดยาว การนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่มย่อยและสมาชิกภายในกลุ่มจะช่วยกันเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายมีความเหมาะสมที่จะนำมาจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม เพราะสมาชิกในกลุ่มจะแบ่งกันศึกษาและช่วยกันเรียนรู้จนบรรลุเป้าหมาย

จากการศึกษาวิจัยพบว่ามีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ดังนี้ มนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย (2557: 122) ได้วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนแบบผสมผสานรวมกับการเรียนแบบร่วมมือ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือและกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานรวมกับการเรียนแบบร่วมมือ คะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือกับกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานรวมกับการเรียนแบบร่วมมือแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการทำงานร่วมกันของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือและกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานรวมกับการเรียนแบบร่วมมืออยู่ในระดับดี และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือและการเรียนแบบผสมผสานรวมกับการเรียนแบบร่วมมือ โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด สอดคล้องกับณัฐธรร อัครกิตติโสภณ (2560: 62) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง

พระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพ 80.05/81.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

จากผลการศึกษางานวิจัยข้างต้นจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดีในหลากหลายรายวิชา ผู้วิจัยจึงสนใจ นำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ในสาระที่ 5 วรรณคดี และวรรณกรรม ซึ่งเป็นรายวิชาที่เป็นนามธรรม นักเรียนส่วนใหญ่มักไม่เข้าใจและเพื่อให้นักเรียน เข้าใจยิ่งขึ้น นอกจากการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแล้ว การเลือกใช้สื่อการสอนจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมได้ง่ายขึ้นและยังมีส่วนสำคัญที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ได้ โดยสื่อการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่เหมาะกับวัยของนักเรียน คือการจัดการเรียนรู้โดย การใช้สมุดภาพการ์ตูน สมุดภาพการ์ตูนจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจวรรณคดีและวรรณกรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น ดังที่ Cianciolo (1990: 2) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้ภาพประกอบที่มีความสวยงามจะช่วยกระตุ้นเรื่อง ความคิดและจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Heinich R. and others (1999: 5) และ comenius (2010: 12) ซึ่งกล่าวถึงการเรียนการสอนที่ใช้รูปภาพประกอบสรุปได้ว่า การใช้รูปภาพ ประกอบการเรียนการสอนจะช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้และช่วยให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเห็นเป็น รูปธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของนักวิจัยหลายท่านที่นำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ รูปภาพการ์ตูนมาประกอบการเรียนการสอนในบทเรียน เช่น ทศนัย ไพร (2553: 67) ได้วิจัยเรื่อง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถการเขียน เจริญสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยภาพการ์ตูน นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเจริญสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และนักเรียนมี ความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และยังสอดคล้องกับปรีดา กองเก็บ ดี (2555: 72) ได้วิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบเกี่ยวกับพัฒนาการเขียน เจริญสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยภาพการ์ตูน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเขียนเจริญสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และนักเรียนมีความคิดเห็น ในการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก และยังสอดคล้องกับศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (2557: 78) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับ

เห็นด้วยมาก ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจัดการเรียนรู้โดยใช้สมุดภาพการ์ตูน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำภาพเขียนหรือภาพถ่ายที่มีลักษณะเป็นภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดภาพตามเนื้อหาในบทเรียนจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ร่วมกับสมุดภาพการ์ตูนในการจัดการเรียนรู้เนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นการแก้ปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมแบบเดิม ๆ อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความซาบซึ้งและเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนในชั้นเรียนได้ร่วมมือกันทำงานและแก้ปัญหา อีกทั้งยังได้รับข้อคิดจากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม ตลอดจนนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ที่ขนาดของเรื่องยาวและซับซ้อนไปสู่ นักเรียนได้ง่ายขึ้น

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดและหลักการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้แบ่งกลุ่ม โดยความสามารถ จะทำให้นักเรียนจะได้ทำงานร่วมกัน ได้ปฏิสัมพันธ์กัน ได้ช่วยเหลือกัน และบรรลุเป้าหมายไปพร้อมกัน ดังที่วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2543: 35) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ 1) ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อย จำนวน 2-6 คน และแนะนำเกี่ยวกับการทำงานเป็นกลุ่ม 2) ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหาและมอบหมายงานให้กับนักเรียน 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม เป็นขั้นที่นักเรียนร่วมกันทำงานในกลุ่มย่อย โดยแต่ละคนจะมีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกันออกไปตามที่ได้รับมอบหมาย 4) ขั้นตรวจผลงาน และทดสอบเป็นขั้นที่จะตรวจสอบว่านักเรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายครบถ้วนหรือไม่ รวมถึงการทดสอบความรู้ และ 5) ขั้นสรุปบทเรียนและการประเมินผลการทำงานกลุ่ม

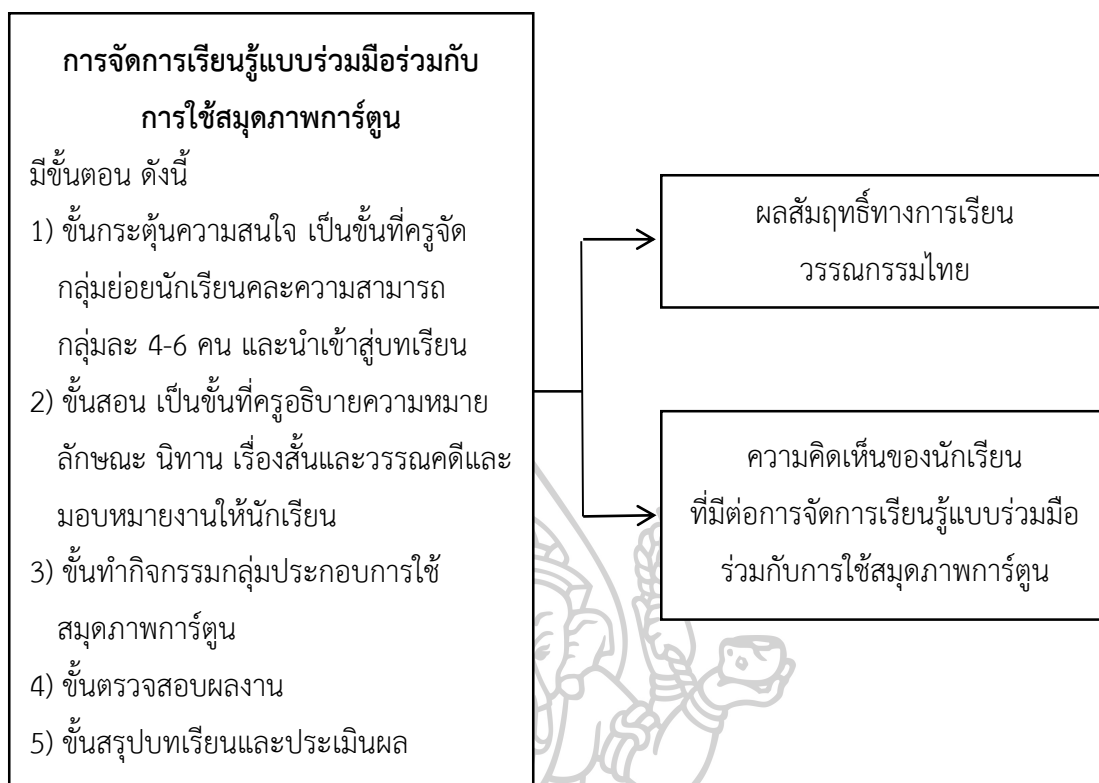
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนโดยใช้สมุดภาพการ์ตูน

สมุดภาพการ์ตูนเป็นการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบรูปภาพ อาจจะเป็นภาพเขียน ภาพถ่ายหรือภาพพิมพ์ก็ได้ ดังที่สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553: 163) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ 1) ช่วยเร้าใจหรือกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลิน

- 2) นักเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาสาระได้รวดเร็วขึ้น
- 3) ช่วยเสริมสร้างนักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
- 4) ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้
- 5) ช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารหรือสื่อความหมายในเรื่องต่าง ๆ ร่วมกัน
- 6) ฝึกความสามารถในการอ่านและทำให้นักเรียนมีพัฒนาการอ่านได้ด้วยตนเอง
- และ 7) ช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายและลดความก้าวร้าว

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และการใช้สมุดภาพการ์ตูนเป็นสื่อการเรียนการสอน จะช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่มากและซับซ้อนไปสู่นักเรียนได้ง่ายขึ้น นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาที่มากและซับซ้อนง่าย อีกทั้งนักเรียนจะได้รับประสบการณ์จากการทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม ได้ช่วยเหลือกัน และได้บรรลุเป้าหมายไปพร้อมกัน นอกจากนี้ยังสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอีกด้วย ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนโดยมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อยกลุ่มละ 4-6 คน แบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน อัตราส่วน 1: 2: 1 โดยพิจารณาจากคะแนนทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจึงนำเข้าสู่บทเรียน
2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ และตัวอย่างของนิทาน เรื่องสั้น และวรรณคดี พร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำกิจกรรมและมอบหมายงานให้นักเรียน
3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มประกอบการใช้สมุดภาพการ์ตูน
 - 3.1 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษานิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดีจากสมุดภาพการ์ตูนที่ครูสร้างขึ้น
 - 3.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบงานเพื่อสรุปความรู้เป็นแผนผังความคิด
4. ขั้นตรวจสอบผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนผังความคิด นักเรียนกลุ่มอื่นจะตรวจสอบความถูกต้อง แสดงความคิดเห็น รวมถึงวิจารณ์และให้คะแนนเพื่อนกลุ่มอื่น
5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล ครูและนักเรียนสรุปความรู้ร่วมกัน



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามการวิจัย

1. สมุดภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้หรือไม่
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสมุดภาพการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

สมมติฐานการวิจัย

1. สมุดภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนสูงกว่าก่อนการจัดการการเรียนรู้

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา อำเภอเมืองนครปฐม จ.นครปฐม จำนวน 10 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 317 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม จำนวน 36 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย

2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 มาตรฐานการเรียนรู้ ท 5.1 ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ตัวชี้วัด ได้แก่

ตัวชี้วัดที่ 1 สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านในระดับที่ยากขึ้น

ตัวชี้วัดที่ 2 วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีวรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน พร้อมยกเหตุผลประกอบ

ตัวชี้วัดที่ 3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ตัวชี้วัดที่ 4 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

โดยใช้วรรณคดีและวรรณกรรม ดังนี้

- 1) นิทานเรื่อง ลูกเศรษฐี และนิทานเรื่อง พญากง พญาพาน
- 2) เรื่องสั้นเรื่อง ถูคู่มือนาว
- 3) วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยใช้เวลาในการดำเนินการทดลองครั้งนี้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง ทั้งหมดจำนวน 8 คาบ คาบละ 55 นาที และไม่รวมการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ผู้วิจัยได้ให้นิยามศัพท์เฉพาะไว้ ดังนี้

1. **สมุดภาพการ์ตูน** หมายถึง รูปการ์ตูนที่เขียนเล่าเรื่องราวนิทาน เรื่องสั้นและวรรณกรรมไทยหลาย ๆ ภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจัดเรียงลำดับภาพให้สัมพันธ์ต่อเนื้อเรื่องกันให้เป็นเรื่องราวและนำมาจัดเป็นรูปเล่มและนำเสนอในรูปแบบออนไลน์ โดยสมุดภาพการ์ตูนมีขนาด 18X23 นิ้ว

2. **การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน** หมายถึง การจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้แบ่งกลุ่มย่อยโดยคละความสามารถคือ เก่ง: ปานกลาง: อ่อน ได้ทำงานร่วมกันช่วยเหลือกันและมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกันและใช้สมุดภาพการ์ตูนเพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนประกอบ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ คือ 1) ชั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อยนักเรียนคละความสามารถกลุ่มละ 4-6 คนและนำเข้าสู่บทเรียน 2) ชั้นสอน เป็นขั้นที่ครูอธิบายความหมาย ลักษณะนิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดีและมอบหมายงานให้นักเรียน 3) ชั้นทำกิจกรรมกลุ่มประกอบการใช้สมุดภาพการ์ตูน 4) ชั้นตรวจสอบผลงานและ 5) ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล

3. **ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80** หมายถึง คุณภาพของสมุดภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เมื่อนำไปใช้แล้วทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่กำหนดตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก (E_1) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละของการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนในการเรียนรู้ระหว่างเรียนของนักเรียนที่ได้จากการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน โดยคิดเป็นค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละของผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยคิดเป็นค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย หมายถึง คะแนนความสามารถของนักเรียนในการสรุปเนื้อหา วิเคราะห์โครงเรื่อง แนวคิด ตัวละคร คุณค่าด้านวรรณศิลป์และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงสรุปความรู้ข้อคิดที่ได้จากเรื่องและการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงซึ่งได้มาจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

5. ความคิดเห็น หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนในด้านกิจกรรมการเรียน ด้านบรรยากาศในการเรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งได้มาจากการทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูได้รับความรู้ด้านเทคนิคหรือวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วรรณกรรมไทย

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยที่สูงขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณกรรมไทย

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าหนังสือ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. วรรณคดีและวรรณกรรม
 - 2.1 ความหมายของวรรณคดีและวรรณกรรม
 - 2.2 ประเภทของวรรณคดีและวรรณกรรม
 - 2.3 องค์ประกอบของวรรณคดีและวรรณกรรม
 - 2.4 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม
 - 2.5 การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม
3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.4 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
4. สมุดภาพการ์ตูน
 - 4.1 รูปภาพ
 - 4.1.1 ความหมายของรูปภาพ
 - 4.1.2 ประโยชน์ของรูปภาพ
 - 4.2 การ์ตูน
 - 4.2.1 ความหมายของการ์ตูน
 - 4.2.2 ประเภทของการ์ตูน
 - 4.2.3 ลักษณะการ์ตูนที่ดี
 - 4.2.4 ประโยชน์ของการ์ตูน

4.2.5 การสร้างสมุดภาพการ์ตูน

4.2.6 ลักษณะสมุดภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

4.2.7 การหาประสิทธิภาพสมุดภาพการ์ตูน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ



1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 12) ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง มีทั้งหมด 5 สาระ ได้แก่

สาระที่ 1 การอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

ในส่วนของตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ระดับชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 2	1. สรุปเนื้อหาวรรณคดีและ วรรณกรรมที่อ่านในระดับ ที่ยากขึ้น	วรรณคดีและวรรณกรรมเกี่ยวกับ - ศาสนา - ประเพณี - พิธีกรรม - สุภาษิต คำสอน - เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ - บันเทิงคดี - บันทึกการเดินทาง

ตารางที่ 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

ระดับชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มัธยมศึกษา ปีที่ 2	2. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี และวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน พร้อมยกเหตุผลประกอบ	การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจาก วรรณคดี วรรณกรรมและ วรรณกรรมท้องถิ่น
	3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและ วรรณกรรมที่อ่าน	
	4. สรุปความรู้และข้อคิดจากการ อ่าน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	
	5. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตาม ความสนใจ	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มี คุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ผู้วิจัยได้วิจัย
ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยใช้ตัวชี้วัดดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านในระดับที่ยากขึ้น

ตัวชี้วัดที่ 2 วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีวรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน
พร้อมยกเหตุผลประกอบ

ตัวชี้วัดที่ 3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

และตัวชี้วัดที่ 4 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช 2563 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย ท22101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22101 ชื่อวิชา ภาษาไทย 3

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เวลา 3 คาบ/สัปดาห์ เวลา 60 ชั่วโมง จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ศึกษาและเรียนรู้การอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วที่เป็นบทบรรยาย บทพรรณนา บทร้อยกรอง ประเภทกลอนนิทาน กาพย์ห่อโคลง จับใจความสำคัญ สรุปความและอธิบายรายละเอียด เขียนผังความคิด อภิปรายแสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านและมีมารยาทในการอ่าน คัดลายมือด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด เขียนบรรยายและพรรณนา เขียนเรียงความเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนย่อความ มีมารยาทในการเขียน พุดสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่ฟังและดู วิเคราะห์และวิจารณ์ เรื่องที่ฟังและดูอย่างมีเหตุผลเพื่อนำข้อคิดมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต สร้างคำในภาษาไทย วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวมและประโยคซ้อน สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม เกี่ยวกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ บันเทิงคดี บันเทิงการเดินทาง วิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจาก วรรณคดี วรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ท่องจำบทอาขยานตามที่ กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

โดยใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการฝึกปฏิบัติ การพัฒนาทักษะ การแก้ปัญหา การระดมสมองและการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อให้สามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ใช้เทคโนโลยี รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ รักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ทั้งนี้ให้ศึกษาและปฏิบัติในเรื่องของศีล สมาธิ ปัญญาเพื่อปลูกฝังความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคมส่วนรวม ต่อเศรษฐกิจและสังคม ประพฤติตนตามหลักประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขและเป็นสมาชิกที่ดีของประชาคมอาเซียน

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

ท 2.1 ม.2/1, ม.2/2, ม.2/3, ม.2/4, ม.2/5, ม.2/6

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

ท 4.1 ม.2/1, ม.2/2, ม.2/3, ม.2/5

ท 5.1 ม.2/1, ม.2/2, ม.2/3, ม.2/4

รวมทั้งรวม 27 ตัวชี้วัด

โครงสร้างรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน
รหัสวิชา ท22101 ชื่อวิชา ภาษาไทย 3
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เวลา 3 คาบ /สัปดาห์ จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้และตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (คาบ)	น้ำหนัก คะแนน
1	โคลงภาพ พระราช พงศาวดาร	มาตรฐาน ท 1.1	- อ่านออกเสียงร้อยแก้วร้อยกรอง	15	25
		ม.2/1 ม.2/2	- จับใจความสำคัญ		
		ม.2/3 ม.2/4	- เขียนผังความคิด		
		ม.2/5 ม.2/6	- แสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้ง		
		ม.2/7 ม.2/8	- จำแนกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น - การโน้มน้าว - ประเมินคุณค่าที่ได้จากการอ่าน - มารยาทในการอ่าน		
	มาตรฐาน ท 2.1	- คัดลายมือ			
	ม.2/1 ม. 2/3	- เขียนบรรยายและพรรณนา			
	มาตรฐาน ท 3.1	- วิเคราะห์ข้อเท็จจริงข้อคิดเห็น			
	ม.2/2 ม.2/3	และความน่าเชื่อถือของข่าวสาร - วิเคราะห์และวิจารณ์เรื่องที่ฟัง			
	มาตรฐาน ท 4.1	- สร้างคำในภาษาไทย			
	ม.2/1 ม.2/2	- วิเคราะห์โครงสร้างประโยค			
	ม.2/3	- แต่งบทร้อยกรอง			
	มาตรฐาน ท 5.1	- สรุปเนื้อหาวรรณคดีและ			
	ม.2/1 ม.2/3	วรรณกรรม			
	ม.2/4	- อธิบายคุณค่าวรรณคดีและ วรรณกรรม - สรุปความรู้และข้อคิดและ นำไปใช้			

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้และตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (คาบ)	น้ำหนัก คะแนน
2	บทเสภา สามัคคีเสวก ตอน วิศกรรมา และ สามัคคีเสวก	มาตรฐาน ท 1.1	- อ่านออกเสียงร้อยแก้วร้อยกรอง	14	20
		ม.2/1 ม.2/5	- วิเคราะห์และข้อสนับสนุน		
		ม.2/7 ม.2/8	- ประเมินคุณค่าจากการอ่าน		
		มาตรฐาน ท 2.1	- เขียนบรรยายและพรรณนา		
		ม.2/2 ม.2/4	- เขียนย่อความ		
		ม.2/6	- เขียนจดหมายกิจธุระ		
มาตรฐาน ท 3.1	- วิเคราะห์ข้อเท็จจริงข้อคิดเห็น				
ม.2/2					
มาตรฐาน ท 4.1	- การสร้างคำในภาษาไทย				
ม.2/3	- การแต่งบทร้อยกรอง				
มาตรฐาน ท 5.1	- สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรม				
ม.2/1 ม.2/5	- ท่องจำบทอาขยาน				
3	ศิลาจารึก พ่อขุนราม คำแหง หลักที่ 1	มาตรฐาน ท 2.1	- อ่านออกเสียงร้อยแก้วร้อยกรอง	12	15
		ม.2/1 ม.2/4	- การแสดงความคิดเห็น		
		ม.2/6 ม.2/7	- การโน้มน้าว		
		มาตรฐาน ท 2.1	- คัดลายมือ		
		ม.2/1 ม.2/3	- เขียนเรียงความ		
		มาตรฐาน ท 3.1	- วิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่ฟังและดู		
ม.2/3					
มาตรฐาน ท 4.1	- แต่งบทร้อยกรอง				
ม.2/3					
มาตรฐาน ท 5.1	สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรม				
ม.2/1 ม.2/3	อธิบายคุณค่าวรรณคดี วรรณกรรม				
ม.2/4	สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน				

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้และตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (คาบ)	น้ำหนัก คะแนน
4	รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนทก	มาตรฐาน ท 1.1	- อ่านออกเสียงร้อยแก้วร้อยกรอง	18	10
		ม.2/1 ม.2/2	- สรุปความ		
		ม.2/3 ม.2/4	- เขียนผังความคิด		
		ม.2/7	- อภิปรายเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน		
			- ประเมินค่าบทความที่อ่าน		
มาตรฐาน ท 2.1	- คัดลายมือ				
ม.2/1					
มาตรฐาน ท 3.1	- วิเคราะห์และวิจารณ์เรื่องที่ฟัง และดู				
ม.2/3					
มาตรฐาน ท 4.1	- การสร้างคำในภาษาไทย				
ม.2/1 ม.2/3	- แต่งบทร้อยกรอง				
ม.2/5	- รวบรวมและอธิบายความหมาย ของคำภาษาต่างประเทศ				
มาตรฐาน ท 5.1	- สรุปเนื้อหาวรรณคดีและ วรรณกรรม				
ม.2/1 ม.2/2					
ม.2/3 ม.2/4	- วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี วรรณกรรม				
	- อธิบายคุณค่าวรรณคดีและ วรรณกรรม				
	- สรุปความรู้และข้อคิดและ นำไปใช้				
ปลายภาค					30
รวม					100

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คือ รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก จำนวน 8 คาบ โดยใช้วรรณคดีและวรรณกรรมคือ 1) นิทานเรื่อง ลูกเศรษฐี และนิทานเรื่อง พญาาง พญาพาน 2) เรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว และ 3) วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก โดยเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานและเรื่องสั้น ผู้วิจัยจัดเนื้อหาอยู่ในหัวข้อ วรรณกรรม

2. วรรณคดีและวรรณกรรม

วรรณคดีเป็นสิ่งที่กวีแต่ละยุคแต่ละสมัยใช้บันทึกสภาพสังคม และใช้สะท้อนความเป็นอยู่ และวิถีชีวิตของคนในยุคหนึ่งๆ รวมถึงวรรณคดีและวรรณกรรมยังมีการสอดแทรกความรู้ ข้อคิด และคติเตือนใจต่างๆ ไว้อีกด้วย

2.1 ความหมายวรรณคดีและวรรณกรรม

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นคำที่มีผู้ให้ความหมายไว้ในหลาย ๆ แห่ง ทั้งความหมายแบบกว้างและความหมายแบบแคบ

ปัญญา บริสุทธิ์ (2534: 1) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรม สรุปได้ว่า วรรณกรรมเป็นการเขียนหนังสือที่เป็นข้อความสั้น ๆ หรือจะเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ก็ได้

กตัญญู ชูชื่น (2550: 1) ได้กล่าวว่าวรรณกรรมเป็นสิ่งที่เขียนขึ้นทั้งหมด ไม่ว่าจะเขียนเป็นรูปแบบใดหรือมีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไร

อิงอร สุพันธ์วิวิช (2554: 2) ได้ให้ความหมายของวรรณกรรมสรุปได้ว่า วรรณกรรมเป็นหนังสือหรือเอกสารที่ถูกประกอบขึ้นอย่างมีชั้นเชิงทางศิลป์และมักเรียบเรียงด้วยความพยายามที่ต้องการสื่อสารเรื่องต่าง ๆ และงานเขียนในปัจจุบันส่วนใหญ่นับว่าเป็นวรรณกรรมทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสั้น นวนิยาย บทร้อยกรอง บทความ บทวิจารณ์หรือสารคดี นอกจากนี้บางคนยังใช้คำว่าวรรณกรรมในความหมายกว้าง ซึ่งหมายถึง หนังสือทุกประเภททั้งวรรณคดีเก่าและหนังสือที่แต่งขึ้นใหม่

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่าวรรณกรรม หมายถึง งานเขียนทุกรูปแบบที่เขียนขึ้นอย่างมีชั้นเชิง เพื่อสื่อสารในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสั้น นวนิยาย ร้อยกรอง บทความ บทวิจารณ์ หรือสารคดี

ในส่วนของวรรณคดี กุหลาบ มัลลิกะมาส (2539: 4) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีไว้ 3 ประการ สรุปได้ดังนี้ ประการแรกเป็นความหมายอย่างกว้าง กล่าวคือ เป็นสิ่งที่เขียนขึ้นทุกประเภท ประการที่สองเป็นความหมายแคบลง กล่าวคือ เป็นหนังสือดี มีคุณสมบัติด้านรูปแบบ และการแสดงออก และประการที่สามเป็นความหมายแคบลงและกระชับขึ้น กล่าวคือ เป็นสิ่งที่เขียนขึ้นอย่างมีศิลปะจนได้รับการยกย่องว่ามีวรรณศิลป์ สามารถกระตุ้นอารมณ์และจินตนาการ ตลอดจนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์มากยิ่งขึ้น

พิชัย ศรีภูไท (2542: 3) ได้กล่าวว่า วรรณคดีนั้นเป็นงานเขียนทุกประเภทที่ใช้ภาษาในการรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ รวมถึงเรื่องราวที่สืบทอดกันมาและมีการเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในภายหลัง โดยงานเขียนจะต้องมีจุดหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2544: 4) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้คือ ศิลปกรรมที่ถ่ายทอดด้วยภาษาและเป็นที่ยอมรับว่าวรรณคดีเป็นสิ่งที่ใช้สำหรับบันทึกเรื่องราวของมนุษย์และสังคม

เปลื้อง ณ นคร (2545: 1) ได้อธิบายความหมายของวรรณคดี ซึ่งสรุปได้ว่า วรรณคดี คือ บทประพันธ์ที่ประกอบด้วยศิลปะการแต่งและเนื้อเรื่องที่ก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ สะเทือนใจต่าง ๆ

ประภาศรี สีหอำไพ (2550: 28) ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของวรรณคดี ซึ่งสรุปได้ว่า ความหมายแบบกว้าง หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นไม่ว่าจะเป็นหนังสือชนิดใดก็ตามและความหมายแบบ แคบ หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นแล้วได้รับการนิยามว่าเป็นศิลปกรรมคือ ผู้ประพันธ์เป็นผู้ที่มีความชำนาญในการเลือกใช้ถ้อยคำประกอบเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง ผู้ประพันธ์มีความรู้สึกใด ก็ระบายให้ผู้อ่านได้ชมความงามไปด้วย

วิภา กงกะนันทน์ (2556: 3) ได้กล่าวเกี่ยวกับความหมายของวรรณคดีสรุปได้ว่า วรรณคดีเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อบันทึกหรือบรรยายความรู้สึก ความคิด ความใฝ่ฝัน จินตนาการและประสบการณ์ให้ออกมาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

จากความหมายข้างต้น สรุปนิยามของคำว่าวรรณคดีได้ 2 ลักษณะ คือแบบความหมายทั่วไป และแบบความหมายเฉพาะ โดยความหมายทั่วไปสรุปได้ว่า วรรณคดี หมายถึง งานเขียนทุกประเภท ที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อบันทึกเรื่องราวหรือความรู้สึกนึกคิด ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งและในส่วนของ ความหมายเฉพาะสรุปได้ว่า วรรณคดี หมายถึง งานเขียนที่แต่งขึ้นโดยใช้ศิลปะทางภาษาอย่าง ประณีต มีวรรณศิลป์ทำให้อ่านเกิดความเพลิดเพลิน กระตุ้นอารมณ์ กระตุ้นความรู้สึกนึกคิด รวมถึง เป็นเครื่องบันทึกความรู้สึกและบันทึกเรื่องราวของมนุษย์และสังคมความรู้ คุณค่าและข้อคิดแก่ผู้อ่าน

2.2 ประเภทวรรณคดีและวรรณกรรม

การแบ่งประเภทวรรณคดีและวรรณกรรมสามารถแบ่งได้หลากหลายประเภทตาม จุดประสงค์การแต่งที่แตกต่างกันออกไป

เอมอร ชิตตะโสภณ (2539: 17) ได้กล่าวเกี่ยวกับประเภทของวรรณกรรมไว้ ดังนี้

1. วรรณกรรมศาสนา (Religious literature) เป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาสาระเชิงห้าม มิให้กระทำสิ่งที่ไม่ดีงามและแนะแนวทางในการดำเนินชีวิตทั้งให้รายละเอียดในเรื่องศีลธรรม จริยธรรมและปฏิบัติธรรม

2. วรรณกรรมคำสอน (Didactic literature) เป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาสาระที่มุ่ง สอนศาสตร์ด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ศิลปะ จริยศาสตร์ ปรัชญา เป็นต้น

3. วรรณกรรมนิยาย-นิทาน (Romance literature) เป็นวรรณกรรมประเภทที่ถูกสร้าง หรือแต่งขึ้นมา มักแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านความรัก ความจงรักภักดี ความซื่อสัตย์ การผจญภัย เป็นต้น

4. วรรณกรรมบันทึกความทรงจำหรือเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ (Historical literature) เป็นวรรณกรรมที่มีความประสงค์จะจดบันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ไว้เป็นหลักฐาน

5. วรรณกรรมแสดงอารมณ์ (Lyrical literature) เป็นวรรณกรรมที่เขียนขึ้นจากความรู้สึกหรืออารมณ์สะท้อนใจของผู้เขียน ได้แก่ เพลงยาว บทเห่ และวรรณกรรมนิราศ

อนนต์ ศรีศักดิ์ (2554 : 3) ยังได้กล่าวเกี่ยวกับประเภทของวรรณกรรมซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. สารคดีเป็นงานเขียนร้อยแก้วที่เขียนขึ้นโดยเลือกใช้ภาษาอย่างมีศิลปะมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้ ข้อเท็จจริงและให้ข้อคิดกับผู้อ่าน

2. บันเทิงคดีเป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์มาจากจินตนาการ และจะมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงกับผู้อ่าน ได้แก่ เรื่องสั้น นวนิยาย กวีนิพนธ์ และบทละครพูด

จากประเภทของวรรณกรรมข้างต้น สรุปได้ว่า วรรณกรรมสามารถจำแนกด้านจุดมุ่งหมาย ได้แก่ วรรณกรรมศาสนา วรรณกรรมคำสอน วรรณกรรมนิยาย-นิทาน วรรณกรรมบันทึกความทรงจำและวรรณกรรมแสดงอารมณ์ ส่วนจำแนกด้านเนื้อหา ได้แก่ วรรณกรรมสารคดีและบันเทิงคดี

ในส่วนของวรรณคดี สายทิพย์ นุกุลกิจ (2533 : 23) ได้กล่าวเกี่ยวกับประเภทของวรรณคดีไว้ดังนี้

1. แบ่งตามหลักฐานที่ปรากฏมี 2 ประเภท คือ วรรณคดีมุขปาฐะ กล่าวคือเป็นวรรณคดีเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ที่ถูกเล่ากันปากต่อปาก ไม่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร และวรรณคดีลายลักษณ์อักษร กล่าวคือเป็นวรรณคดีที่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

2. แบ่งตามรูปแบบการประพันธ์มี 2 ประเภท คือ วรรณคดีร้อยกรองและวรรณคดีร้อยแก้ว

3. แบ่งตามจุดมุ่งหมายมี 2 ประเภท คือ วรรณคดีบันเทิง เป็นวรรณคดีที่มุ่งให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินและเกิดจินตนาการ ส่วนวรรณคดีสารคดี เป็นวรรณคดีที่มุ่งให้ผู้อ่านได้รับความรู้และข้อคิดต่าง ๆ

4. แบ่งตามลักษณะการแสดงออกของผู้แต่งมี 2 ประเภท คือ วรรณคดีที่แสดงออกถึงบุคลิกลักษณะหรือแนวความคิดของผู้แต่งออกมาอย่างชัดเจน และวรรณคดีที่ผู้แต่งวางตนเป็นกลาง กล่าวคือ ผู้แต่งไม่ได้สอดแทรกความรู้สึกนึกคิดของตนเองลงไป

5. แบ่งตามเนื้อหาของวรรณคดีมี 5 ประเภท คือ วรรณคดีนิราศ วรรณคดีการละคร วรรณคดีศาสนา วรรณคดีประวัติศาสตร์และวรรณคดีเกี่ยวกับชนบประเพณี

6. แบ่งตามประโยชน์มี 2 ประเภท คือ วรรณคดีประเภทบริสุทธิ์ กล่าวคือวรรณคดีที่แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินเป็นสำคัญ และวรรณคดีประเภทประยุกต์ กล่าวคือเป็นวรรณคดีที่แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้และข้อคิด

วินัย พงศ์ศรีเพียร (2549: 17) ก็ยังกล่าวเกี่ยวกับประเภทของวรรณคดี ไว้ดังนี้

1. วรรณคดีเกี่ยวกับพิธีกรรม
2. วรรณคดีเกี่ยวกับการขอพระเกียรติ
3. วรรณคดีเกี่ยวกับศาสนาและอิงศาสนา
4. วรรณคดีเกี่ยวกับประวัติศาสตร์หรืออิงประวัติศาสตร์
5. วรรณคดีเกี่ยวกับนิราศ
6. วรรณคดีเกี่ยวกับคำสอน
7. วรรณคดีเกี่ยวกับบันเทิงอารมณ์
8. วรรณคดีแปล

จากการศึกษาประเภทของวรรณคดีข้างต้น สรุปได้ว่าการแบ่งวรรณคดีมีหลักการแบ่งหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นแบ่งตามหลักฐานที่ปรากฏ แบ่งตามรูปแบบการประพันธ์ แบ่งตามจุดมุ่งหมาย แบ่งตามลักษณะการแสดงออกของผู้เขียน แบ่งตามเนื้อหาของวรรณคดี และแบ่งตามประโยชน์

2.3 องค์ประกอบวรรณคดีและวรรณกรรม

วรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละเรื่องมีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน แต่จะมีรายละเอียดบางประเด็นที่แตกต่างกันออกไป

ในด้านวรรณกรรม มีนักวิชาการกล่าวถึงองค์ประกอบของวรรณกรรม ไว้ดังนี้ บุญยงค์ เกศเทศ (2536: 24) ได้กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณกรรมไว้ดังนี้

1. ท่วงทำนองการเขียน
2. การใช้ภาษา
3. ประโยค
4. การแบ่งย่อหน้า

นอกจากนั้นอนนต์ ศรีศักดิ์ดา (2554: 3) ก็ได้กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณกรรมไว้ดังนี้

1. รูปแบบที่ใช้ในการแต่ง สามารถจำแนกเป็น 4 ประเภท คือ วรรณกรรมลายลักษณ์ วรรณกรรมมุขปาฐะ วรรณกรรมร้อยแก้ว และวรรณกรรมร้อยกรอง
2. เนื้อหา กล่าวคือ เรื่องราวที่ผู้แต่งเขียนขึ้น รวมทั้งตัวละคร ฉากและทัศนะของผู้แต่งที่เสนอไว้ในเนื้อหา
3. ภาษา กล่าวคือ การเลือกใช้ถ้อยคำสำนวน ซึ่งผ่านการเลือกเฟ้นมาอย่างประณีต

ส่วนในด้านวรรณคดีมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงองค์ประกอบไว้ เช่น

วิภา กงกะนันทน์ (2533: 8) ได้กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณคดี ไว้ดังนี้

1. ภาษา
2. เนื้อหา ที่ประกอบด้วยเรื่องราว คุณค่าและข้อคิดต่าง ๆ ในเรื่อง
3. รูปแบบที่ใช้ในการแต่ง

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2533: 18) ได้กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณคดี ไว้ดังนี้

1. ภาษา กล่าวคือระเบียบแบบแผนและศิลปะการเลือกใช้ภาษาของผู้แต่ง
2. เนื้อหา กล่าวคือ เรื่องราวที่ผู้แต่งเขียนขึ้น รวมทั้งตัวละคร ฉากและทศนะของผู้แต่ง

ที่เสนอไว้ในเนื้อหา

3. รูปแบบที่ใช้ในการแต่ง ซึ่งจำแนกได้ 3 ประเภท คือ ร้อยแก้ว ร้อยกรองและรูปแบบอื่น ๆ
- เปลื้อง ณ นคร (2545: 14) ก็ได้กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณคดี ไว้ดังนี้

1. ภาษา
2. ความสนใจหรือความรู้สึกนึกคิดของผู้แต่ง
3. การถ่ายทอดความสนใจของผู้แต่ง
4. ศิลปะในการประพันธ์

จากองค์ประกอบของวรรณคดีและวรรณกรรมที่กล่าวไว้ข้างต้น นักวิชาการได้กล่าวไว้ คล้ายคลึงกัน คือองค์ประกอบของวรรณคดีและวรรณกรรมประกอบด้วยองค์ประกอบอย่างน้อย 3 ประการ ได้แก่ ภาษาหรือการเลือกใช้ภาษาของผู้แต่ง เนื้อหาหรือความสนใจหรือการถ่ายทอดความสนใจของผู้ประพันธ์ และรูปแบบหรือศิลปะในการประพันธ์

2.4 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นกระจกสะท้อนสังคมในแต่ละยุค เพราะผู้ประพันธ์ในแต่ละยุคแต่ละสมัยได้แทรกความรู้ ความเชื่อ ความคิด และสภาพสังคม ทำให้วรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละเรื่องมีคุณค่าที่แตกต่างกันออกไป

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2543: 37) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญและคุณค่าของวรรณกรรม ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีจะช่วยทำให้ผู้อ่านได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดอารมณ์สะเทือนใจ นอกจากนั้นยังทำให้ผู้อ่านได้รับประสบการณ์ในชีวิตมากขึ้น ส่วนวรรณกรรมประเภทสารคดีจะช่วยให้ผู้อ่านได้รับความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี และวิทยาการสมัยใหม่ เป็นต้น

อิงอร สุพันธ์วิณิช (2551: 8) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญและคุณค่าของวรรณกรรม ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า วรรณกรรมเป็นเครื่องสะท้อนทัศนคติหรือเป็นเครื่องมือทางการเมือง มีจุดมุ่งหมายเพื่อชี้้นำความคิดของคนในสังคม อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ให้คนในสมัยหลังได้ศึกษาและเห็นภาพยุคสมัยที่ผ่านมาอีกด้วย

ชตฺสนธิ สินธฺสนธิ (2550: 5) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี ซึ่งสรุปได้ว่า วรรณคดีเป็นกระจกส่องสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัยและเป็นสิ่งที่บันทึกหรือนำเสนอประสบการณ์ในชีวิตมนุษย์ ทั้งนี้วรรณคดีที่ดีจะต้องให้ผู้อ่านได้มากกว่าความน่าสนใจหรือความบันเทิง นอกจากนี้วรรณคดียังช่วยยกระดับจิตใจของมนุษย์หรือช่วยกระตุ้นมนุษยธรรมในตัวมนุษย์ให้โดดเด่นออกมา และยังช่วยให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการอีกด้วย

องอาจ โอโหลม (2555: 9) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี ไว้ดังนี้

1. คุณค่าด้านประวัติศาสตร์ เนื่องจากวรรณคดีทุกเรื่องมักแทรกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และข้อมูลสภาพสังคมไว้ เพราะผู้ประพันธ์แต่ละยุคแต่ละสมัยก็มักจะนำเสนอภาพแวดล้อมในสมัยนั้นมาเป็นข้อมูลในการแต่งเสมอ

2. คุณค่าด้านความรู้ความคิด ในวรรณคดีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำสอนที่เน้นให้ผู้อ่านเกิดความรู้ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

3. คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรม เป็นการกล่าวเกี่ยวกับความเป็นอยู่และการดำเนินชีวิตที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและประเพณีในสังคมนั้น

4. คุณค่าด้านจิตใจ เป็นคุณค่าในวรรณคดีด้านสุนทรียภาพ ซึ่งสุนทรียภาพที่กล่าวมานั้นหมายถึง ความละเอียดละไม ความไพเราะ ความงดงามทั้งด้านเสียงและด้านความหมายของถ้อยคำ

บันลือ พลฤกษ์วัน (2557: 143) ยังได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไว้ดังนี้

1. คุณค่าทางอารมณ์ ซึ่งก่อให้เกิดความสะเทือนอารมณ์ การใช้อุปมาอุปมัยเพื่อให้อ่านรู้สึกเสมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ

2. คุณค่าทางคุณธรรม จริยธรรม เป็นการแสดงแนวปฏิบัติที่แฝงอยู่ในแต่ละเหตุการณ์

3. คุณค่าทางสติปัญญา เป็นตัวช่วยในการขยายประสบการณ์ เสมือนได้พาผู้อ่านให้พบเจอกับเหตุการณ์นั้นโดยตรง อีกทั้งยังให้ความรู้ ความคิด รวมถึงการส่งเสริมการมีวิจารณญาณด้วย

จากความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่นักวิชาการได้กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า วรรณคดีและวรรณกรรมมีความสำคัญและคุณค่าในแง่ของการให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นกระจกส่องสะท้อนสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัยหรือให้ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ยังช่วยสอน ช่วยยกระดับจิตใจ และช่วยกระตุ้นมนุษยธรรมในตัวมนุษย์อีกด้วย

2.5 การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมในระดับชั้นมัธยมศึกษา ควรเลือกจัดการเรียนรู้ใช้อย่างหลากหลาย ไม่ควรเน้นการท่องจำ แต่ควรให้นักเรียนได้ฝึกคิดและได้ลงมือปฏิบัติจริง

ศรวิไล ดอกจันทร์ (2529: 139) ได้กล่าวเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีการบรรยาย ครูต้องลำดับขั้นตอนการสอนให้เหมาะสม มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและเตรียมการบรรยายให้พร้อม
2. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีการอภิปรายประกอบการบรรยาย เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้อภิปรายหลังจากจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้น
3. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีการอภิปราย
 - 3.1 การอภิปรายเป็นคณะ เป็นการอภิปรายที่ผู้อภิปรายสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวาง บรรยากาศเป็นกันเอง มีการโต้ตอบของผู้อภิปรายอยู่ตลอดเวลา
 - 3.2 การอภิปรายแบบปาฐกถาหมู่ เป็นการอภิปรายที่ผู้อภิปรายจำนวน 5-6 คน ต้องสืบค้นประเด็นที่จะอภิปรายอย่างกว้างขวางและผู้อภิปรายแต่ละคนจะอภิปรายประเด็นที่ได้รับมอบหมาย
 - 3.3 การอภิปรายแบบซักถาม เป็นการอภิปรายที่ผู้อภิปรายและผู้ฟังการอภิปรายต้องศึกษาวรรณคดี และวรรณกรรมอย่างกว้างขวาง ในการอภิปรายจะมีผู้ดำเนินการอภิปราย วิทยากร และผู้ฟัง
 - 3.4 การอภิปรายแบบกลุ่มย่อย เป็นการอภิปรายที่มีผู้อภิปรายกลุ่มละจำนวน 7-8 คน และครูจะมอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าเรื่องต่าง ๆ และนำมาอภิปรายกันภายในกลุ่ม
4. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีการแก้ปัญหา โดยครูจะกำหนดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและวรรณกรรม และแนะนำขั้นตอนการแก้ปัญหาดังนี้
 - 4.1 พิจารณาขอบเขตของปัญหา
 - 4.2 ศึกษาสภาพการณ์หรือเหตุที่ทำให้เป็นปัญหาขึ้น
 - 4.3 พิจารณาวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด
 - 4.4 ตัดสินใจเลือกวิธีที่เหมาะสมเพื่อแก้ปัญหา
 - 4.5 ประเมินวิธีการแก้ปัญหา
5. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีการศึกษาค้นคว้า โดยเป็นการศึกษาค้นคว้ารายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม โดยมีครูชี้แนะแหล่งการศึกษาค้นคว้าให้
6. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีแบ่งหมู่ทำงาน
7. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีการแสดงหรือการละเล่น

8. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมด้วยวิธีการสอนเป็นคณะ โดยใช้วิธีรวมกลุ่มใหญ่และแยกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อประกอบกิจกรรมต่าง ๆ

สุจิต เพียรชอบ (2539: 63) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ บทบาทสำคัญของครูในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมมีทั้งบทบาทเชิงรุกและบทบาทเชิงรับ กล่าวคือ บทบาทเชิงรุก ได้แก่ 1) ครูต้องปลูกความศรัทธาให้นักเรียนมีต่อความไพเราะของวรรณคดีและวรรณกรรม 2) จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและวรรณกรรม 3) ประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและวรรณกรรม 4) เลือกจัดกิจกรรมจากวรรณคดีและวรรณกรรมตามโอกาส 5) ขอความร่วมมือให้ชุมชนสนับสนุนจัดกิจกรรมเกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณกรรม 6) จัดให้นักเรียนที่มีความสามารถและมีความสนใจเกี่ยวกับการขับร้อง การอ่านทำนองเสนาะหรือแต่งคำประพันธ์ และได้พบศิลปินแห่งชาติสาขาที่เกี่ยวข้อง 7) สืบสานวรรณคดีและวรรณกรรมด้วยนาฏการ 8) พุดตรรก์ให้ทุกคนจัดกิจกรรมเพื่อสืบสานวรรณคดีและวรรณกรรมไทย ส่วนบทบาทเชิงรับ ได้แก่ 1) ยอมรับเกี่ยวกับปัญหาที่นักเรียนและประชาชนทั่วไปไม่ให้ความสนใจในวรรณคดีและวรรณกรรม จากนั้นหาทางแก้ไขปัญหา 2) คัดเลือกการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมตามที่หลักสูตรกำหนดที่มีความน่าสนใจและเร้าให้นักเรียนอยากอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพิ่มเติม 3) ค้นหาการจัดการเรียนรู้และสื่อต่าง ๆ ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน 4) จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและวรรณกรรมทั้งในโรงเรียนและในชุมชนตามโอกาสและวันสำคัญ

ปราณี ปราบริปู (2554: 12) ได้กล่าวเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ควรกำหนดเวลาสำหรับการอ่านในใจ เพื่อให้นักเรียนได้อ่านโดยไม่มีกรอบหรือขีดจำกัดกลางคัน
2. หลังจากที่เข้าใจในเรื่องแล้ว ครูควรให้นักเรียนอ่านคำประพันธ์เป็นทำนองเสนาะเพื่อความเพลิดเพลินและเห็นถึงความไพเราะ
3. ครูควรให้นักเรียนช่วยกันทำสมุดภาพวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน
4. ครูควรให้นักเรียนทำสมุดรวบรวมบทร้อยกรองที่ไพเราะ
5. ครูควรให้นักเรียนแสดงละครพูด ละครรำหรือท่ายปัญหาจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่เรียน
6. ครูควรให้นักเรียนแต่งป้ายประกาศเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพื่อเป็นการสรุปความรู้และความเข้าใจในเรื่องที่เรียน
7. ครูควรจัดการแสดง เชิดหุ่นหรือหนังตะลุงตามวรรณคดีและวรรณกรรมที่เรียน
8. ครูควรให้นักเรียนทำสมุดศัพท์พจนานุกรม เพื่อรวบรวมศัพท์ที่ได้จากการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมให้เป็นระเบียบ

9. ครูควรให้นักเรียนฝึกการใช้พจนานุกรม โดยค้นหาความหมายคำศัพท์ยากจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่เรียน

10. ครูควรให้นักเรียนทำบัตรคำคำศัพท์ยาก ๆ ที่พบในวรรณคดีและวรรณกรรม

11. ครูควรให้นักเรียนรวบรวมคำศัพท์ในหมวดหมู่ต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กัน

12. ครูควรให้นักเรียนฝึกการทำบันทึกย่อเรื่องจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่ได้เรียนไป

13. ครูควรให้นักเรียนฝึกอ่านเรื่องที่จะเรียนมาล่วงหน้า

14. ครูควรให้นักเรียนค้นคว้าเพิ่มเติมจากหนังสืออ่านประกอบ ภายหลังจากที่ได้เรียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งจบไปแล้ว

15. ครูควรให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเรียนรู้ โดยครูวางแผนงานร่วมกับนักเรียน

16. ครูควรให้นักเรียนแข่งขันกันหาปัญหาเกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องต่าง ๆ

17. ครูควรให้นักเรียนรวบรวมภาชิตไทย สำนวน คำคมหรือคติธรรมที่ได้จากวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละเรื่อง

18. ครูควรให้นักเรียนประดิษฐ์ดอกไม้ในวรรณคดีหรือเก็บดอกไม้จริงมาอัดแห้งใส่สมุด

19. ครูควรจัดให้มีการบรรยายพิเศษโดยใช้วิทยากรมาเล่าเรื่องวรรณคดีหรือขับเสภา

ชลธิชา หอมพุ่ม (2557: 18) ได้กล่าวเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งสามารถสรุปได้คือ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมโดยใช้อริยสัจสี่ คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค โดยมีกระบวนการเรียนการสอน คือ ขั้นนำ 1) ได้รับความสนใจ ขั้นสอน 2) อ่านวรรณคดีและวรรณกรรม ขั้นวิเคราะห์ 3) วิเคราะห์ความขัดแย้ง 4) วิเคราะห์สาเหตุ 5) ค้นหาวิธีแก้ไข 6) ผลการแก้ปัญหา ขั้นสรุปและประเมินผล 7) ประเมินผลการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมที่นักวิชาการได้กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม มีหลายหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับครูจะเลือกรูปแบบใดมาใช้สอนนักเรียน แต่ครูควรให้นักเรียนได้สัมผัสความงามจากวรรณคดีและวรรณกรรม ได้ฝึกคิดและได้ลงมือปฏิบัติจริง

3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแบบคละความสามารถ ได้มีโอกาสช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และได้ร่วมกันทำกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมาย มีผู้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

3.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จากการศึกษาความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้คล้ายคลึงกัน

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2543: 34) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดสภาพแวดล้อมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้และความสามารถต่างกัน โดยความสำเร็จของแต่ละบุคคลจะถือว่าเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ (2544: 3) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนที่มีการจัดกลุ่มเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550: 121) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมที่นักเรียนความสามารถแตกต่างกัน ได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจตามหน้าที่ของตน และร่วมกันทำงานกลุ่มให้สำเร็จตามเป้าหมาย

ทศนา แคมมณี (2551: 265) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือคือ การเรียนรู้กลุ่มย่อยโดยในกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความแตกต่างกันและสมาชิกภายในกลุ่มมีการช่วยกันเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553: 39) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งสามารถสรุปได้คือ การเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและมีความจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กไทย

ศศิธร เวียงวะลัย (2556 : 99) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งสามารถสรุปได้คือ การเรียนแบบร่วมมือเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มโดยการร่วมมือกัน และมีการช่วยเหลือกันระหว่างนักเรียนที่แตกต่างกัน

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน เพื่อให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกัน ได้เรียนรู้ร่วมกันและได้ทำงานร่วมกัน เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

3.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน แต่นักการศึกษาแต่ละท่านจะอธิบายรายละเอียดบางประเด็นแตกต่างกันออกไป

Ajose and Joyner (1990 อ้างถึงในวิชา เล่าเรียนดี, 2548: 104) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ดังนี้

1. การพึ่งพาอาศัยกัน
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันอย่างใกล้ชิด
3. การมีความรับผิดชอบต่อการทำงานกลุ่ม ต่อตนเองและต่อสมาชิกในกลุ่ม
4. การใช้ทักษะทางสังคม
5. การใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม

สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2544: 3) ก็ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า เป็นการจัดนักเรียนเข้าเป็นกลุ่มอย่างมีโครงสร้าง โดยที่สมาชิกแต่ละคนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันกับเพื่อนร่วมกลุ่มและสมาชิกทุกคนในกลุ่มจะได้รับการกระตุ้นให้มีแรงจูงใจที่จะช่วยเหลือสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม

วีชรา เล่าเรียนดี (2548: 104) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. การพึ่งพาอาศัยกันและกันในทางบวก (Positive interdependent) โดยครูจะต้องอธิบายวิธีการเรียนรู้และงานที่นักเรียนต้องปฏิบัติ ต้องแจ้งวัตถุประสงค์ รวมถึงต้องทำให้นักเรียนเข้าใจและยอมรับว่าความพยายามของแต่ละบุคคลจะส่งผลดีต่อตนเองและสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม ซึ่งการพึ่งพากันและกันในทางบวกจะสร้างความผูกพันและสร้างความสำเร็จให้กับตนเองและสมาชิกในกลุ่ม

2. การมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อกลุ่ม (Individual and group accountability) โดยสมาชิกทุกคนต้องมีความรับผิดชอบและไม่เอาเปรียบกัน รวมถึงสมาชิกทุกคนต้องมีความเข้าใจและความพยายามในการปฏิบัติงาน

3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคลและระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนทุกคนจะต้องปฏิบัติงานร่วมกัน ฉะนั้นทุกคนจึงต้องยอมรับ สนับสนุนและช่วยเหลือกัน เพื่อให้เป้าหมายที่วางไว้ประสบความสำเร็จ

4. การสอนทักษะทางสังคม (Social skills) เป็นทักษะการช่วยเหลือ และเป็นทักษะการปฏิบัติงานกลุ่ม ซึ่งมีความจำเป็นในการทำงานกลุ่ม รวมถึงเป็นเป้าหมายที่สำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน

5. กระบวนการกลุ่ม (Group processing) เป็นการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม กระบวนการดังกล่าวจะปรากฏก็ต่อเมื่อสมาชิกในกลุ่มได้ร่วมกันอภิปรายหรือปฏิบัติงานจนบรรลุตามเป้าหมาย

ฉันทอง (2550: 169) ก็ได้กล่าวว่างค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งสามารถสรุปได้คือ

1. มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันในทางบวก (Positive Interdependence) โดยสมาชิกในกลุ่มต้องทำงานอย่างมีเป้าหมายด้วยกัน มีการแข่งขัน มีการใช้ข้อมูลและอุปกรณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน และมีบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจนและมีการรับผลความสำเร็จ ประโยชน์ และรางวัลร่วมกัน

2. มีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างทำงานกลุ่ม (Face to Face Promotion Interaction) โดยที่สมาชิกในกลุ่มต้องแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ต้องอธิบายความรู้ให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มฟัง และมีการให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งกันและกัน

3. มีการตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคลเป็นความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละบุคคล ซึ่งจะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล

4. มีการใช้ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interdependence and small group skills) ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย นักเรียนควรได้รับการฝึกฝนทักษะเหล่านี้เสียก่อน เพราะเป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้การทำงานกลุ่มประสบผลสำเร็จ นักเรียนควรได้รับการฝึกทักษะในการสื่อสารการเป็นผู้นำ การไว้วางใจผู้อื่น การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ส่วนครูควรจัดสถานการณ์ที่จะส่งเสริมให้นักเรียนสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอน สมาชิกทุกคนต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายของการทำงาน มีการวางแผน มีการปฏิบัติตามแผนและการประเมินผลและปรับปรุงงานร่วมกัน

สรุปได้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ นักวิชาการได้ให้ข้อมูลไว้ อย่างคล้ายคลึงกัน ดังนี้ 1) การพึ่งพาหรือมีความสัมพันธ์กันในทางบวก 2) การมีความรับผิดชอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ต่อตนเองและต่อกลุ่ม 3) ความรับผิดชอบและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล 4) การใช้ทักษะทางสังคม และ 5) กระบวนการกลุ่ม

3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีองค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน คือมีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินกิจกรรมจึงต้องมีขั้นตอนเป็นตัวขับเคลื่อนในการทำกิจกรรม

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2543: 35) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อยจำนวน 2-6 คน และแนะนำเกี่ยวกับการทำงานเป็นกลุ่ม

2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหาและมอบหมายงานให้กับนักเรียน
3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม เป็นขั้นที่นักเรียนร่วมกันทำงานในกลุ่มย่อย โดยแต่ละคนจะมีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกันออกไปตามที่ได้รับมอบหมาย
4. ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ เป็นขั้นที่จะตรวจสอบว่านักเรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ที่มอบหมายครบถ้วนหรือไม่ รวมถึงการทดสอบความรู้
5. ขั้นสรุปบทเรียนและการประเมินผลการทำงานกลุ่ม เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน รวมถึงการร่วมกันประเมินผลงานของกลุ่ม

ชนันท ชาติทอง (2550: 170) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ

1. ครูกำหนดประเด็นที่ศึกษาและหัวข้อย่อย
2. นักเรียนศึกษาหาข้อมูลตามประเด็นที่กำหนด
3. สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนการทำงาน
4. สมาชิกดำเนินงานตามแผนที่วางไว้
5. ครูกำกับ ดูแลและให้คำปรึกษา
6. สมาชิกแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ ประเมินผลและสรุปประเด็น
7. สมาชิกแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550: 122) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า

1. ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นที่ครูชี้แจงจุดประสงค์ในบทเรียน จัดกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละไม่เกิน 6 คน มีสมาชิกความสามารถ และแนะนำการทำงานกลุ่มของสมาชิกแต่ละคน
2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูนำเข้าสู่บทเรียน ครูบอกปัญหาหรืองานที่ต้องการให้สมาชิกในกลุ่มแก้ไขหรือวิเคราะห์หาคำตอบ ครูแนะนำแหล่งที่ค้นคว้าหาข้อมูลและมอบหมายงานให้สมาชิกในกลุ่มอย่างชัดเจน
3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม เป็นขั้นที่นักเรียนร่วมมือกันทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เป็นขั้นที่สมาชิกในแต่ละกลุ่มมีหน้าที่รายงานผลการทำงานภายในกลุ่ม ครู และนักเรียนกลุ่มอื่นสามารถซักถามเพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้นและเป็นการตรวจสอบผลการทำงานของกลุ่มและรายบุคคล

5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ครูมีหน้าที่ช่วยเพิ่มเติมความรู้ ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่วางไว้

สรุปได้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูกำหนดประเด็นและจัดกลุ่มย่อย ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหาและมอบหมายงานให้กับนักเรียนตามประเด็นที่กำหนด ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม เป็นขั้นที่นักเรียนร่วมกันทำงานตามแผนที่วางไว้ รวมถึงการที่ครูให้คำปรึกษานักเรียน ขั้นตรวจผลงาน โดยการนำเสนอผลงานและทดสอบ

เป็นชั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมผลงานรวมถึงการนำเสนอผลงาน และขั้นสุดท้ายเป็นขั้นสรุปบทเรียนและการประเมินผลการทำงานกลุ่ม ซึ่งจากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อยนักเรียน โดยคละความสามารถ เก่งปานกลาง และอ่อน กลุ่มละ 4-6 คน อัตราส่วน 1: 2: 1 โดยพิจารณาจากคะแนนทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจึงนำเข้าสู่วิธีเรียน

2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะและตัวอย่างของนิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดี พร้อมกับอธิบายวิธีการทำกิจกรรมและมอบหมายงานให้นักเรียน

3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มประกอบการใช้สมุดภาพการ์ตูน

3.1 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษานิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดีจากสมุดภาพการ์ตูนที่ครูสร้างขึ้น

3.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบงานเพื่อสรุปความรู้เป็นแผนผังความคิด

4. ขั้นตรวจสอบผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนผังความคิด นักเรียนกลุ่มอื่นตรวจสอบความถูกต้อง แสดงความคิดเห็น รวมถึงวิจารณ์และให้คะแนนเพื่อนกลุ่มอื่น

5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล ครูและนักเรียนสรุปความรู้ร่วมกัน

3.4 ประโยชน์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในประเทศและต่างประเทศ และจากการศึกษาการวิจัยต่างๆ พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในหลายๆ ด้าน

Johnson and Johnson (1967, อ้างถึงในพิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ 2542: 98) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีแก่สมาชิกในกลุ่ม
2. สมาชิกทุกคนมีโอกาสแสดงออกอย่างเท่าเทียมกัน
3. ส่งเสริมให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
4. ทำให้เกิดกระบวนการคิด
5. ส่งเสริมทักษะทางสังคม เช่น การอยู่ร่วมกัน การทำงานกลุ่ม เป็นต้น

Arends (1994: 345) ได้กล่าวถึงประโยชน์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ดังนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกกลุ่มได้แสดงความคิดเห็น ได้ลงมือทำ และเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2. ด้านการปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีความแตกต่างกันได้ทำงานร่วมกัน ฟังพากัน รับฟังความคิดเห็นกัน เข้าใจกัน และเห็นใจกัน ก่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน

3. ด้านทักษะในการทำงานร่วมกันให้เกิดผลสำเร็จ การเรียนแบบร่วมมือเป็นการปลูกฝังทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ส่งผลให้นักเรียนไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น และส่งผลให้การทำงานทำให้เกิดผลสำเร็จ

4. ด้านทักษะการร่วมมือกันแก้ปัญหา การเรียนแบบร่วมมือจะช่วยให้สมาชิกในกลุ่มทำความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกัน ได้ระดมความคิดเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาและร่วมกันแก้ปัญหา

5. ด้านการรู้จักและเห็นคุณค่าในตัวเอง การเรียนแบบร่วมมือที่สมาชิกทุกคนจะต้องแสดงความคิดเห็นและลงมือทำงานร่วมกัน การที่สมาชิกทุกคนยอมรับในความคิดเห็นของสมาชิกทุกคน ย่อมก่อให้เกิดสมาชิกในกลุ่มแต่ละคนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง และเห็นคุณค่าในตนเอง

อรพรรณ พรสิมา (2540: 60) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ

1. มุ่งพัฒนานักเรียนด้านทักษะการแก้ปัญหา การร่วมกันวางแผน รวมถึงการแก้ปัญหา
 2. มุ่งพัฒนานักเรียนด้านทักษะการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ โดยครูจะจัดกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทำให้ได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 3. มุ่งพัฒนานักเรียนด้านการคิดแบบหลากหลายโดยนักเรียนแต่ละคนได้รับมอบหมายหน้าที่ที่แตกต่างกัน นักเรียนจึงมีอิสระในการเสนอคำตอบหรือเสนอแนวในการแก้ปัญหา
 4. มุ่งพัฒนาทักษะด้านการทำงานที่มีหลายขั้นตอน โดยนักเรียนจะต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจกับสมาชิกภายในกลุ่ม รวมถึงแบ่งหน้าที่ตามความถนัดในการรับผิดชอบงาน
 5. มุ่งพัฒนาการร่วมมือกันทำงานกับผู้อื่น
 6. มุ่งพัฒนาการเสริมสร้างประชาธิปไตยในชั้นเรียน
 7. มุ่งพัฒนาทักษะทางสังคม โดยที่นักเรียนแต่ละคนจะได้รับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การยอมรับซึ่งกันและกันและการให้กำลังใจกัน
 8. มุ่งพัฒนาการสร้างนิสัยความรับผิดชอบร่วมกัน โดยจะส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นร่วมกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันและยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
- กรมวิชาการ (254: 45) ได้กล่าวถึงประโยชน์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ
1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เพราะสมาชิกทุกคนร่วมมือกันทำงาน
 2. ส่งเสริมให้สมาชิกทุกคนมีโอกาสคิด พูด แสดงออก แสดงความคิดเห็น และลงมือทำอย่างเท่าเทียมกัน
 3. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

4. ทำให้นักเรียนรู้จักการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เกิดการร่วมกันระดมความคิด รู้จักพิจารณาข้อมูล รู้จักวิเคราะห์ข้อมูลอย่างถูกต้องและเกิดการตัดสินใจ

5. ส่งเสริมทักษะทางสังคม ทำให้นักเรียนรู้จักปรับตัว และรู้จักการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น

6. ส่งเสริมทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานกลุ่ม

สรุปได้ว่าประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ นั้น จะช่วยพัฒนานักเรียนด้านทักษะการแก้ปัญหา ด้านทักษะการกำหนดเป้าหมาย ด้านการคิดแบบหลากหลาย ด้านการทำงานที่มีหลายขั้นตอน การร่วมมือกันทำงานกับผู้อื่น การเสริมสร้างประชาธิปไตยในชั้นเรียน ทักษะทางสังคม และมุ่งพัฒนาการสร้างความรับผิดชอบ

4. สมุดภาพการ์ตูน

สมุดภาพการ์ตูนเป็นการสร้างภาพการ์ตูนและนำมาเรียบเรียงและประกอบเข้าเป็นเล่มเพื่อใช้สื่อความหมายแทนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

4.1 รูปภาพ

รูปภาพเหมาะสำหรับการใช้เป็นตัวแทนในการเล่าเรื่องราว เพื่อให้นักเรียนเห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นรูปธรรมมากขึ้น นอกจากนั้นรูปภาพที่นำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนยังสร้างความสนใจ ช่วยสรุปบทเรียน รวมถึงสร้างความสนุกสนาน

4.1.1 ความหมายของรูปภาพ

รูปภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อความหมายในสังคม ดังนั้นจึงมีผู้ที่ให้ความหมายไว้อย่างหลากหลายและมีรายละเอียดแตกต่างกันออกไป

วาสนา ชาวหา (2522: 66) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปภาพไว้ว่า เป็นภาพเขียนหรือภาพถ่ายหรือภาพพิมพ์ในหนังสือต่าง ๆ

ไพรัช รามันฎ (2540: 81) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปภาพไว้ว่า เป็นภาพเกี่ยวกับสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2554: 200) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปภาพไว้ว่า สิ่งที่ปรากฏบนพื้น บนกระดาษ บนผนังหรือผ้าใบซึ่งเกิดจากการวาดหรือระบายสี มักเป็นภาพคน ภาพสัตว์หรือภาพทิวทัศน์

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551: 89) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปภาพไว้ว่า เป็นสื่อที่ถูกสร้างขึ้น ง่าย ผลิตง่าย ราคาถูก และทำให้ผู้พบเห็นเข้าใจเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว

ทักษิณา สนวนนท์ (2555: 205) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปภาพไว้ว่า สิ่งที่เกิดจากการวาดภาพ การระบายสีหรือการถ่ายภาพ

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 77) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปภาพไว้ว่า เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากการวาดหรือการเขียน และจะปรากฏบนพื้นกระดาษ ผืนผ้าใบ

สรุปได้ว่าความหมายของรูปภาพนั้นหมายถึง ภาพสัญลักษณ์หรือสิ่งที่เกิดจากการวาดเพื่อใช้แทนสิ่งต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวหรือเพื่อให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายยิ่งขึ้น

4.1.2 ประโยชน์ของรูปภาพ

รูปภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อความ และถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี รวมถึงช่วยให้มนุษย์เห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นรูปธรรมมากขึ้น นอกจากนี้รูปภาพยังมีประโยชน์และช่วยครูในการจัดการเรียนการสอนอย่างมาก

บุศราภรณ์ สมบูรณ์ (2544: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของรูปภาพไว้ว่า

1. รูปภาพช่วยจำลองความจริงและจะใช้ระยะเวลาในการศึกษานานเท่าไรก็ได้
2. รูปภาพมีการดัดแปลงบางอย่าง เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียน
3. รูปภาพนำเอาสิ่งที่นักเรียนไม่เคยพบเห็นในชีวิตประจำวันหรือสิ่งที่อยู่ห่างไกลเข้ามาสู่ห้องเรียนได้

4. รูปภาพทำให้เข้าใจในสิ่งที่อ่านสมบูรณ์ขึ้น
5. รูปภาพเป็นแหล่งสำหรับค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม
6. รูปภาพช่วยประกอบสิ่งที่นักเรียนศึกษาค้นคว้าให้ชัดเจนขึ้น
7. รูปภาพช่วยเป็นจุดรวมความสนใจของนักเรียน
8. รูปภาพช่วยแก้ไขสิ่งที่นักเรียนเข้าใจผิดให้ถูกต้อง
9. รูปภาพช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและส่งเสริมการอภิปรายร่วมกันใน

ชั้นเรียน

10. รูปภาพช่วยในการสรุปบทเรียน
11. รูปภาพสามารถเร้าอารมณ์หรือเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียน
12. รูปภาพเปิดโอกาสให้นักเรียนกลับไปดูหรือใช้ซ้ำ ๆ ได้

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557 : 78) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของรูปภาพ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยจำลองความจริงมาให้ให้นักเรียนได้ศึกษา
2. ช่วยให้เราเห็นถึงสิ่งที่อยู่ภายใน เช่น อวัยวะภายในของมนุษย์
3. ช่วยให้เราเห็นสิ่งที่ยากต่อการพบเห็นหรือเห็นสิ่งที่เราไม่สามารถพบเจอในชีวิตประจำวัน

ชีวิตประจำวัน

4. ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่อ่านได้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
5. เป็นแหล่งสำหรับค้นคว้าหาความรู้

6. เป็นจุดที่ดึงดูดและรวมความสนใจของนักเรียน
7. ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น
8. ช่วยในการสรุปบทเรียน
9. ช่วยเร้าความสนใจหรือเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนได้

สรุปได้ว่าประโยชน์ของรูปภาพที่นำมาจัดการเรียนการสอนนั้น จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้เห็นสิ่งที่ไม่สามารถเจอได้ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น

4.2 การ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) เป็นสิ่งที่มีบทบาทกับนักเรียนในช่วงอายุ 10-18 ปีมาก สังเกตได้จากสิ่งของเครื่องใช้ อุปกรณ์การเรียน แม้กระทั่งเครื่องแต่งกายก็มักจะมีรูปการ์ตูนประกอบอยู่ด้วย นอกจากนี้การ์ตูนยังเหมาะสำหรับใช้เป็นตัวแทนในการเล่าเรื่องราว เพื่อให้นักเรียนเห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นรูปธรรมมากขึ้น

4.2.1 ความหมายการ์ตูน

การ์ตูนเป็นภาพสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งต่าง ๆ และเหมาะสมกับการใช้เป็นตัวแทนในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นรูปธรรมมากขึ้น จึงมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้อย่างหลากหลายและมีรายละเอียดแตกต่างกันออกไป

Shores (1960: 193) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนหรือเสียดสีบุคคล สิ่งของ สถานที่ และเรื่องราวที่น่าสนใจ

The Encyclopedia (1993: 728) ได้อธิบายความหมายของการ์ตูนไว้ว่า เป็นภาพวาด เป็นสัญลักษณ์ของการเสียดสีเพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน มักจะมีคำบรรยายหรือไม่มีก็ได้และอาจจะมีภาพเดียวหรือมีหลาย ๆ ภาพก็ได้

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2533: 4) ได้กล่าวว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดลักษณะง่าย ๆ มีความบิดเบี้ยวและไม่เหมือนภาพในโลกความจริง มักเลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิตหรือรูปร่างอิสระ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือหรือแสดงแทนการพูดหรือการแสดงออกต่าง ๆ มนุษย์จะใช้ภาพการ์ตูนเป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์หรือใช้ประกอบเล่าเรื่องราวในทางบันเทิงคดีและสารคดี นอกจากนี้ในทางการเมืองมักใช้การ์ตูนตลกแต่งเพื่อมุ่งให้เกิดความสวยงาม ขบขัน ล้อเลียน และเสียดสี

ไพรัช รามัญ (2540: 81) ได้กล่าวเกี่ยวกับความหมายของการ์ตูนไว้ว่า เป็นภาพสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิดหรือเพื่อล้อเลียน

กนก ชูลักษณะ (2542: 1) ได้กล่าวว่า การ์ตูนเป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษคือ Cartoon สันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาลี คือคำว่า Cartone ซึ่งหมายถึงกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้เปลี่ยนไปเป็นภาพเกี่ยวกับการล้อเลียน เสียดสี เพื่อให้เกิดความขบขัน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2542: 116) ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของการ์ตูนไว้ว่า ภาพล้อเลียนหรือภาพตลก บางครั้งเขียนเป็นภาพบุคคล บางครั้งเขียนเขียนเล่าเหตุการณ์ที่ผู้เขียนต้องการเขียนล้อเลียนให้ขบขัน

คมศักดิ์ หาญสิงห์ (2543: 43) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดที่มีลักษณะเฉพาะซึ่งอาจเป็นการเลียนแบบของจริงหรืออาจแตกต่างไปจากของจริงก็ได้

พาวา พงษ์พันธุ์ (2543: 76) ได้กล่าวถึงความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ คือ ภาพวาดง่าย ๆ ที่มีรูปลักษณะล้อเลียนของจริง ซึ่งเป็นภาพที่เน้นเรื่องการวาดเส้นและอารมณ์เป็นสำคัญ และมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความขบขัน สนุกสนานหรือช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ

กช ช่วงชูวงศ์ (2546: 5) ได้กล่าวถึงความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน คือ การ์ตูนเป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษ คือคำว่า Cartoon ซึ่งมีรากศัพท์มาจากคำว่า Cartone ซึ่งเป็นภาษาอิตาลี หมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ซึ่งต่อมาความหมายของคำนี้เปลี่ยนไปเป็นภาพเชิงล้อเลียน สะท้อนทัศนคติ วิถีชีวิต คตินิยม รวมถึงสังคม และการเมืองในช่วงนั้น ๆ

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551: 98) ได้อธิบายความหมายของการ์ตูนไว้ว่า คำว่าการ์ตูน (Cartoon) มาจากภาษาละตินคำว่า Carta ซึ่งมีความหมายว่า กระดาษ เพราะในสมัยนั้นมีการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดลงผ้า幔หรือการเขียนลวดลายลงบนกระจกโมเสค

สรุปได้ว่าความหมายของการ์ตูนนั้นหมายถึง ภาพสัญลักษณ์หรือภาพวาดอาจจะเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริงก็ได้ ใช้แทนสิ่งต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวหรือเพื่อให้เข้าใจเรื่องต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น

4.2.2 ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนสามารถแบ่งได้หลากหลายลักษณะซึ่งมีรายละเอียดแตกต่างกันออกไป

Kinder (1959) ได้จำแนกลักษณะของการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียน ภาพวาดสถานที่บุคคลหรือภาพวาดเรื่องราวที่น่าสนใจต่างๆ ไป

2. การ์ตูนเรื่อง (Comic Strips) ได้แก่ การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งจัดเรียงลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันให้เป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์

กนก ชูลักษณ์ (2542 : 4) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ

1. แบ่งตามรูปแบบของการ์ตูน

1.1 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustration) เป็นภาพการ์ตูนใช้ประกอบเนื้อหาหรืออธิบายประกอบข้อความ

1.2 การ์ตูนช่องเดี่ยวจบ (Single-panel Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในภาพเดียว

1.3 การ์ตูนเรื่อง (Comic Strip) เป็นการเล่าเรื่องราวด้วยภาพที่มีความต่อเนื่องกัน มีบทสนทนาในกรอบคำพูด

1.4 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้

1.5 ผลิตภัณฑ์การ์ตูน (Cartoon Products) เป็นผลผลิตทุกอย่างที่มีการนำภาพการ์ตูนเพื่อสื่อสารและแสดงออก

2. แบ่งตามลักษณะการแสดงออกของนักเขียนการ์ตูน

2.1 การ์ตูนบทบรรณาธิการแล การ์ตูนการเมือง (Editorial and Political Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการหรือเหตุการณ์การเมืองที่น่าสนใจ

2.2 การ์ตูนช่องเนื้อเรื่องสั้นและจบในตัว (Comic Strip and Panels) เป็นการเล่าเรื่องของตัวการ์ตูนและมีบทสนทนาในกรอบคำพูด

2.3 การ์ตูนขำขันภาพเดี่ยวจบ (Gag Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในช่องเดียว มีคำบรรยายสั้น ๆ และจะเน้นความตลกขบขันเป็นหลัก

2.4 การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาต่อเนื่องกันอาจจะพิมพ์เป็นเล่มหรือลงตามนิตยสารต่อเนื่องกันหลาย ๆ ฉบับก็ได้

2.5 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นเพื่อใช้ประกอบเนื้อหาหรือประกอบเรื่องราว มักใช้ประกอบบทเรียนหรือใช้เพื่อโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์

2.6 การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon) เป็นการ์ตูนล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียง ส่วนมากมักจะเป็นบุคคลที่สำคัญทางการเมือง

กช ช่างชูวงศ์ (2546: 30) ได้แบ่งประเภทตามลักษณะของการ์ตูน ไว้ดังนี้

1. ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) ซึ่งหมายถึงภาพคนและภาพสัตว์

2. ภาพวิจิตร (Fine Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนอย่างสวยงามและอาจจะถือว่าเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่า

3. ภาพการ์ตูนกราฟิก เป็นการ์ตูนที่มีลักษณะคล้ายกับงานออกแบบ รูปการ์ตูนมักมีรูปทรงง่าย ๆ และระบายสีเรียบ ๆ

4. ภาพการ์ตูน 3 มิติ (Graphic Cartoon) เป็นการทำให้ภาพการ์ตูนให้เป็นรูป 3 มิติ ก่อนแล้วนำมาถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิตจริง

นอกจากนั้น วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551: 99) ก็ได้กล่าวถึงการแบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 12 ประเภทดังนี้

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน (Strip)
4. การ์ตูนขำขันรูปเดียวจบ (Gag)
5. การ์ตูนขำขันหลายช่องจบในหน้าเดียว
6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics หรือ Serial Cartoon)
7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
8. การ์ตูนเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Cartoon)
11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
12. การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

ซึ่งจากการศึกษาประเภทของการ์ตูน สามารถสรุปได้ว่าการ์ตูนแบ่งประเภทตามลักษณะรายละเอียดของการ์ตูนแต่ละประเภท

4.2.3 ลักษณะการ์ตูนที่ดี

การนำภาพการ์ตูนมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน ครูควรคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับนักเรียน

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534: 103) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดี ดังนี้

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ และต้องปลูกฝังให้นักเรียนสนใจ ทดลอง และค้นคว้าหาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความจริง
2. หลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับความปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาภ อันหาเหตุผลพิสูจน์ความจริงไม่ได้
3. เนื้อหาของการ์ตูนควรใฝ่สัมฤทธิ์ คือตัวเอกของเรื่องต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จตอนท้ายเรื่อง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์และมีกำลังใจในการต่อสู้ในชีวิต

4. มีเนื้อหาอ้างอิงคุณธรรม และควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครทั้งตัวเอกและตัวร้าย

5. ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา รักธรรมชาติและเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น
รัตนา ภาษาฤทธิ (2534 : 14) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดี ดังนี้

1. ควรให้อารมณ์ขันหรือความสนุกสนาน
2. ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
3. ช่วยให้เกิดทักษะในการอ่าน
4. ช่วยในการเก็บความได้แม่นยำมากขึ้น
5. เป็นเครื่องปลุกฝังความสนใจในการอ่าน
6. นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์จากการอ่าน
7. ต้องทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายเอาไว้
8. เป็นภาพง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนและมีลักษณะเด่น
9. ในภาพต้องมีจุดมุ่งหมายเดียวเท่านั้น
10. คำบรรยายควรสั้น และกะทัดรัด

อเนก รัตนะปิยะภรณ์ (2534: 23) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดี คือ การ์ตูนที่ดีควรช่วยให้นักเรียนเกิดความชำนาญในการอ่าน ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม ได้ความรู้สนุกสนาน และต้องสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเข้าไปในการ์ตูนด้วย

ชาญศักดิ์ พบลาภ (2555: 14) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีดังนี้ การ์ตูนแต่ละแบบจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ที่สำคัญคุณสมบัติเบื้องต้นของการ์ตูนที่ดีคือต้องง่ายและเกินความจริง

สรุปได้ว่าลักษณะของการ์ตูนที่ดีจะต้องพัฒนาด้านสติปัญญาและพัฒนาด้านจิตใจของผู้อ่าน นอกจากนั้น ต้องช่วยให้อ่านเกิดทักษะในการอ่าน เก็บความได้แม่นยำ ปลุกฝังความสนใจในการอ่าน เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นภาพง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน รวมถึงต้องช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

4.2.4 ประโยชน์ของการ์ตูน

การ์ตูนนอกจากเป็นสื่อที่มีมีความสวยงามแล้วยังมีประโยชน์แก่นักเรียนมากมาย ทั้งด้านความจรรโลงใจและด้านการเรียนรู้

The Encyclopedia (1993: 375) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนว่า ภาพการ์ตูนจะช่วยดึงดูดความสนใจทางการอ่านของผู้ที่เริ่มอ่านหนังสือ และการอ่านหนังสือการ์ตูนควบคู่ไปพร้อมกับการเรียนในช่วงชั้นระดับมัธยมศึกษาจะช่วยสร้างนิสัยรักการอ่านของนักเรียนได้ด้วย

กนก ชูลักษณ์ (2542: 168) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การ์ตูนในหนังสือเสริมประสบการณ์ จะช่วยเสริมสร้างนิสัยรักการอ่านของนักเรียน ส่วนหนังสือแนวบันเทิงคดีมักแทรกคติเตือนใจ
2. การ์ตูนที่ในหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือหนังสือประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ จะช่วยให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน
3. การ์ตูนที่อยู่ในหนังสือเรียน จะช่วยเร้าความสนใจแก่นักเรียน

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2545 : 8) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับเยาวชน เพราะเป็นโลกใบแรกที่เด็กจะเกิดการเรียนรู้ นอกจากบทเรียนในห้องเรียนและคำสอนของพ่อแม่ เพราะการ์ตูนเข้าใจง่าย อีกทั้งยังมีความสวยงาม มีเสน่ห์ของลายเส้น มีอารมณ์ขัน มีเรื่องราวที่น่าตื่นเต้นและกระตุ้นจินตนาการ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553 : 163) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยเร้าใจหรือกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ สนุกสนานและเพลิดเพลิน
2. นักเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาสาระได้รวดเร็วขึ้น
3. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์
4. ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้
5. ช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารหรือสื่อความหมายในเรื่องต่าง ๆ ได้ดี
6. ฝึกความสามารถในการอ่านและทำให้นักเรียนมีพัฒนาการอ่านได้ด้วยตนเอง
7. ช่วยให้อ่อนคลาย และลดความก้าวร้าวของนักเรียน

สรุปได้ว่าประโยชน์ของการ์ตูนที่นำมาจัดการเรียนรู้จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้เห็นสิ่งที่ไม่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น

4.2.5 การสร้างสมรรถภาพการ์ตูน

การสร้างสมรรถภาพการ์ตูนเป็นการเขียนเรื่องราวที่กำหนดและวาดลงในกรอบภาพให้มีเนื้อหาต่อเนื่องกัน

เอนก รัตนะปิยะภรณ์ (2534: 26) ได้กล่าวเกี่ยวกับการสร้างสมรรถภาพการ์ตูนสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียน
2. ตั้งจุดมุ่งหมายว่าเรื่องราวที่จะเขียนนั้น เขียนเพื่อให้ใครอ่านและต้องการให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่าน
3. เขียนเนื้อเรื่องย่อของเรื่องที่ต้องการเขียน

4. กำหนดตัวละครหรือตัวการ์ตูน รวมทั้งรูปแบบตัวการ์ตูนแต่ละตัวและฉากที่ปรากฏในเรื่อง

5. จัดรายละเอียดกรอบภาพแต่ละกรอบและร่างต้นฉบับสมุดภาพการ์ตูนตามเค้าโครงเรื่องที่เขียนไว้

จินตนา ไบกาซุยี (2534: 72) ได้กล่าวถึงการสร้างสมุดภาพการ์ตูน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะเขียนและศึกษาข้อมูลว่าการ์ตูนที่จะเขียนนั้นมีลักษณะอย่างไร

2. ตั้งจุดมุ่งหมายในการเขียนการ์ตูนว่าต้องการเขียนเรื่องราวเพื่อให้ใครอ่านและต้องการให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่าน

3. วางโครงเรื่องว่าเค้าโครงเรื่องที่จะเขียนว่ามีลักษณะอย่างไร มีตัวละครตัวใดเด่นบ้าง เนื้อเรื่องดำเนินไปในทิศทางใด และเนื้อเรื่องสอดแทรกเนื้อหาหรือข้อคิดอะไรบ้าง

4. กำหนดตัวละครแต่ละตัวและรายละเอียดแต่ละฉาก

5. นำเค้าโครงเรื่องที่เขียนไว้มากำหนดจำนวนกรอบภาพ จำนวนตัวการ์ตูน ขนาดตัวการ์ตูน รายละเอียดฉาก ข้อความบรรยายและคำพูดตัวละคร และร่างเป็นต้นฉบับสมุดภาพการ์ตูน

สรุปได้ว่าการสร้างสมุดภาพการ์ตูนคือ 1) ศึกษาและเก็บข้อมูล 2) ตั้งจุดมุ่งหมายเกี่ยวกับเรื่องที่เขียน 3) เขียนเรื่องย่อ 4) กำหนดตัวละครและฉาก และ 5) จัดรายละเอียดกรอบภาพและร่างต้นฉบับหนังสือการ์ตูน

4.2.6 ลักษณะสมุดภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ในทางจิตวิทยาการ์ตูนแต่ละรูปแบบต่างก็มีอิทธิพลต่อเด็กแต่ละช่วงวัยแตกต่างกันออกไป

วาสนา ชาวหา (2522: 110) ได้กล่าวเกี่ยวกับลักษณะการ์ตูนสำหรับนักเรียนสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ควรเป็นการ์ตูนที่แสดงลักษณะเฉพาะที่สำคัญ ไม่มีรายละเอียดมาก หากมีข้อความอธิบายก็ควรเป็นข้อความสั้น ๆ

2. ควรเป็นการ์ตูนที่สอดคล้องกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน

3. ควรเป็นการ์ตูนที่ไม่ซับซ้อน เห็นได้ง่ายมีขนาดใหญ่ และน่าสนใจ

ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ (2543 : 29) ได้กล่าวเกี่ยวกับลักษณะของการ์ตูนสำหรับนักเรียนแต่ละช่วงวัย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เด็กก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) ลักษณะการอ่านเป็นการอ่านรูปลักษณ์ เน้นผู้ชนะเป็นพระเอก มีการดำเนินเรื่องรวดเร็ว ชัดเจนและเนื้อเรื่องจะมีขนาดสั้นมาก

2. เด็กวัยเรียน (6-12 ปี) ลักษณะการอ่านจะคล้ายกับการอ่านกลุ่มก่อนวัยเรียน แต่จะมีลักษณะเป็นการอ่านรูปคนมากกว่าการอ่านรูปลักษณ์และมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่เป็นจริงมากขึ้น

3. เด็กวัยรุ่น (13-20 ปี) ลักษณะภาพการอ่านจะมีความเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น การอ่านลักษณะคล้ายสัตว์จะไม่ได้ได้รับความสนใจจากเด็กกลุ่มนี้อีกต่อไป นอกจากนั้นเนื้อเรื่องจะต้องมีลักษณะค้นหาสัจธรรมแห่งการดำเนินชีวิต คุณธรรม ความรักและเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้องอีกด้วย

4. ผู้ใหญ่ (21 ปีขึ้นไป) ลักษณะภาพการอ่านมีหลากหลายรูปแบบ เพราะวัยผู้ใหญ่จะอ่านการอ่านเพื่อผ่อนคลายและพักผ่อน

สรุปได้ว่าลักษณะสมรรถภาพการอ่านแบ่งออกเป็นมี 4 กลุ่มคือ 1) กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) 2) กลุ่มเด็กวัยเรียน (6-12 ปี) 3) กลุ่มเด็กวัยรุ่น (13-20 ปี และ 4) กลุ่มผู้ใหญ่ (21 ปีขึ้นไป) และสมรรถภาพการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา คือกลุ่มที่ 3

4.2.7 การหาประสิทธิภาพสมรรถภาพการอ่าน

การผลิตสื่อการเรียนรู้นั้นก่อนที่ผู้วิจัยจะนำไปใช้จะต้องนำไปทดสอบประสิทธิภาพเพื่อดูว่าสื่อการเรียนรู้นั้นทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหรือไม่ หรือสื่อการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556: 12) ได้กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ไว้สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1: 1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพ โดยที่ครู 1 คนทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้นักเรียน 1-3 คน โดยใช้เด็กก่อน เด็กปานกลางและเด็กเก่ง ระหว่างการทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการทำกิจกรรมและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนร่วมด้วยและนำผลที่ได้จากการทดลองมาหาค่าประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และปรับปรุงแก้ไขร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้

2. การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1: 10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพ โดยที่ครู 1 คนทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้นักเรียน 6-10 คน โดยใช้เด็กก่อน เด็กปานกลางและเด็กเก่ง ระหว่างการทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการทำกิจกรรมและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนร่วมด้วยและนำผลที่ได้จากการทดลองมาหาค่าประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และปรับปรุงแก้ไขร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้

3. การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1: 100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพ โดยที่ครู 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้นักเรียนทั้งชั้นเรียน โดยระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการทำกิจกรรมและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยปกติจะไม่ทดสอบประสิทธิภาพ

เกินสามครั้ง ด้วยเหตุนี้ขั้นทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามจึงแทนด้วย 1: 100 และนำผลที่ได้จากการทดลองมาหาค่าประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และปรับปรุงแก้ไขร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามควรใกล้เคียงกัน เกณฑ์ที่ตั้งไว้หากเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับว่า สื่อการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่หากค่าที่ตั้งไว้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.5% ให้นำสื่อการเรียนรู้นั้นไปปรับปรุงและทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำจนกว่าจะถึงเกณฑ์ หากสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน +2.5% ก็ให้ยอมรับว่า สื่อการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์เกิน +2.5% ให้ปรับเกณฑ์ขึ้นไปอีกหนึ่งขั้น

ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2560: 12) ได้กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้อันสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1: 1) เป็นการทดลองใช้กับนักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง กลุ่มละจำนวน 1 คน โดยคำนวณประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 จากคะแนนการทำแบบฝึกหัด การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะใช้สื่อการเรียนรู้อันแล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงให้ดีขึ้น

2. การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1: 10) เป็นการทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 6-10 คน (คละความสามารถ) โดยคำนวณประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 จากคะแนนการทำแบบฝึกหัด การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะใช้สื่อการเรียนรู้อันแล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงให้ดีขึ้น

3. การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1: 100) เป็นการทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 40-100 คน (คละความสามารถ) โดยคำนวณประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 จากคะแนนการทำแบบฝึกหัด และการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงพิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะใช้สื่อการเรียนรู้อันแล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุง เกณฑ์ที่ตั้งไว้หากต่ำกว่า 2.5% ให้นำสื่อการเรียนรู้อันไปปรับปรุงและทดสอบซ้ำจนกว่าจะถึงเกณฑ์ แต่หากสูงกว่า 2.5% ก็ให้ยอมรับว่าสื่อการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่หากแตกต่างกันมาก ครูจะต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนใหม่โดยยึดสภาพจริงเป็นเกณฑ์

สรุปได้ว่าการหาประสิทธิภาพสมุดภาพการ์ตูนมีขั้นตอน คือ 1) การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1: 1) 2) การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1: 10) และ 3) การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1: 100)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางวรรณกรรมและวรรณคดี

ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล (2557: 63) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 43 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี การตอบสนองของผู้อ่าน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ปนัดดา ใจสุทธิ (2558: 89) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ 2) เพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 35 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอนแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็น

ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบ หมวกหกใบโดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

ณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์ (2559: 93) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการ วิเคราะห์วรรณคดีไทยของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย โดย มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนศรัทธาสมุทร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 38 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการ วิเคราะห์วรรณคดีไทยตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย แบบวัดความสามารถในการ วิเคราะห์วรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยและแบบสอบถามความคิดเห็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย ผลการศึกษาพบว่านักเรียน มีความสามารถทาง การวิเคราะห์วรรณคดีไทยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน ด้วยวิธีวิจัยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็น ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชลธิชา นานา (2560: 83) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน โดยวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียน บางปะกอกวิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 45 คนที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ปิยนุช แหวนเพชร (2560: 83) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด 2) เพื่อศึกษาระดับความเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจุฬาราชวิทยาลัย เพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 24 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิดสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

นเรศ ทองอินทร์ (2560: 62) ได้วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA 2) เพื่อศึกษาระดับความเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 45 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

5.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

มนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย (2557: 122) ได้วิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนกับหลังเรียนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือและกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือกับกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ 3) เพื่อศึกษาการทำงานร่วมกันของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือและกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือและการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนพระเทพนังรังวิทยาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 70 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การเรียนแบบร่วมมือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ และแบบประเมินผลการทำงานร่วมกัน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือและกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ คะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือกับกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการทำงานร่วมกันของกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือและกลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ อยู่ในระดับดีและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือและการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

อัญชลี ศรีรุ่งเรือง (2558: 99) ได้วิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือ วิชาคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความรู้พื้นฐานด้านสื่อและการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้านการเรียนแบบร่วมมือ วิชาคอมพิวเตอร์ 2) เพื่อเปรียบเทียบความรู้พื้นฐานด้านสื่อก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือ

คอมพิวเตอร์ 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือ วิชาคอมพิวเตอร์ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนวัดราชบุรุษรังสรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แผนการจัดการเรียนรู้การเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือคอมพิวเตอร์ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการเรียนแบบผสมผสานแบบทดสอบความรู้พื้นฐานด้านสื่อ แบบประเมินความสามารถในการผลิตสื่อ แบบประเมินความสามารถในการทำงานร่วมกันและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือคอมพิวเตอร์ ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้านการเรียนแบบร่วมมือ วิชาคอมพิวเตอร์ มีอัตราส่วนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์กับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน อัตราส่วนเป็นร้อยละ 60: 40 ความรู้พื้นฐานด้านสื่อของนักเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และความสามารถในการผลิตสื่อ มีคะแนนรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือคอมพิวเตอร์ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือคอมพิวเตอร์ มีคะแนนรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ฐานรงค์ ทูเรียน (2560: 87) ได้วิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางสังคมก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม 2) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางสังคมหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลอง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 60 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดทักษะทางสังคมและแบบบันทึกทักษะทางสังคมโดยการสังเกต ผลการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางสังคมหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางสังคมหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่า

นักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สามารถสรุปได้ว่านักเรียนกลุ่มควบคุม มีทักษะทางสังคมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

ธงชัย แกละมวงคล (2560: 99) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่อง การออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์ประชาอุทิศพิทยาคาร โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่องการออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการออกแบบ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์ประชาอุทิศพิทยาคาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง แผนการจัดการเรียนรู้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่อง การออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แบบประเมินคุณภาพสื่อสังคมออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประเมินความสามารถในการออกแบบและแบบสอบถามความคิดเห็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนแบบร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่าสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่องการออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 80.08/83.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่องการออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความสามารถในการออกแบบที่เรียนด้วยสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่องการออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบมีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.60 คิดเป็นร้อยละ 83.00 ซึ่งอยู่ในระดับดีและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่องการออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบ อยู่ในระดับดีมาก

ณัฐธรร อัครกิตติโสภณ (2560: 78) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธศาสนา ก่อนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน

เต็มรักศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แผนการจัดการเรียนการสอนทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธศาสนาและแบบสอบถามความคิดเห็น ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพ 80.05/81.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธศาสนา หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

5.1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมุดภาพการ์ตูน

ทัศนัย ไพรี (2553: 79) ได้วิจัยเรื่อง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาพการ์ตูน ประกอบเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภาพการ์ตูน 2) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภาพการ์ตูนกับแบบปกติ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภาพการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุแค จำนวน 50 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภาพการ์ตูน แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบ ผลการศึกษาพบว่าหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยภาพการ์ตูนนักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภาพการ์ตูนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติและนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ปรีดา กองเก็บดี (2555: 88) ได้วิจัยเรื่อง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบเกี่ยวกับการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของภาพการ์ตูนที่ใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากการใช้ภาพการ์ตูนเป็นสื่อ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยภาพการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 1 จังหวัดเชียงราย ปีการศึกษา 2554

จำนวน 39 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถาม ความคิดเห็นของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบ ผลการศึกษาพบว่าหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยภาพการ์ตูน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ศรียะจันทร์ แสงเขตต์ (2557: 78) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนวัดศรีสำราญราษฎร์บำรุง (แฉ่มประชาอุทิศ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 43 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน แบบฝึกทักษะการเขียนเรียงความภาพการ์ตูนและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน ผลการศึกษาพบว่าความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูนสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ณัฐธนาถ สุกสี (2558: 70) ได้วิจัยเรื่อง การสร้างแบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนา การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างแบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยพฤกษ์มาล กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้แบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูน ผลการศึกษาพบว่าแบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 91.29/89.33 นักเรียนมีพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรฐานหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการใช้แบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรฐาน โดยภาพรวมเห็นด้วยมาก

นิตติยา ตั้งเจริญ (2559: 87) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนความเรียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูน โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนความเรียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้ที่ใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนแก้วอินทร์สุธาอุทิศ จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 45 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่การเขียนความเรียงที่ใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูน แบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์เรื่องการเขียนเรียงความและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูนมีทักษะการเขียนเรียงความก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดที่มาก

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

5.2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Travis (2013: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพีชคณิต 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดยใช้กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 56 คน ในโรงเรียนแห่งหนึ่ง ทางตอนใต้ของลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเป็นควบคุม ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่านักเรียนที่จัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม

Ling, Bin, and Raman (2016: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค STAD โดยใช้กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 70 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเป็นกลุ่มควบคุม โดยเปรียบเทียบการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพีชคณิต และยังช่วยส่งเสริมความน่าสนใจในการจัดการเรียนการสอน

5.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

Brianne (2015: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเกี่ยวกับบทบาทของสมุดภาพโดยใช้เป็นสื่อการสอน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง ทางตอนเหนือของรัฐนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 73 คน ผลการวิจัยพบว่า สมุดภาพมีบทบาทในการช่วยเสริมสร้างความสามารถในการอ่านและการเขียน ช่วยให้มีความสนใจ และสร้างบรรยากาศในการอ่านมากขึ้น

Junko (2015: 220) ได้วิจัยเกี่ยวกับการเรียนภาษาญี่ปุ่นผ่านกราฟิกการ์ตูน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน ในโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่งในเมืองแบล็คแคนยอน ประเทศสหรัฐอเมริกา ผลการวิจัยพบว่า การเรียนภาษาญี่ปุ่นผ่านกราฟิกการ์ตูนช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่อง และวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสมุดภาพการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน และเป็น การวิจัยแบบการวิจัยก่อนทดลอง (Pre Experimental Designs or Non Designs) จะดำเนินการทดลองแบบใช้กลุ่มตัวอย่างเดียว มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One - Group Pretest - Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 144) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂

เมื่อ T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง
 X แทน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน
 T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง

ซึ่งมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ
- ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ
- ขั้นตอนที่ 3 ขั้นทดลอง
- ขั้นตอนที่ 4 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

รายละเอียดของการดำเนินการทดลอง มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ

1.1 ศึกษาค้นคว้า ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.1.2 หนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและวรรณกรรม

1.1.3 หนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1.1.4 หนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมุดภาพการ์ตูน

1.1.5 วรรณคดีและวรรณกรรมไทย

1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม จำนวน 10 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 317 คน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม จำนวน 36 คน ได้มาโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

1.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.1 ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

1.3.2 ตัวแปรตาม

1.3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียน

1.3.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

2.1.2 สมุดภาพการ์ตูน

2.1.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย

2.1.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

2.2 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน มีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้

2.2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา

2.2.1.2 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

2.2.1.3 ศึกษาวรรณกรรมไทยเพื่อวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่จะนำมาเป็นสาระสำคัญในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.1.4 นำข้อมูลสาระสำคัญที่นำมาทำเป็นแนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเป็น 8 ชั่วโมง ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การกำหนดเรื่องและระยะเวลาในการทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวนคาบ	
1	รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนทก	นิทานเรื่อง ลูกเศรษฐี	1	
2		นิทานเรื่อง พญากง พญาพาน	1	
3		เรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว	1	
4		เรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว	1	
5		วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์	1	
6		ตอนนารายณ์ปราบนทก	วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์	1
		ตอนนารายณ์ปราบนทก	วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์	
7		ตอนนารายณ์ปราบนทก	วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์	1
8	ตอนนารายณ์ปราบนทก	วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์	1	
รวม			8	

แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนจะประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด
สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ สมรรถนะสำคัญ
ชิ้นงาน/ภาระงาน เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ วิธีวัด และประเมินผลการเรียนรู้ กระบวนการจัดการ
เรียนรู้ และสื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้

2.2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนเสนอ
ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านการใช้ภาษาและเนื้อหา จากนั้น
นำไปปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
ด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการวัดผลและประเมินผลเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความ
เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญหาค่าดัชนีความ
สอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา การจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล โดยใช้เกณฑ์กำหนดคะแนน (มาเรียม นิลพันธุ์,
2558: 161) ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง
กันระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา
กิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและ
การประเมินผล

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความ
สอดคล้องกันระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้
เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและ
การประเมินผล

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความ
สอดคล้องกันระหว่าง จุดประสงค์การเรียนรู้
เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและ
การประเมินผล

จากนั้นคำนวณหาค่า IOC สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้มีความสอดคล้องกัน เมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00

2.2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการปรับปรุงและแก้ไขแล้ว ไปใช้ร่วมกับสมุดภาพการ์ตูนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จ.นครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 36 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.2.2 สมุดภาพการ์ตูนวรรณกรรมไทย มีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้

2.2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2.2.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไทย

2.2.2.3 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสมุดภาพการ์ตูน

2.2.2.4 ดำเนินการสร้างสมุดภาพการ์ตูนโดยการร่างเป็นสตอรี่บอร์ด (Story Board)

2.2.2.5 นำสตอรี่บอร์ด (Story Board) ที่ร่างเสร็จเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาการนำเสนอในด้านเนื้อหา การใช้ภาษาและความเหมาะสมของภาพที่ใช้ประกอบ

2.2.2.6 นำสตอรี่บอร์ด (Story Board) ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วมาสร้างเป็นสมุดภาพการ์ตูน

2.2.2.7 นำสมุดภาพการ์ตูนที่เสร็จสมบูรณ์แล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมและแก้ไขปรับปรุงหากมีข้อผิดพลาด

2.2.2.8 นำสมุดภาพการ์ตูนที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนรู้ และเทคโนโลยีทางการศึกษา และด้านการวัดผลและประเมินผลเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence: IOC) โดยใช้เกณฑ์กำหนดคะแนน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 161) ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าสมุดภาพการ์ตูนสอดคล้องกับ
จุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสมุดภาพการ์ตูนสอดคล้องกับ
จุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าสมุดภาพการ์ตูนไม่สอดคล้องกับ
จุดประสงค์การเรียนรู้

เกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าสมุดภาพการ์ตูนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00

2.2.2.9 นำสมุดภาพการ์ตูนที่แก้ไขปรับปรุง โดยปรับแสงและสีเส้นผมตัวละครให้สมจริงมากยิ่งขึ้น แล้วไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อหาประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม ซึ่งไม่ใช่โรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556: 122) ดังนี้

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะจัดให้นักเรียนเรียนรู้เป็นกลุ่ม จำนวน 4-6คน ดังนั้นจึงไม่มีการหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1: 1)

2.2.2.9.1 การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1: 10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพโดยที่ครู 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จำนวน 6 คน โดยใช้เด็กเก่ง เด็กปานกลางและเด็กอ่อน อย่างละ 2 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ระหว่างการทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการทำกิจกรรมและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนร่วมด้วย และนำผลที่ได้จากการทดลองมาหาค่าประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และจากผลการทดลองใช้ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/81.11 และได้ปรับแก้ไข โดยปรับแสงและสีให้เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

2.2.2.9.2 การหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (1: 100) เป็นการทดสอบ ประสิทธิภาพโดยที่ครู 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จำนวน 30 คน เป็นเด็กเก่งจำนวน 10 คน เด็กปานกลางจำนวน 10 คนและ เด็กอ่อนจำนวน 10 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการทำ กิจกรรมและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและนำผลที่ได้จากการทดลองมาหาค่าประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80และจากผลการทดลองได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 84.38/80.56

2.2.2.10 นำสมุดภาพการ์ตูนใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้กับ กลุ่มตัวอย่าง

2.2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวรรณกรรมไทย

2.2.3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2.3.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับวรรณกรรมไทย

2.2.3.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ

2.2.3.4 กำหนดเนื้อหา และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการวัดและวิเคราะห์ เนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้ตารางวิเคราะห์ข้อสอบเรื่องวรรณกรรมไทย

2.2.3.5 ทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบตามแนวคิดของบลูมและคณะ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ตามแนวคิดของบลูม และคณะ

หัวข้อ	จำนวนข้อ						รวม
	ความจำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า	
1. นิทาน	-	1	2	4	-	2	9
2. เรื่องสั้น	1	1	1	5	-	-	8
3. วรรณคดี	3	-	1	9	-	-	13
รวม	4	2	4	18	-	2	30

2.2.3.6 เขียนข้อคำถามเพื่อนำไปใช้ในข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก 1 ฉบับ จำนวน 45 ข้อ

2.2.3.7 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาและเหมาะสมในการใช้ภาษา

2.2.3.8 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน คือผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดผลและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยใช้เกณฑ์กำหนดคะแนน (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 177) ดังนี้
 คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์
 คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์
 คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
 เกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้นมีวัตถุประสงค์สอดคล้องกัน เมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00

2.2.3.9 นำแบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม ที่เคยเรียนเรื่องนี้มาก่อนแล้ว

2.2.3.10 นำผลการทดสอบที่ทดลองใช้ (Try Out) มาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปจำนวน 30 ข้อ โดยผลการหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.25 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.70

2.2.3.11 หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรของ KR-20 ของ Kuder-Richardson ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

2.2.3.12 นำแบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ข้อสอบที่ใช้ทดสอบหลังเรียนเป็นชุดเดียวกับก่อนการจัดการเรียนรู้ แต่สลับข้อและสลับตัวเลือก

2.2.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพการ์ตูน

2.2.4.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา พุทธศักราช 2561 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2.4.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดผลและการประเมินผล และศึกษาการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

2.2.4.3 ศึกษาเอกสารวิธีสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตามวิธีของ Likert

2.2.4.4 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณกรรมไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพการ์ตูน โดยเขียนข้อคำถามจำนวน 15 ข้อ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแนวคิดของ Likert (บุญชม ศรีสะอาด, 2541: 161) โดยมีค่าคะแนน ดังนี้

คะแนน 5	หมายถึง	ความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด
คะแนน 4	หมายถึง	ความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก
คะแนน 3	หมายถึง	ความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยปานกลาง
คะแนน 2	หมายถึง	ความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยน้อย
คะแนน 1	หมายถึง	ความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความคิดเห็นที่วัดได้ มีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยในช่วงคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2541: 161) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.51 – 5.00	แปลความว่า	เห็นด้วยมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.51 – 4.50	แปลความว่า	เห็นด้วยมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.51 – 3.50	แปลความว่า	เห็นด้วยปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.51 – 2.50	แปลความว่า	เห็นด้วยน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.50	แปลความว่า	เห็นด้วยน้อยที่สุด

2.2.4.5 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและภาษาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.2.4.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดผลและประเมินผลเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนี

ความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence: IOC) โดยใช้เกณฑ์กำหนดคะแนน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 161) ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

โดยพิจารณาว่าข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับหรือมากกว่า 0.50 ขึ้นไปถือว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง และเมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมา คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นทดลอง

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อทำหนังสือขออนุญาตวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2564

3.2 ผู้วิจัยติดต่อผู้อำนวยการของโรงเรียนศรีวิชัยวิทยาเพื่อขอความร่วมมือในการทำวิจัย

3.3 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนการจัดการเรียนรู้จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยตรวจ และบันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคล

3.4 ผู้วิจัยจัดกลุ่มนักเรียน โดยแบ่งกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4-6 คน แบบละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน อัตราส่วน 1: 2: 1 โดยพิจารณาจากคะแนนทดสอบก่อนเรียน

3.5 ผู้วิจัยดำเนินจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

3.6 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบ ทดสอบชุดเดียวกันกับที่ให้นักเรียนทำก่อนเรียน แต่นำมาสลับข้อและสลับตัวเลือก

3.7 นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

3.8 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากทั้งคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ และคะแนนจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้ไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ

ขั้นตอนที่ 4 ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล

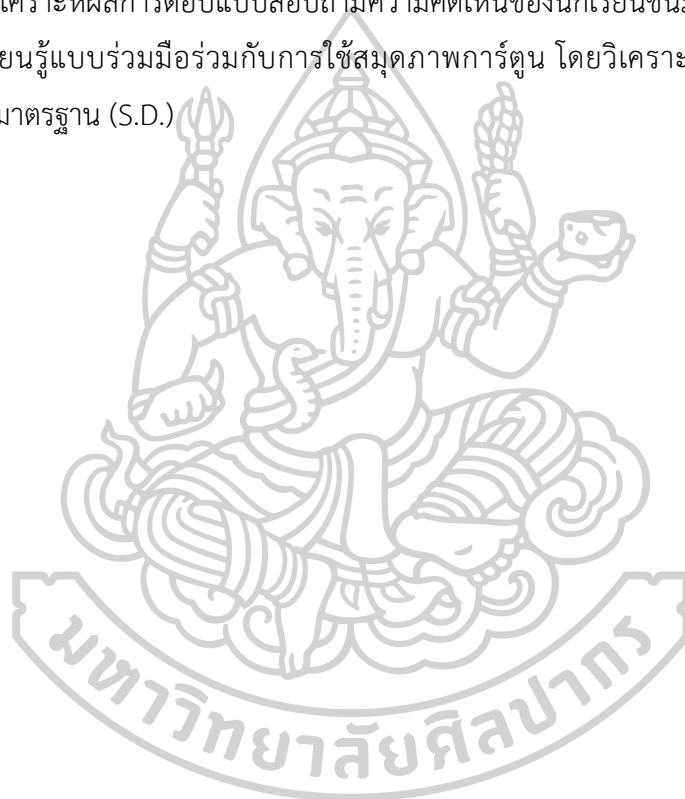
ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ สรุปได้ดังนี้

4.1 การหาค่าประสิทธิภาพสมุดภาพการ์ตูนเรื่องวรรณกรรมไทย

ตามเกณฑ์ 80/80 ด้วยการหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร E_1 และ E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556: 122)

4.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และทดสอบค่าที แบบไม่อิสระต่อกัน (t test dependent)

4.3 วิเคราะห์ผลการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสมุดภาพการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ซึ่งผู้วิจัยขอแนะนำเสนอรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน

ผู้วิจัยดำเนินการหาประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ผลการหาประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คน รายละเอียดดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

คะแนน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
ระหว่างเรียน	36	64	53.17	83.37
หลังเรียน	36	30	24.31	81.02

จากตารางที่ 7 พบว่านักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนได้ถูกต้อง (E_1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 53.17 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้ถูกต้อง (E_2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.31 โดยผลการหาค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.37/81.02 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน รายละเอียดดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	p
ก่อนเรียน	36	30	10.81	2.30	45.90	0.00
หลังเรียน	36	30	24.31	2.29		

จากตารางที่ 8 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนมีคะแนนเฉลี่ย (M) หลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 24.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.29 ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 10.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.30 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ผู้วิจัยนำผลการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายละเอียดดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	ความคิดเห็น	
				ระดับ	ลำดับ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.42	0.55	เห็นด้วยมาก	2
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.56	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด	1
3	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.25	0.55	เห็นด้วยมาก	6
4	กิจกรรมมีเนื้อหาที่มีความยาวที่เหมาะสม	4.33	0.59	เห็นด้วยมาก	5
5	นักเรียนมีอิสรภาพในการแสวงหาคำตอบ	4.36	0.49	เห็นด้วยมาก	4
6	กิจกรรมทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	4.22	0.68	เห็นด้วยมาก	7
7	กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	4.39	0.49	เห็นด้วยมาก	3
ค่าเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้		4.37	0.55	เห็นด้วยมาก	(3)
ด้านบรรยากาศ					
8	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสนุกลูกสนาน	4.42	0.69	เห็นด้วยมาก	2
9	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.33	0.48	เห็นด้วยมาก	4
10	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.53	0.51	เห็นด้วยมากที่สุด	1

ตารางที่ 9 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	ความคิดเห็น	
				ระดับ	ลำดับ
11	ครูเป็นกันเอง คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนอย่างทั่วถึง	4.42	0.50	เห็นด้วยมาก	2
ค่าเฉลี่ยด้านบรรยากาศ		4.43	0.55	เห็นด้วยมาก	(1)
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
12	ช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อวรรณคดี	4.50	0.51	เห็นด้วยมาก	1
13	ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบ	4.36	0.49	เห็นด้วยมาก	3
14	ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในการอ่านวรรณคดี	4.47	0.51	เห็นด้วยมาก	2
15	ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อวรรณคดีโดยปราศจากอคติ	4.33	0.48	เห็นด้วยมาก	4
ค่าเฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับ		4.42	0.50	เห็นด้วยมาก	(2)
ค่าเฉลี่ยรวม		4.39	0.53	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 9 พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 4.39$, S.D.=0.53) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากสูงสุดลงมา ดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศ ($\bar{x} = 4.43$, S.D.= 0.55) 2) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x} = 4.42$, S.D.= 0.50) และ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.37$, S.D.= 0.55) เมื่อพิจารณารายละเอียดแต่ละด้านพบว่า

1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดลงมา 3 ลำดับแรก ดังนี้ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด ($\bar{x} = 4.56$, S.D.= 0.50) อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด 2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา ($\bar{x} = 4.42$, S.D.= 0.55) อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก 3) กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนรับผิดชอบต่อตนเองและต่อกลุ่ม ($\bar{x} = 4.39$, S.D.= 0.49) อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

2. ด้านบรรยากาศ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดลงมา 3 ลำดับแรก ดังนี้ 1) บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ ($\bar{x} = 4.53$, S.D.= 0.51) อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด 2) บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและ

สนุกสนาน ($\bar{x} = 4.42$, S.D.= 0.69) อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก และครูเป็นกันเอง คอยให้คำแนะนำ และช่วยเหลือนักเรียนอย่างทั่วถึง ($\bar{x} = 4.42$, S.D.= 0.50) อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดลงมา 3 ลำดับแรก ดังนี้ 1) ช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อวรรณคดี ($\bar{x} = 4.50$, S.D.= 0.51) อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก 2) ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในการอ่านวรรณคดี ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.51) อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก 3) ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบ ($\bar{x} = 4.36$, S.D.= 0.49) อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน” มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อพัฒนาสมุดภาพการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 36 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน จำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 2) สมุดภาพการ์ตูน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ซึ่งเป็นข้อคำถามชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 ความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.25 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.70 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 4) และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบการวิจัยก่อนทดลอง (Pre Experimental Designs or Non Designs) จะดำเนินการทดลองแบบใช้กลุ่มตัวอย่างเดียว มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One - Group Pretest - Posttest Design) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทั้งหมดมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย และสรุปผลการทดลอง โดยวิเคราะห์จากการหาค่าประสิทธิภาพสมุดภาพการ์ตูน ตามเกณฑ์ 80/80 และวิเคราะห์จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) รวมถึงวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน มีค่าเท่ากับ 83.37/81.02 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ในภาพรวมระดับเห็นด้วยมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน” สามารถนำไปสู่การอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. สมุดภาพการ์ตูนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.37/81.02 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสมุดภาพการ์ตูนสร้างความสนุกสนาน รูปภาพสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อ่านแล้วเข้าใจง่าย ซึ่งช่วยให้เด็กเกิดทักษะในการอ่าน อีกทั้งยังช่วยให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์ และเก็บรายละเอียดของเนื้อเรื่องได้แม่นยำ รวมถึงภาพการ์ตูนเป็นภาพที่ไม่ซับซ้อน น่าสนใจ มีลักษณะเหมือนจริง สีสดใสสวยงาม จึงช่วยสื่อความหมายในเนื้อเรื่องให้เข้าใจง่ายขึ้น สอดคล้องกับวาทนาชาวหา (2522: 110) ได้กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนสำหรับเด็กแต่ละช่วงวัย ว่าควรเป็นการ์ตูนที่ไม่ซับซ้อน เห็นได้ง่ายมีขนาดใหญ่ และน่าสนใจ รวมทั้งสอดคล้องกับรัตนา ภาชาฤทธิ์ (2534: 14) ซึ่งได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีไว้ว่า การ์ตูนต้องสนุกสนาน ช่วยให้เกิดทักษะการอ่าน ช่วยเก็บความช่วยปลูกฝังความสนใจในการอ่าน เกิดเรียนรู้คำศัพท์ และต้องเป็นภาพง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และยังคงตรงกับ The Encyclopedia (1993: 375) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนว่า ภาพการ์ตูนจะช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน การอ่านหนังสือการ์ตูนควบคู่ไปพร้อมกับการเรียนในช่วงชั้นระดับมัธยมศึกษา จะช่วยสร้างนิสัยรักการอ่านให้นักเรียน

จากผลการวิจัยข้างต้น สมุดภาพการ์ตูนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับปรีดา กองเก็บดี (2555: 88) ที่ได้วิจัยเรื่อง ภาพการ์ตูนประกอบการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์มี ประสิทธิภาพเท่ากับ 81.29/83.23 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ รวมทั้งสอดคล้องกับณัฐนาถ สุกสี

(2558: 70) ที่ได้วิจัยเรื่อง แบบฝึกหัดร่วมกับภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ซึ่งมีประสิทธิภาพเท่ากับ 91.29/89.33 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยที่สอดคล้องกันนี้ส่งผลให้เห็นว่าการใช้สมุดภาพการ์ตูนมีประสิทธิภาพที่ดี

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนพบว่า คะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูถ่ายทอดเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่มีความยาวมาก และซับซ้อนไปสู่ผู้เรียนได้ง่ายขึ้น อีกทั้งนักเรียนยังได้รับประสบการณ์จากการที่นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน โดยการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน มีขั้นตอน คือ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อยนักเรียนคละความสามารถ กลุ่มละ 4-6 คน และนำเข้าสู่บทเรียน โดยกิจกรรมขั้นดังกล่าวช่วยให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันได้ช่วยเหลือกัน และกระตุ้นความสนใจก่อนจะเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูอธิบายลักษณะนิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดี และมอบหมายงานให้นักเรียน โดยกิจกรรมในขั้นนี้จะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มประกอบการใช้สมุดภาพการ์ตูน โดยกิจกรรมในขั้นนี้ครูใช้สมุดภาพการ์ตูนนิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดี ซึ่งสมุดภาพการ์ตูนใช้ภาษาง่าย กระชับ อ่านแล้วเข้าใจง่าย รูปภาพสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและไม่ซับซ้อน รวมถึงมีสีสันสวยงามและเหมือนจริง อีกทั้งกิจกรรมกลุ่มยังช่วยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ เกิดกระบวนการการเรียนรู้ รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และได้มีการปรึกษากัน อภิปรายร่วมกัน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อเรื่อง เกิดความมั่นใจในการแสดงออก เพราะได้ปรึกษาร่วมกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มมาแล้ว 4) ขั้นตรวจสอบผลงาน เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนผังความคิด นักเรียนกลุ่มอื่นตรวจสอบความถูกต้อง แสดงความคิดเห็น รวมถึงวิจารณ์และให้คะแนนเพื่อนกลุ่มอื่น ซึ่งกิจกรรมในขั้นนี้ช่วยให้นักเรียนได้ร่วมกันอภิปรายและตรวจสอบความถูกต้องผลงานของเพื่อนต่างกลุ่มและได้ทบทวนความถูกต้องของผลงานกลุ่มตนเอง และ 5) ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ โดยกิจกรรมในขั้นดังกล่าว ช่วยให้ผู้ตรวจสอบนักเรียนว่าได้รับความรู้ถูกต้องและสมบูรณ์หรือไม่ รวมถึงครูได้สรุปสาระสำคัญของเนื้อหา แก้ไขข้อบกพร่องของผลงานและให้คำแนะนำอีกด้วย

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สอดคล้องกับที่ทีศนา แคมมณี (2551: 265) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้กลุ่มย่อยโดยแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความแตกต่างกันและสมาชิกภายในกลุ่มมีการช่วยกันเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งวิธีสอนดังกล่าว

เหมาะกับการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและวรรณกรรม เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นต่อนั้น นักเรียนทุกคนจะได้เกิดการเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีและวรรณกรรม รวมถึงเปิดโอกาสให้นักเรียนในชั้นเรียนได้ร่วมมือกันทำงานและแก้ปัญหาต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของมนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย (2557: 124) ได้กล่าวถึงการเรียนแบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นจัดสภาพแวดล้อมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน และสมาชิกแต่ละคนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงการแบ่งปันทรัพยากร ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกัญญ์ธรร อัครกิตติโสภณ (2560: 66) ได้กล่าวถึงการเรียนแบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้ช่วยเหลือกัน และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่งผลให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้ที่ดีขึ้น

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) แล้ว สื่อการเรียนการสอนคือ สมุดภาพการ์ตูน นับว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากการใช้รูปภาพประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้และช่วยให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เป็นามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างสมุดภาพการ์ตูน เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจสิ่งที่เป็นามธรรมให้เป็นรูปธรรม ดังที่ The Encyclopedia (1993 : 375) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนว่า ภาพการ์ตูนจะช่วยดึงดูดความสนใจทางการอ่าน การอ่านหนังสือการ์ตูนควบคู่ไปพร้อมกับการเรียนในช่วงชั้นระดับมัธยมศึกษาจะช่วยสร้างนิสัยรักการอ่านของนักเรียน ซึ่งสื่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยกระตุ้นความสนใจนักเรียน สร้างความสนุกสนาน รวมถึงช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระได้รวดเร็วยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Donohue (2015: บทคัดย่อ) กล่าวว่า การใช้ภาพการ์ตูนสามารถส่งเสริมการอ่านและการเขียน ช่วยให้มีความเข้าใจ และสร้างความสนุกสนานในการอ่าน อีกทั้งยังสอดคล้องกับศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (2557: 80) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ภาพการ์ตูนทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความกระตือรือร้นในการเรียนและก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสุข

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คนหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยจึงนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยดังกล่าวมาวิเคราะห์ โดยคะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการจัดการเรียนรู้ (\bar{x} = 24.31, S.D.= 2.29) ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ (\bar{x} = 10.81, S.D. = 2.30) จะเห็นได้ว่า นักเรียนมีวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยสูงขึ้นอย่างมาก เนื่องจากนักเรียนได้

มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ช่วยเหลือกัน และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมถึงสื่อการเรียนการสอนสมุดภาพการ์ตูนยังช่วยให้ครูถ่ายทอดความรู้และส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางวรรณกรรมและวรรณคดี เช่น งานวิจัยของถนิมรัช ชูชัยมงคล (2557: 64) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของปณิตาใจสุทธิ (2558: 89) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และงานวิจัยของณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์ (2559: 93) ได้ศึกษาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการวิเคราะห์วรรณคดีไทยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนจึงมีอิทธิพลต่อการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียน

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ในภาพรวมระดับเห็นด้วยมาก พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากโดยเรียงลำดับสูงสุดลงมา ดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่า ด้านบรรยากาศ นักเรียนเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่ 1 ในประเด็น บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มมีบทบาทในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง โดยครูจะเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำเท่านั้น ทำให้นักเรียนกล้าคิดและกล้าตัดสินใจอย่างอิสระ ส่วนด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนเห็นด้วยมาก เป็นลำดับที่ 1 ในประเด็นช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อวรรณคดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในวรรณคดี และช่วยให้วรรณคดีที่เป็นนามธรรมเห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวรรณคดีมากยิ่งขึ้น และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 ในประเด็น กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก กิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนต้องทำงานร่วมกัน ประึกษากัน และช่วยเหลือกัน เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มดังที่มนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย (2557: 128) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ

กลุ่มย่อย นักเรียนที่เก่งจะช่วยนักเรียนกลุ่มอ่อน วิธีการเรียนนี้จึงแตกต่างจากการเรียนแบบเดิม นักเรียนจึงเกิดความกระตือรือร้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในครั้งนี้ สอดคล้องกับศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (2557: 78) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ภาพการ์ตูนในการจัดการเรียนการสอนไว้ว่า การใช้ภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนมากขึ้นและช่วยให้นักเรียนได้ไขความคิดที่จะเรียบเรียงเรื่องที่เห็นออกมาได้ดี

ข้อเสนอแนะ

จากการสรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน” ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดและข้อเสนอแนะไว้ 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) เป็นการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) ครูจึงต้องกำหนดบทบาทของนักเรียนในการทำกิจกรรมกลุ่ม และชี้แจงรายละเอียดการทำกิจกรรมกลุ่มอย่างชัดเจน นอกจากนั้นครูจะต้องสุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจทั้งในเนื้อหาและคำชี้แจงต่างๆ เป็นระยะๆ รวมถึงติดต่อประสานงานกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อให้นักเรียนเข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มในทุกคาบเรียน
2. ในการจัดการเรียนรู้ ครูควรเน้นย้ำนักเรียนเกี่ยวกับหัวข้อเกณฑ์การประเมินผลก่อนการทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนทำงานได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
3. ในการจัดการเรียนรู้ ครูควรวางแผนเกี่ยวกับเวลาในการทำกิจกรรม ทั้งในส่วนของขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นสอน ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงาน และขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล เพื่อให้ดำเนินกิจกรรมได้ครบทุกขั้นตอนและทันเวลา

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณกรรมไทย โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสื่อการสอน เช่น เกม คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนในชั้นอื่น ๆ เช่น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในสาระการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด และหลักภาษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน



รายการอ้างอิง

- Arends. (1994). **Learning to teacher**. 3rd ed. United of America: McGraw-Hill.
- Brianne V, D. (2015). “Picturing meaning: the role of picture books in a fourth grade classroom” Master of education in literacy, William Paterson University.
- Cianciolo Patricia J. (1990). **Picture Books for Children**. American Library Association.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D. & Smaldino, S. (1999). **Instructional Media and Technologies for Learning (6th Ed)**. Columbus, OH: Prentice-Hall. Junko Sakoi. (2015). “The responses of fifth graders to Japanese pictorial texts” Faculty of the department of teaching, learning and sociocultural studies, the university of the Arizona.
- Kinder, Jame S. (1959). **A. Audio-Visyal Material and Techniques**. New York: American Book Company.
- Ling, Bin Ghazali and Raman. (2016). “The Effect of Student Team Achievement Division Cooperative Learning on The Concept Understanding Ability of Mathematic” *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 104.
- Shores, Louis. (1960). **Instructional Materials: An Introduction for Teachers**. New York: Ronold Press.
- The Encyclopedia. (1993). **Americana International Edition**. Danburg: Grolier Incorporated.
- Travis D, Brandy. (2013). “The effects of cooperative learning on student achievement in Algebra I” Graduate School of Education and Psychology, Pepperdine University.
- กช ช่างชูวงศ์. (2546). **วาดการ์ตูนคอมมิคส์ Comicker**. กรุงเทพมหานคร: วาดศิลป์.
- กตัญญู ชูชื่น. (2550). **วรรณกรรมท้องถิ่นไทย**. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- กนก ชวลีเกษม. (2542). **หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก**. กูเกิ้ล: สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- กรมวิชาการ. (2546). **การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2539). **ความรู้ทั่วไปทางวรรณคดีไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- คมศักดิ์ หาญสิงห์. (2543). “ผลของการสอนซ่อมเสริมวิชาคณิตศาสตร์เรื่องโจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนซ่อมเสริมจากครูแบบปกติและจากบทเรียนการ์ตูน” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฉันท ชาติทอง. (2550). **การออกแบบการสอนและบูรณาการ**. นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.
- จินตนา ไบกาชุย. (2534). **การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ชลธิชา นานา. (2560). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชลธิชา หอมฟุ้ง. (2557). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการปรับใช้ รูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้วิธีสัจสี” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัตสุณี สีนธูสิงห์. (2550). **วรรณคดีที่ศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). **ระบบสื่อการสอน**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2556). **การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน**. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 5 ฉบับที่ 1. 7-20.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). **การจัดการเรียนรู้แนวใหม่**. นนทบุรี: สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ชาญศักดิ์ พบลาก. (2555). “การศึกษารูปแบบตัวการ์ตูนแบบพื้นฐานญี่ปุ่นและบนพื้นฐานอเมริกาเพื่อการออกแบบหนังสือประกอบการเรียนสำหรับนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2545). **การสอนภาษาไทยขั้นพื้นฐานระดับมัธยมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: เมธีพิปส์.
- ฐานรงค์ ทูเรียน. (2560). “ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ณัฐธรร อัครกิตติโสภณ. (2560). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐฐาน สุกสี. (2558). “การสร้างแบบฝึกพร้อมกับภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์. (2559). “การศึกษาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ. (2543). “การพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน ที่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนความคิดเห็นในการคบเพื่อนต่างเพศในวัยเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล. (2557). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทักษิณา สนวนนท์. (2555). *Oxford basic English Dictionary*. กรุงเทพมหานคร: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- ทัศนัย ไพรี. (2553). “การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ทิตินา แชมมณี. (2548). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- _____. (2551). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- ธงชัย แกละมงคล. (2560). “การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเรื่อง การออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์ประชาอุทิศพิทยาคาร” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- นเรศ ทองอินทร์. (2560). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่าน ร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิตติยา ตั้งเจริญ. (2559). “การพัฒนาทักษะการเขียนความเรียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับภาพการ์ตูน” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บันลือ พลฤกษ์วัน. (2557). **แนวพัฒนาการอ่านเร็ว-คิดเป็น**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญยงค์ เกศเทศ. (2536). **แลลดวรรณกรรมไทย**. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- บุศราภรณ์ สมบูรณ์. (2544). **ประโยชน์ของรูปภาพในการเรียนการสอน**. สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2563. จากประโยชน์ของรูปภาพในการเรียนการสอน: <http://sps.lpru.ac.th>.
- ปนัดดา ใจสุทธิ. (2558). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประภาศรี สีอำไพ. (2545). **วัฒนธรรมทางภาษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2545). **การ์ตูนเพื่อนรัก**. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- ปราณี ปราบริปู. (2554). **กลวิธีเพื่อการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมระดับประถมศึกษา**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ปรีดา กองเก็บดี. (2555). “การใช้ภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 1 ศรีเกิด อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ปัญญา บริสุทธิ. (2534). **วิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยประเภท**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- ปิยนุช แหวนเพชร. (2560). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เปลื้อง ณ นคร. (2545). **ภาษาและวรรณคดี**. พระนคร: บำรุงสาส์น.

พาวา พงษ์พันธ์ุ. (2543). “การพัฒนาชุดการเรียนการสอนประกอบภาพการ์ตูนวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องเศษส่วน” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขา วิทยาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิชัย ศรีภูไท. (2542). **วรรณคดีสังคมและการเมือง**. อุบลราชธานี: คณะมานุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2542). **การสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิดวิธีและเทคนิคการสอน**. กรุงเทพมหานคร: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.

ไพรัช รามัญ. (2540). **เอกสารการสอน1032101**. เชียงใหม่: โรงพิมพ์สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.

มนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย. (2557). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มาเรียม นิลพันธ์ุ. (2558). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 9. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทาง การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

รัตนา ภาชาฤทธิ. (2534). **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. กรุงเทพมหานคร: การศาสนา.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.

รื่นฤทัย สัจจพันธ์ุ. (2544). **วรรณคดีศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ชารปัญญา.

วรวิทย์ นิเทศศิลป์. (2551). **สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้**. ปทุมธานี: สกายบุ๊ก.

วัชรา เล่าเรียนดี. (2548). **เทคนิคและยุทธวิธีพัฒนาทักษะการคิด การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ**. นครปฐม: โรงพิมพ์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนาม จันท์.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2543). **แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพมหานคร: แอล ที เพรส.

_____. (2556). **วรรณคดีศึกษา(ว่าด้วยหลักการอ่าน)**. กรุงเทพมหานคร: องค์การค้าของสำนักงาน คณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา.

วาสนา ชาวหา. (2522). **เทคโนโลยีการศึกษา**. ชลบุรี: โรงพิมพ์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.

วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2549). **ภาษาอักษมาไศรย**. กรุงเทพมหานคร : กองทุนพลโทดำเนียร เลขะกุล เพื่อประวัติศาสตร์.

- วิภา กงกะนันทน์. (2556). **ปรัชญาแห่งวรรณคดี (ทฤษฎีศิลปะ)**. นครปฐม: คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศรีพระจันทร์ แสงเขตต์. (2557). “การพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). **การสอนวรรณกรรมวรรณคดีไทย**. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศศิธร เวียงวะลัย. (2556). **การจัดการเรียนรู้ (Learning Management)**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ศักดิ์ชัย เกียรติดิโนจันทร์. (2533). **คู่มือเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง**. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ่อน.
- _____. (2534). **การ์ตูนศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. กรุงเทพมหานคร: การศาสนา.
- ศิวินิต อรรถวุฒิกุล. (2560). **Creative media for Education สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: โรงพิมพ์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรณ. (2544). **การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง**. เชียงใหม่: *the knowledge center*.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2543). **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: เอส.อาร์. พรินติ้ง แมส โปรดักส์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2549). **แนวการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เล่ม 2**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). **นวัตกรรมการเรียนการสอน..เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคโนโลยีพรินติ้ง.
- สุจิริต เพียรชอบ. (2539). **สอนให้สนุก เป็นสุขกับการเรียน**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- องอาจ ไอ้โลม. (2555). **วรรณคดีศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล.
- อนนต์ ศรีศักดิ์ดา. (2554). **ความรู้พื้นฐานทางวรรณกรรมไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 6. ปทุมธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อรพรรณ พรสีมา. (2540). **ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปฏิรูปการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 ทฤษฎี**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี. สโตร์.

อัญชลี ศรีรุ่งเรือง. (2558). “ผลการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือวิชาคอมพิวเตอร์ ที่มีต่อความรู้พื้นฐานด้านสื่อและการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). **หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: โอเดียน.

อิงอร สุพันธุ์วัฒน์. (2551). **รัก ทุกข์ สุข โศก ในงานวรรณกรรมไทย: ภาพสะท้อนสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน**. กรุงเทพมหานคร: สร้างสรรค์บุ๊คส์.

_____. (2554). **วรรณกรรมวิจารณ์: ร้อยกรองปัจจุบัน**. กรุงเทพมหานคร: ธนาเพรส.

_____. (2555). **ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ชุดฝึกอบรมครู**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร. (2557). **กลวิธีการสอนภาษาไทยให้สนุก**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เอนก รัตน์ปิยะภากรณ์. (2534). **การเขียนการ์ตูนเรื่อง ในการส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.

เอมอร โตตะโสภณ. (2539). **จารีตนิยมทางวรรณกรรมไทย: การศึกษาวิเคราะห์**. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ้อ.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล

วุฒิ ครุศาสตรบัณฑิต (ประถมศึกษา), ครุศาสตรมหาบัณฑิต (วิจัยการศึกษา),
ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (การวัดและประเมินผลการศึกษา)
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

2. อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์

วุฒิ ครุศาสตรบัณฑิต (ประถมศึกษา), ครุศาสตรมหาบัณฑิต (โสตทัศนศึกษา),
ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

3. อาจารย์อภิรดี มณีประเสริฐ

วุฒิ ครุศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทย), ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย)
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สถานที่ทำงาน โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา อ.เมือง จ.นครปฐม



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก (๓)

รหัสวิชา ท ๒๒๑๐๑

รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน ๓

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๑ คาบ

ผู้สอน นางสาวไอรดา ภูเทศ

โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา

๑. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท ๕.๑ เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม
ไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท ๕.๑ ม.๒/๓ อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

๒. สาระสำคัญ

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านวรรณศิลป์และด้านสังคมและวัฒนธรรม โดยรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ความงามด้านภาษาในการเลือกสรรใช้คำเพื่อก่อให้เกิดความไพเราะ เกิดจินตนาการและให้ความหมายที่ลึกซึ้ง การศึกษาวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกจะทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกประทับใจและซึมซับคุณค่าด้านต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในบทประพันธ์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของของวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกถูกต้อง

๒. นักเรียนสามารถอธิบายคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรมของวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกถูกต้อง

๔. สารการเรียนรู้

ความรู้ (K)

๑. หลักในการอธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน
๒. เนื้อหาวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

ทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ทักษะการอ่าน
๒. ทักษะการเขียน
๓. ทักษะการดูและการฟัง
๔. กระบวนการวิเคราะห์วิจารณ์
๕. กระบวนการกลุ่ม
๖. กระบวนการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. รักความเป็นไทย

สมรรถนะสำคัญ

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการแก้ปัญหา
๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๕. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ชิ้นงาน

นักเรียนทำใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบนนทก”

ภาระงาน

นักเรียนนำเสนอใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบนนทก” หน้าชั้นเรียน

๖. เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

วิธีวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๑. การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
๒. การตรวจใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบนนทก”

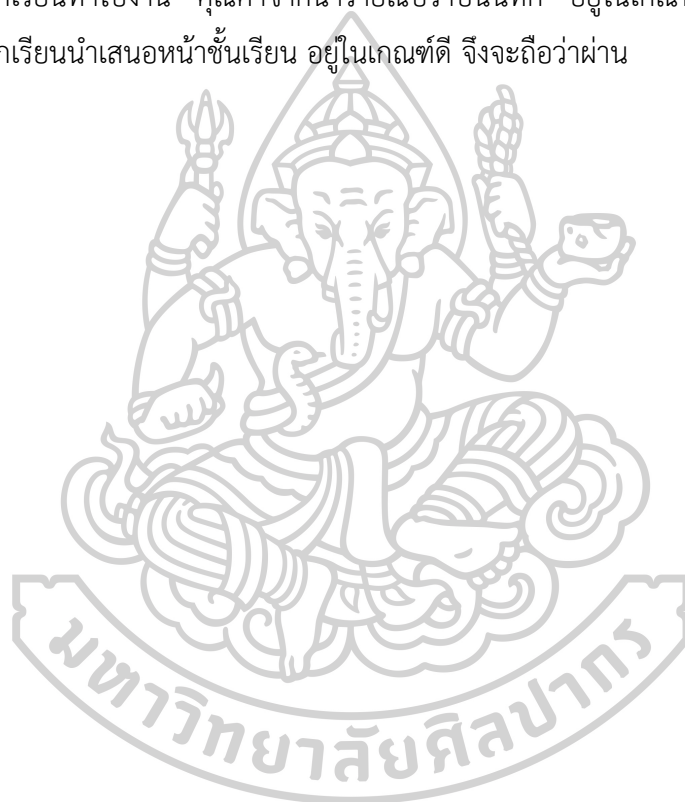
๓. การสังเกตการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้

๑. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
๒. แบบประเมินใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบนนทก”
๓. แบบประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๑. นักเรียนทำงานกลุ่มในชั้นเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี จึงจะถือว่าผ่าน
๒. นักเรียนทำใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบนนทก” อยู่ในเกณฑ์ดี จึงจะถือว่าผ่าน
๓. นักเรียนนำเสนอหน้าชั้นเรียน อยู่ในเกณฑ์ดี จึงจะถือว่าผ่าน



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เลขที่	ประเด็นการประเมิน															รวม	
	ความร่วมมือ				การแสดง ความคิดเห็น				ความรับผิดชอบ				ความตรง ต่อเวลา				
	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒		๑

ข้อสังเกตเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมินผลการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ควรปรับปรุง)
ความร่วมมือ	สมาชิกทุกคนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม	สมาชิก ๑ คนไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม	สมาชิก ๒ คนไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม	สมาชิกมากกว่า ๒ คนไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม
การแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลที่เหมาะสม	สมาชิก ๑ คนไม่ร่วมแสดงความคิดเห็นหรือแสดงความคิดเห็นโดยไม่มีเหตุผลหรือเหตุผลไม่เหมาะสม	สมาชิก ๒ คนไม่ร่วมแสดงความคิดเห็นหรือแสดงความคิดเห็นโดยไม่มีเหตุผลหรือเหตุผลไม่เหมาะสม	สมาชิกมากกว่า ๒ คนไม่ร่วมแสดงความคิดเห็นหรือแสดงความคิดเห็นโดยไม่มีเหตุผลหรือเหตุผลไม่เหมาะสม
ความรับผิดชอบ	สมาชิกทุกคนมีความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่ม ๑ คนไม่รับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่ม ๒ คนไม่รับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มมากกว่า ๒ คนไม่รับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม
ความตรงต่อเวลา	ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด	ทำงานเกินเวลาที่กำหนดตั้งแต่ ๑ นาทีถึง ๕ นาที	ทำงานเกินเวลาที่กำหนดตั้งแต่ ๖ นาทีถึง ๑๐ นาที	ทำงานเกินกว่าเวลาที่กำหนดมากกว่า ๑๐ นาที

เกณฑ์การตัดสินผล

๑๓ - ๑๖	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
๑๐ - ๑๒	คะแนน	หมายถึง	ดี
๗ - ๙	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
๔ - ๖	คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินผลใบงาน “คุณค่าจากรายณ์ปราบหนทก”

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ควรปรับปรุง)
เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้องและครบถ้วนทุกหัวข้อ	เนื้อหาไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน ๑ หัวข้อ	เนื้อหาไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน ๒ หัวข้อ	เนื้อหาไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วนตั้งแต่ ๓ หัวข้อขึ้นไป
การใช้ภาษา	ใช้ภาษาได้สละสลวยและเหมาะสมทุกแห่ง	ใช้ภาษาไม่สละสลวยและไม่เหมาะสม ๑-๒ แห่ง	ใช้ภาษาไม่สละสลวยและไม่เหมาะสม ๓-๔ แห่ง	ใช้ภาษาไม่สละสลวยและไม่เหมาะสม ตั้งแต่ ๕ แห่งขึ้นไป
การสะกดคำ	สะกดคำถูกต้องทุกคำ	สะกดคำไม่ถูกต้อง ๑-๔ คำ	สะกดคำไม่ถูกต้อง ๕-๘ คำ	สะกดคำไม่ถูกต้อง ตั้งแต่ ๙ คำขึ้นไป
ความเป็นระเบียบ	เขียนตัวหนังสืออ่านง่าย สะอาดและไม่มีรอยลบ	เขียนตัวหนังสืออ่านง่าย แต่มีรอยลบ ๑-๓ แห่ง	เขียนตัวหนังสืออ่านง่าย แต่มีรอยลบ ๔-๖ แห่ง	เขียนตัวหนังสืออ่านยากและมีรอยลบ ๗ แห่งขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสินผล

๑๓ - ๑๖	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
๑๐ - ๑๒	คะแนน	หมายถึง	ดี
๗ - ๙	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
๔ - ๖	คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินการพูดนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	(ดีมาก) ๔	(ดี) ๓	(พอใช้) ๒	(ควรปรับปรุง) ๑
การใช้ภาษา	ใช้ภาษาถูกต้องและเหมาะสม	ใช้ภาษาไม่ถูกต้อง ๑-๔ ครั้ง	ใช้ภาษาไม่ถูกต้อง ๕-๘ ครั้ง	ใช้ภาษาไม่ถูกต้อง มากกว่า ๘ ครั้งขึ้นไป
การนำเสนอเนื้อหา	นำเสนอเนื้อหาถูกต้องและครบถ้วน	นำเสนอเนื้อหาไม่ถูกต้องหรือไม่ครบ ๑ ประเด็น	นำเสนอเนื้อหาไม่ถูกต้องหรือไม่ครบ ๒ ประเด็น	นำเสนอเนื้อหาไม่ถูกต้องหรือไม่ครบ มากกว่า ๓ ประเด็นขึ้นไป
ความคล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่อง ชัดเจน ไม่ติดขัดและสื่อสารได้ดี	พูดติดขัด ๑-๒ ครั้ง แต่ยังสามารถสื่อสารได้	พูดติดขัด ๓-๔ ครั้ง และสื่อสารไม่ชัดเจน	พูดติดขัดมากกว่า ๕ ครั้งขึ้นไปและสื่อสารไม่ได้
ความตรงต่อเวลา	ตรงต่อเวลาที่กำหนด	เกินเวลาที่กำหนด ตั้งแต่ ๑ นาทีถึง ๓ นาที	เกินเวลาที่กำหนด ตั้งแต่ ๔ นาทีถึง ๕ นาที	เกินเวลาที่กำหนด มากกว่า ๕ นาทีขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสินผล

๑๓ - ๑๖	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
๑๐ - ๑๒	คะแนน	หมายถึง	ดี
๗ - ๙	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
๔ - ๖	คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุง

๗. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสมุดภาพการ์ตูน)

ขั้นกระตุ้นความสนใจ

๑. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๖ คน โดยละความสามารถเก่ง ปานกลางและอ่อน และใช้กลุ่มเดิมทุกกระบวนการจัดการเรียนรู้

๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยเปิดวิดีโอที่เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์โดยใช้เวลา ๕ นาที

ขั้นสอน

๓. นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องย่อวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

๔. ครูซักถามความรู้เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม

๕. ครูอธิบายหลักการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรมเพิ่มเติม

ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม

๖. นักเรียนศึกษาคุณค่าด้านวรรณศิลป์และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรมของวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกจากสมุดภาพการ์ตูนวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกที่ครูสร้างขึ้น

๗. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบนนทก” ขนาด A๑

ขั้นตรวจสอบผลงาน

๘. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอใบงานและเปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มซักถามข้อสงสัย จากนั้นครูแก้ไขและอธิบายเพิ่มเติมให้สมบูรณ์

ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล

๙. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและสุ่มถามนักเรียนจำนวน ๕ คน

๘. สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้

๑. วิดีทัศน์เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์

๒. สมุดภาพการ์ตูนวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

๓. ใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบนนทก”

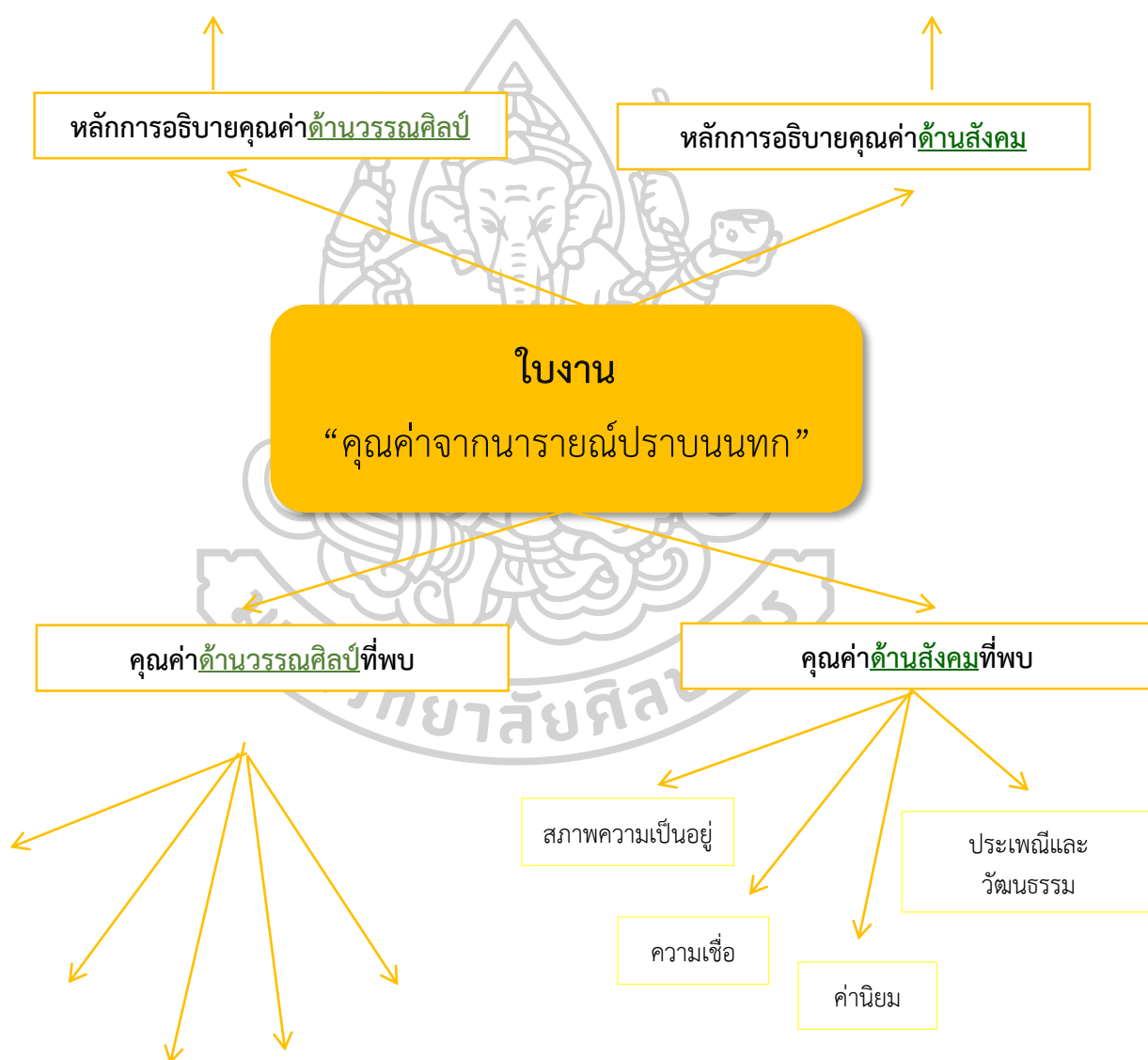
คำชี้แจง : ๑. ให้นักเรียนศึกษาวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก แล้วสรุปความรู้ และเติมคำตอบตามหัวข้อที่กำหนด
 ๒. คำถามมีทั้งหมด ๔ ข้อ ใช้เวลาทำ ๑๕ นาที

.....

.....

.....

.....



สมาชิกในกลุ่ม เลขที่.....

ชั้น.....

๙.๑.๑.๒ ภาพพจน์ ทำให้เกิดภาพจากถ้อยคำตัวอักษรอย่างไม่ตรงไปตรงมามี การเปรียบเทียบ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วมหรือประทับใจมากกว่าการบอกเล่า มีหลายประเภท เช่น

๑) อุปมา เป็นการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งด้วยอีกสิ่งหนึ่ง โดยมีตัวเชื่อมคำทั้งสอง ได้แก่ ดัง ดุจ ประหนึ่ง ราว รวากับ เสมือน เช่น คล้าย ปูน ปาน

ตัวอย่าง

“ตาแดงดั่งแสงไฟฟ้า” หรือ “ดั่งพิชอสูรนี้ไม่ทนได้”

๒) อุปลักษณ์ เป็นการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง ใช้คำว่า เป็นหรือคือ ในการเปรียบเทียบ

ตัวอย่าง

“เธอคือนางมารร้าย” หรือ “เขาเป็นเทพบุตรในใจฉัน” หรือ “พ่อเป็นร่มโพธิ์ร่มไทร”

๓) นามนัย ใช้คำที่เป็นส่วนประกอบสิ่งหนึ่งสิ่งแทนสิ่งนั้นทั้งหมด เช่น ฉัตร แทน กษัตริย์ แก้วอี แทน ตำแหน่งผู้บริหาร เคียว แทน ขาวนา ค้อน แทน กรรมกร

ตัวอย่าง

“ซึ่งพระองค์จะพาสองหลาน ออกไปสังหารยักษ์
ก็ต้องความตามไวภูณฐ์มา สุดแต่พระมหามุนี
(รามเกียรติ์)

ไวภูณฐ์ เป็นที่ประทับของพระนารายณ์

๔) สัญลักษณ์ ใช้สิ่งหนึ่งแทนอีกสิ่งหนึ่งที่มีลักษณะบางประการร่วมกัน เช่น ดอกไม้ แทน ผู้หญิง สีดำ แทน ความตาย เมฆหรือหมอก แทน อุปสรรค ราชสีห์ แทน ผู้มีอำนาจ

ตัวอย่าง

“อย่าเอื้อมเต็ดดอกฟ้า มาณอม
สูงสุดมือมักตรอม ออกใช้
เต็ดแต่ดอกพะยอม ยามยาก ชมนา
สูงก็สอยด้วยไม้ อาจเอื้อมเอาถึง”

(โคลงโลกนิติ)

หรือ “เมฆสีดำแต้มฟ้าเวลานี้ มันจะมีวันจางร้างฟ้าไหม
เราอยากเห็นรุ่งทองของฟ้าไทย ผ่องอำไพกระจ่างทาบกลางฟ้า”

๕) ปฏิพากย์ ใช้คำตรงกันข้ามแสดงความขัดแย้งเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

ตัวอย่าง

“ความสุขที่แสนจะเจ็บปวด” หรือ “เสียงน้ำกระซิบสาดปราศจากเสียง”

๖) อติพจน์ ใช้คำกล่าวเกินความจริง

ตัวอย่าง

“ขอให้อายุยืนหมื่นปี” หรือ “เธอร่ำไห้จนน้ำตาเป็นสายเลือด”

๗) อวพจน์ ใช้คำกล่าวน้อยเกินความจริง

ตัวอย่าง

“ยามโกรธเขาเห็นช้างตัวเท่ามด” หรือ “เขาทำงานโครงการใหญ่มากเสร็จภายในชั่วอึดใจ”

๘) บุคคลวัต การสมมุติสิ่งต่าง ๆ ให้มีกิริยาอาการและความรู้สึกเหมือนมนุษย์

ตัวอย่าง

“ทะเลไม่เคยหลับใหล ใครตอบได้ไหมไหนจึงตื่น” หรือ

“ธรรมชาติรอบข้างต่างสลดหมดความคะนองทุกสิ่งทุกอย่าง”

๙) คำถามเชิงวาทศิลป์ คือ การตั้งคำถาม ไม่ได้หวังคำตอบ นักเขียนจะใช้คำถามเชิงวาทศิลป์เพื่อเร้าอารมณ์ผู้อ่านและสื่อข้อคิดที่ต้องการ

ตัวอย่าง

“เราจะยอมให้มีการฉ้อราษฎร์บังหลวงต่อไปอีกหรือ”

๙.๑.๒ คุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม

๙.๑.๒.๑ สภาพของสังคม

๑) สภาพความเป็นอยู่ คือ ขนบของการดำเนินชีวิตของคนแต่ละสมัย เช่น อาชีพ การแต่งกาย อาหาร การปกครอง บทบาทผู้ชายผู้ชาย

ตัวอย่าง

“นุ่งยกलयกนกกพื้นแดง	ก้านแย่งทองระยับจับตาพราย
ชั้นในหมสไบชมพูนิ่ม	สีทับทิมทับนอกคูดุฉิดฉาย
ริ้วทองกรองดอกพรรณราย	ชายเห็นเป็นที่เจริญใจ”

(เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน)

๒) ค่านิยม คือ กระแสความนิยมของบุคคล หรือกลุ่มคนในสังคมต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ตัวอย่าง

“ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์	บำรุงร่างกายไว้ให้เป็นผล
สงวนงามตามระบอบให้ชอบกล	จึงจะพ้นภัยพาลการนิทา
เป็นสาวแซ่แร้วสวยสะอาด	ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า
มั่นแต่กร้าวรานร่อยถอยราคา	จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง
อันตัวต่ำแล้วอย่าทำให้กายสูง	ดูเยี่ยงยุงแววยังมีที่วังหาง
ค่อยเสี้ยมเจียมใจจะไว้วาง	ให้ต้องอย่างกริยาเป็นนารี”

(สุภาชิตสอนหญิง)

๓) ประเพณีและวัฒนธรรม คือ สิ่งที่ปฏิบัติเชื่อถือมานานจนกลายเป็นแบบอย่างความคิดหรือกระทำสืบต่อกันมาและยังมีอิทธิพลอยู่ในปัจจุบัน เช่น แต่งงาน เทศน์มหาชาติ บวช

ตัวอย่าง

“หนุ่มสาวเคียงค้ำเข้านั่งอัด	พระสงฆ์เปิดตาลปัตรชดน้ำโร
ปราลงข้างสีกาห้าหกโอ	ท่านยายโพงสาวน่าน้ำเข้าตา
อึดอึดยัดเยียดเบียดกันกลม	เอาหนามส้อมแทงท้องร้องอูยหน้า
ที่ไม่ถูกทำยันทันเข้ามา	ท่านยายสาออกมานั่งบงกันไว้”

(เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน)

๔) ความเชื่อ คือ การยอมรับนับถือว่าจริงหรือมีอยู่จริงอาจมีหลักฐานพิสูจน์หรือไม่ก็ได้ เช่น ความฝัน ผี ไสยศาสตร์

ตัวอย่าง

“ใต้เตียงเสียงหนูก็กุกก	แมงมุมพุ่มอกที่ริมฝา
ยิ่งหวาดหวั่นพรั่นตัวกลัวมรณา	ตั้งวิญญูณนางจะพราวไปจากกาย”

(เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน)

๙.๑.๒.๒ ข้อคิดและคติเตือนใจ

๑) ข้อคิดที่ได้รับ พิจารณาประเด็นที่ชวนให้คิดหรือคติที่เป็นประโยชน์ เช่น ความกตัญญู ความเสียสละ ความซื่อสัตย์ ความอดทนอดกลั้น

ตัวอย่าง

“แม่รักลูกลูกก็รู้ที่อยู่รัก	คนอื่นสักหมิ่นแสนไม่แมนเหมือน
จะกินนอนนอนว่าเมตตาเตือน	แม่วันทองของลูกจงกลับบ้าน”

(เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน)

๒) การนำข้อคิดไปใช้ เป็นการนำข้อคิดที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำข้อคิดเรื่องความกตัญญูไปปรับใช้ โดยการดูแลเอาใจใส่พ่อแม่

๙.๒ เนื้อเรื่องย่อวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก (ที่ถอดความมา)

นนทกมีหน้าที่ล้างเท้าเทวดาอยู่ที่เชิงเขาไกรลาส เมื่อเทวดาพากันไปเฝ้าพระอิศวร พวกเทวดาชอบเข้าแห่ยนนทกอยู่เป็นประจำด้วยการลูบหัวบ้าง ตบหัวบ้าง จนกระทั่งนนทกมรุ่มงจนหมดหัว นนทกแค้นใจเป็นอย่างมากจึงไปเข้าเฝ้าพระอิศวรและกราบทูลว่าตนได้รับใช้พระอิศวรมานาน ยังไม่เคยได้รับสิ่งตอบแทนใดเลย จึงทูลขอให้นิ้วของตนเองเป็นเพชรมีฤทธิ์ซึ่งผู้ใดก็สามารถทำให้ผู้นั้นตาย พระอิศวรจึงประทานนิ้วเพชรให้ตามที่นนทกขอ จากนั้นเมื่อเทวดามาลูบศีรษะหรือตบหัวเช่นเคย นนทกก็ใช้นิ้วเพชรที่ได้รับมาชี้ให้เหล่าเทวดาตายเป็นจำนวนมาก พระอิศวรทรงทราบก็กริ้ว จึงรับสั่งให้

พระนารายณ์ไปปราบ พระนารายณ์จึงคิดอุบาย โดยการแปลงกายเป็นนางฟ้ามายั่วยวนนนทก นนทกเห็นก็เกิดหลงรัก นนทกจึงเข้าไปเกี่ยว นางแปลงจึงชวนให้นนทกร้าท่าต่างๆ ตามนางก่อนจึงจะรับรัก นนทกตกลงร้าตามไปจนถึงท่าร้าที่ใช้นิ้วเพชรซึ่งที่เข้าของตนเอง ส่งผลให้นนทกบาดเจ็บล้มลง ก่อนตายนนทกเห็นนางแปลงปรากฏร่างเป็นพระนารายณ์ นนทกจึงต่อว่าพระนารายณ์ว่ามีอำนาจมีถึง ๔ กร เหตุใดจึงต้องทำอุบายมาหลอกลวงตน พระนารายณ์จึงให้นนทกไปเกิดใหม่และมี ๒๐ มือ และมีหน้า ๑๐ หน้า แล้วพระองค์จะตามไปเกิดเป็นมนุษย์มีเพียง ๒ มือ เวลาต่อมานนทกจึงไปเกิดเป็นทศกัณฐ์ ส่วนพระนารายณ์ก็อวตารลงมาเป็นพระราม



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

วิชา ท๒๒๑๐๑ ภาษาไทยพื้นฐาน ๓ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

แผนการจัดการเรียนรู้ที่..... เรื่อง.....

๑. ผลการจัดการเรียนรู้

- จัดการเรียนรู้ได้ตรงตามแผนการจัดการเรียนรู้
- จัดการเรียนรู้ได้ไม่ตรงตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก

๒. ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) การประเมินผลความรู้หลังการเรียน พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ.....
นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์เนื่องจาก.....
- ๒) การประเมินด้านทักษะกระบวนการเรียน พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ....
นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์เนื่องจาก.....
- ๓) การประเมินด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ...
นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์เนื่องจาก.....

๓. ปัญหาและอุปสรรค

- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- อื่น ๆ.....

๔. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรนำแผนไปปรับปรุงเรื่อง.....
- แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน.....
- ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อผู้สอน

(นางสาวไอรดา ภูเทศ)

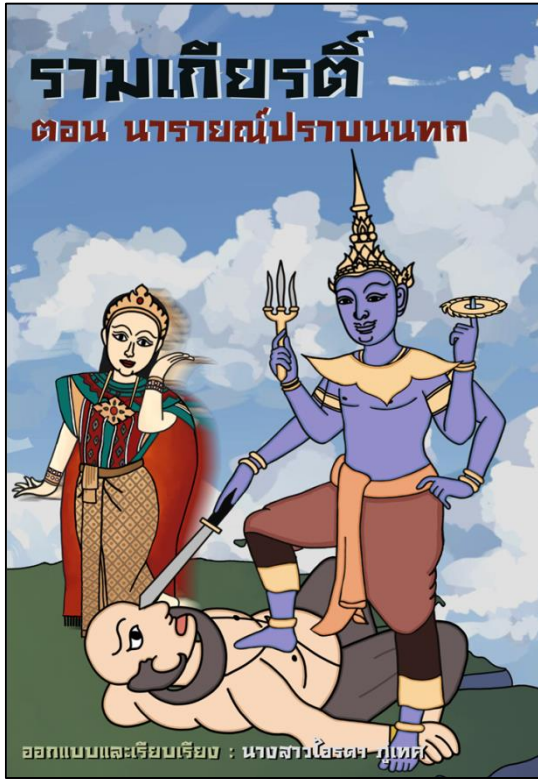
ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ลงชื่อ.....

(นางอภิรดี มณีประเสริฐ)

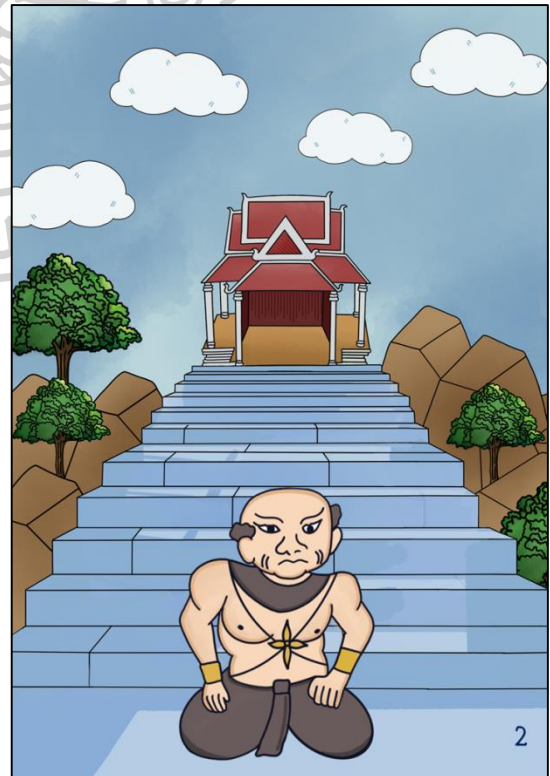
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สมุดภาพการ์ตูน



ผาจะกล่าวบทไป
ตั้งแต่พระสยมภูวนาม
ถึงหนทกฟ้า ใจกล้าหาญ
ประทานให้ล้างเท้าเขา

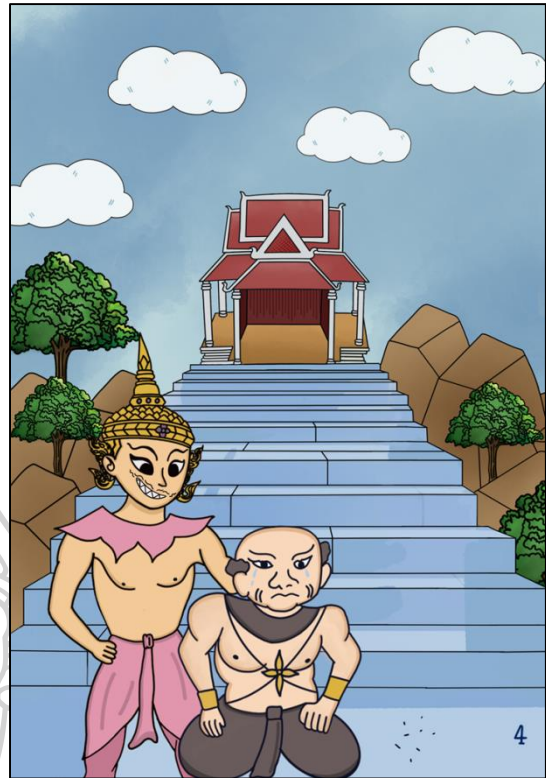
1



อยู่บ้านได้ไกลลาสเป็นนิจ
 บ้างให้ตักน้ำล้างบาป
 จนผลมโกรันไล่นเกลี้ยงถึงเพียงหู
 ฮึดฮัดขัดแค้นแค้นใจ
 เป็นชายดุด่าหมิ่นชาย
 คิดแล้วก็รีบเดินมา

สุรารุกข์ตบหัวแล้วลูบหน้า
 บ้างถอนเส้นเกศาหัวไป
 ตูंगा ใหน้าแล้วร้องไห้
 ตาแดงต่งแสงไฟฟ้า
 มีตายจะได้มาเห็นหน้า
 ฝ่าพระอิศราธิปัตติ ฯ

3

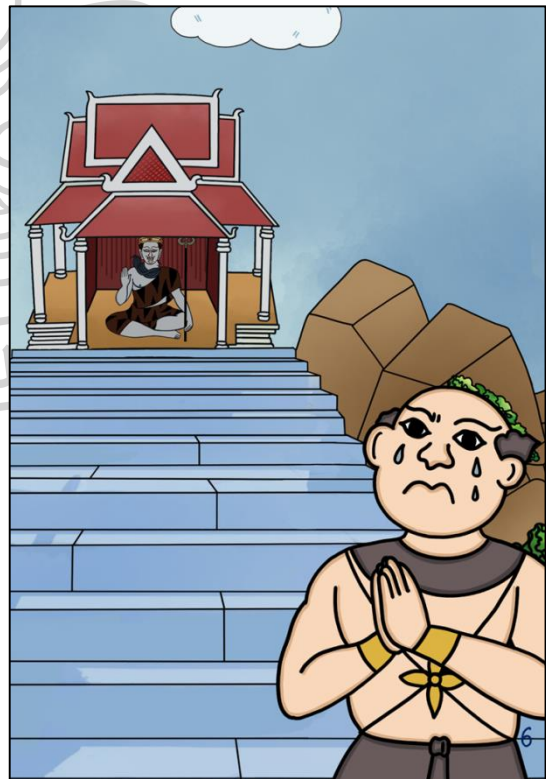


4

ครั้นถึงจึงประณตบทงสุ
 ว่าพระองค์เป็นหลักธาศรี
 ผู้ใดทำชอนต่อเบื้องบาท
 ตัวข้าพมิชอบหนัก
 พระองค์ผู้ทรงศักดิ์ดาเดช
 กรรมเวรสิ่งใดตั้งนี้

ทูลองค์พระอิศวรเรื่องศรี
 ย่อมเมตตาปราณีทั่วพิภตร
 ก็ประสาททั้งพรแลยศศักดิ์
 ล้างเท้าสุรารักษ์ถึง โกฎิปี
 ไม้ไปรตเศแก่ข้าบาศรี
 ทูลพลาจ โทศิรำพัน ฯ

5

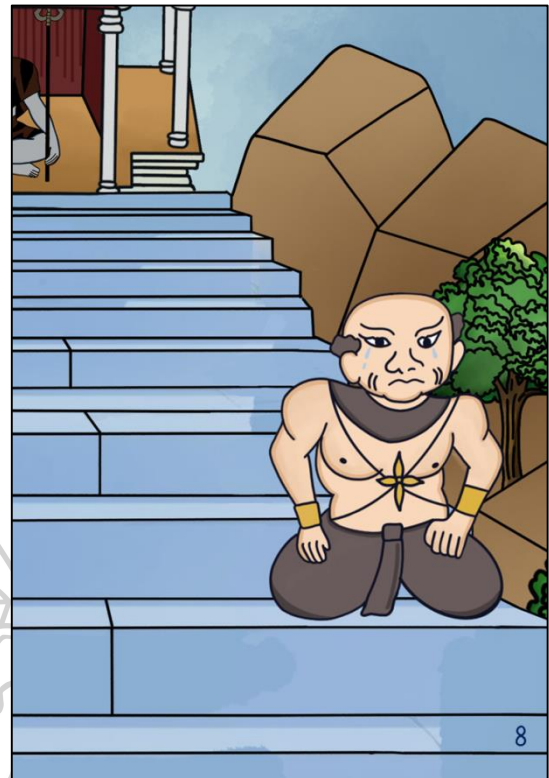


6

เมื่อเห็น
เห็นนมหก ไศกาจามัลย์
จึงมีทวาราชบริหาร
ตัวกูจะ ให้ตั้งจินดา
บัดนี้
น้อมเศียรบังคมแล้วทูลไป
ให้หัวข่าเป็นเพชรฤทธิ
จะได้รื่องน้องมาทา

พระอิศวรบรมรังสรรค์
พระทรงธรรมให้คิดเมตตา
เอ็งต้องการสิ่งไรจงเร่งว่า
อย่าแสน ไศกาอาลัย ฯ
นมหกผู้มีอชฌมาลัย
จะขอพระเจ้าไตรโลกา
จะชี้ใครจงช่วยสังขาร
ไปกว่าจะสิ้นชีวิ ฯ

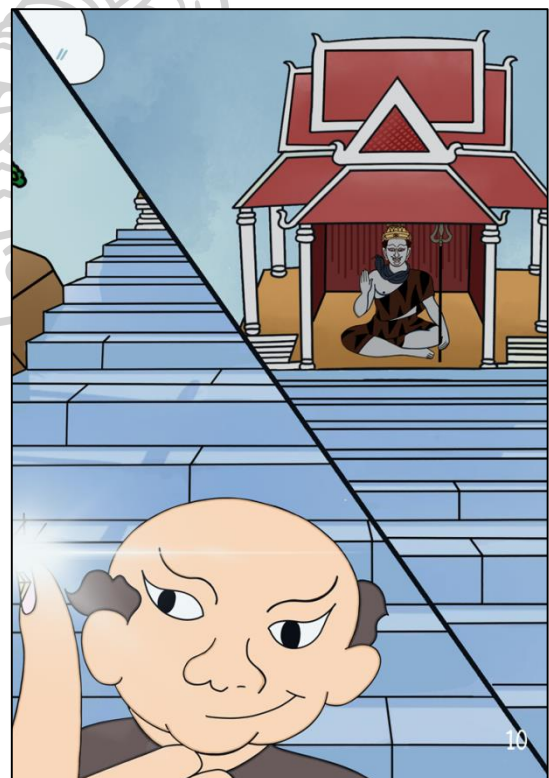
7



เมื่อเห็น
ได้ฟังนมหกพาที
ไอ้พี่มีขอมมาข้าพพา
คิดแล้วก็ประสิทธิ์พรชัย
บัดนี้
รับพรพระศิวะมียศ

พระสยฆวญาณเรื่องศรี
กุสินีหนักตริกไป
จำจะประทานพรให้
จงได้สำเร็จมโหรรถ ฯ
นมหกผู้ใจสาหัส
บังคมลาแล้วบทธจรไป ฯ

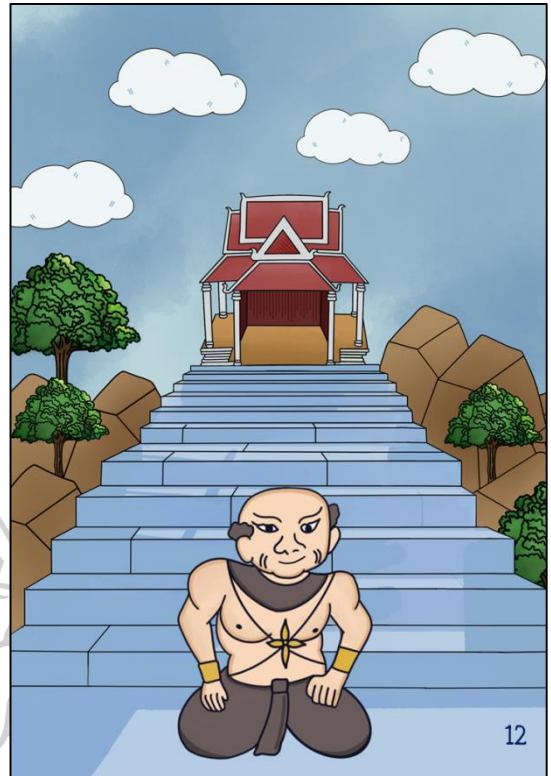
9



ครั้นถึงบันไดโกธลาส
คอยหมู่เทवासุราลัย

ขัดสมาธินั่งยี่มริมอย่างใหญ่
ด้วยใจกำเรือบหงัการ์ ๆ

11

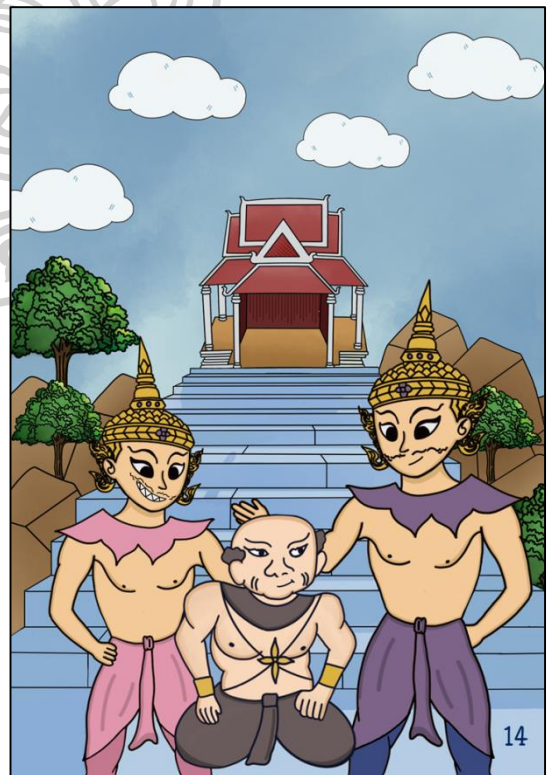


12

เพื่อนี่
สุนทรณคนธรรพวิชา
ครั้นถึงซึ่งเชิงโกธลาส
ก็ชวนกันอย่างเอียงจระลี
พนทกก็ล้างเท้าให้
สัพยอกหยอกเล่นเหมือนทุกวัน

เทवासุราฤทธิทุกทศ
ต่างมาเฝ้าองค์พระศลี ๆ
คนธรรพเทวาราชภาณี
เข้าไปยังที่อัมจันทร์ ๆ
เมื่อจะไปก็จับหัวสั้น
สรวลสันต์เยาเยยเฮฮา

13



14

บัตหัน
 กริ้ว โกรธร้องประกาศตวาดมา
 จนหัวไม่มีผมติด
 วันนี้จะได้เห็นตักัน
 ต้องสู้บรรณเทวานาคี
 ล้มฟาดกลาดเกลื่อนลงทันใด

นนทหน้าใจแกล้วกล้า
 อหิจาข่มเหงเล่นทกวัน
 สุดคิดที่เราจะอดกลั้น
 ขบฟันแล้วชี้นิ้วไป ๆ
 ตั่งพิฆนอสูริไม่ทพได้
 บรรลัยไมทั้นพริบตา ๆ

15



16

เพ็ญหัน
 เห็นนนทหน้าทำฤทธา
 ตกใจตะลึงรำพึงคิด
 คิดแล้วเข้าเฝ้าพระทรงญาณ

หัสันหันเจ้าตรัยจริงศา
 ชี้หมู่เทวาวายปราณ
 ใครประสิทธิ์ให้มันสังหาร
 ยังพิฆนทพริบตารู้จึ ๆ

17



ครั้นถึงจึงประณตบทงส์
 ว่านพทกมันท์ทำฤทธิ
 อันซึ่งนิ้วเพชรของมัม
 จึงทำอาจองทะนงใจ
 เมื่อนั้น
 ได้ฟังองค์อมรินทรา
 อ้ายนี้ทำชอบมาข้าพพาน
 มั่นกลับทรยศกระบถใจ

ทลองค์พระอิศวรเรื่องศรี
 ชีใหญ่เทวานันนบรลย
 พระทรงธรรม์ประทานฤาโณ
 ไม่เกรงได้เบื่องนาทา ๆ
 พระอิศวรบรมหาธา
 จึงมีบัญชาตบไป
 เราจึงประทานพรให้
 ทำการหยานใหญ่ถึงเพียงนี้ ๆ

19



ตรัสแล้วจึงมีบัญชา
 ตัวเจ้าผู้มีฤทธิ
 จงช่วยระงับดับเข็ญ
 เข็ญไปสังหารอ้ายอาธรธรรม์

ตราบพระพาราณสีเรื่องศรี
 เป็นที่พึ่งแก่หมู่เทวัญ
 ให้เขียนทิวพิภพสรวงสวรรค์
 ให้มันสิ้นชีพชีวา ๆ

21



เมื่อเห็น
 รั้นสิ่งถวายบังคมลา
 เป็น โฉมนางเทพอัปสร
 กรายกรอย่างเยื้องจรลี

องค์ฟ้ารายณ์ฟ้าถา
 ออกมาแปลงกายด้วยฤทธิ ๗
 อัดนแค้นจรเชลิมศรี
 ไปอยู่ที่ไหนทงจะเดินมา ๗

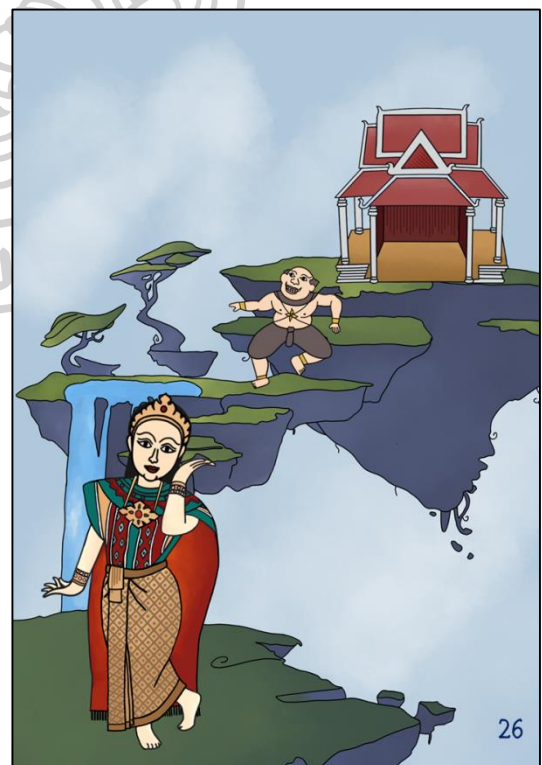
23



บัดเห็น
 สิ้นเวลาเฝ้าเจ้าโลกา
 เหลือบเห็นสตรีวิไลลักษณ์
 งามไฉนรู้งามแกมงามจุไร
 งามถันงามกรรณงามขนง
 งามจริตกิริยางามงอน

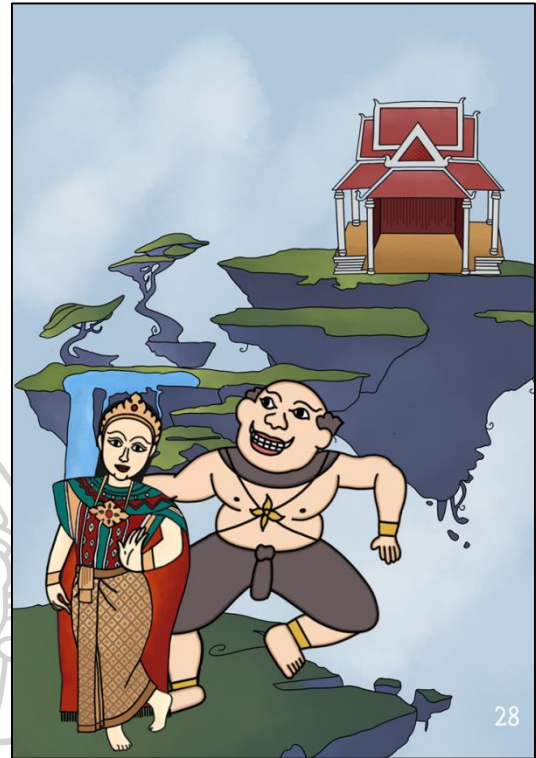
หนทกผู้ใจแกล้วกล้า
 สำราญกายาแล้วเที่ยวไป ๗
 พิศพักตร์ส่องเพียงแซ่ไซ
 งามนัยน์เพชรงามกร
 งามองค์ยั้งเทพอัปสร
 งามเอาจามอ่อนทั้งกายา

25



ถึงโฉมองค์ศรีลักษมี พระสุรัสวดีเส่นหา
 ลีนทั้งไตรภพจบโลกา จะเอามาเปรียบไม่เทียบพัน
 ตูไหนก็เพลินจำเรียวรัก ไฉนองค์เยาวลักษณ์สาวสวรรค์
 ยิงพิศยงคิดผูกพัน ก็เดินกระซิมเข้าไป ๓

27



โฉมเฉยโฉมเฉลา เสาวภาคย์แห่งน้อยพิสมัย
 เจ้ามาแต่สวรรค์ชั้นใด นามกรชื่อไรพระเทวี
 ประสงค์สิ่งอันใดจะใคร่รู้ ทำไฉนมาอยู่ที่นี้
 ข้าเห็นเป็นพวปราณี มารศรีจึงแจ้งกิจจา ๓

29



เมื่อเห็น
ได้ฟังยิ่งทำมารยา
ทำไมมาลวงไถ่ถาม
ท่านพี่ไม่มีความเกรงใจ
พนักงานพื่อนร่าเร่มาบ่น
มีทุกซึ้งซึ่งเที่ยวลงมา

นางพารายณ์เขวาลักษณ์เส่นหา
ข้าเลื่องนัยหาแล้วตอบไป
ลวงลามนุกรุกเข้ามาใกล้
เราเป็นข้าใช้เจ้า โลกกา
ชื่อสุวรรณอุปสรเส่นหา
หวังว่าจะให้คลายร้อน ๆ

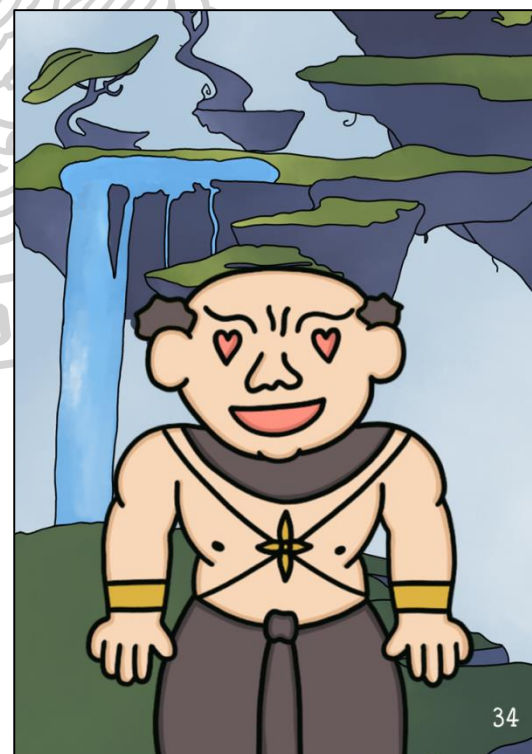
31



สุดเขยสุดสาวท
ทั้งวาจาจรีตก็งามจน
อันซึ่งดูระของเจ้า
ถ้าวาสนาเราเคยนำรุ่งรัก
ตัวพี่มิได้ลวงลาม
สาวสรรคค์ขวัญฟ้ายาใจ

โฉมประหลาดล้ำเทพอุปสร
ควรเป็นนางพื่อนวิไลลักษณ์
หมักเนาจางแจ้งให้ประจักษ์
ก็จะเป็นกษัตริย์สืบไป
จะถือความสิงหิณีมิได้
พี่ไร้คู่จะพึงแต่โมตรี ๆ

33



เมื่อเห็น
 ค้อนแล้วจึงตอบวาทิ
 อันซึ่งฝากโมตริข้า
 เราเป็นนางรำระบำใน
 ใครมารำเกรงเพลงพ็อม
 รำได้ก็มารำตามกัน

นางเทพนิมิต โนมศรี
 ว่านี่โพราะเป็นพินไป
 ข้อนี้ข้อย่าว่าหาไม่รู้
 จะมิมิตรที่ใจผูกพัน
 จึงจะผ่อนด้วยความเกษมสันต์
 นันแหละจะสมตั้งจินดา ฯ

35



บัดนั้น
 ไม่รู้ว่านายฉวีแปลงมา
 ยืมแล้วจึงกล่าวสุหทร
 เจ้าจักปรรามก็ไปโยมิ
 เชิญเจ้ารำเกิดนะนางฟ้า
 ตัวพี่จะรำตามไป

หนทกผู้ใจแกล้วกล้า
 ก็โสฬสส่าพันทวี
 ดูก่อนนางฟ้าเฉลิมศรี
 พี่เป็นคนเก่าพอเข้าใจ
 ให้ลิ้นท่าที่นางจำได้
 มิให้ผิดเพลงนางเทวี ฯ

37



เพื่อน
เห็นพททกลงกลี้นดี

พระนารายณ์ทรงสวัสดิ์คีร์คีมี
ทำที่เยื้องกราย ให่ยวนยนิ ๗

39



เทพนมปฐุมพรหมสี่หน้า
ทั้งกางเดินหงส์บิน
อีกข้านางนอนภมรเกล้า
เมขลาโยนแก้วแวงไว
สมพัตยอดตองพรหมนิมิต
ย้ายท่ามัจฉาชมสาคร

สอดสร้อยมาลาเจดนิม
กินรินเลียนถ้ำอำไพ
ทั้งแขกเต่าพาลาเพียงโหล
มยุเรศพ้อน ไผ่อังพร
ทั้งพิสมัยเรียงหมอน
พระสี่กรขว้างจักรฤทธิรงค์

41



ฝ่ายว่านพทกก็รำตาม
 ถึงท่าผาคาม้วนหางวง
 ด้วยเดชวิฬเพชรสติศักดิ์
 นางกลายเป็นองค์นารายณ์ไป

ด้วยความพิสมัย ไหลหลง
 ชู้ตรงถูกเพลาทันใด ๆ
 ขาหักล้มลงไม่ทันได้
 เขยิบไว้จะสังหารราญรอน ๆ

43



บัดนั้น
 เห็นพระองค์ทรงสังข์ศักดิ์สาร
 ว่าพระหริวงศ์ทรงฤทธิ์
 จึงมีวาจาถามไป

นพทกแก้ว่าหาญชาญสมร
 เป็นลี้กรก็รู้ประจักษ์ใจ
 ลวงล้างชีวิตก็เป็นได้
 โทษซ้ำเป็นไหน ให้ว่ามา ๆ

45



เมื่อหีฟ
 ได้ฟังจึงมีบัญชา
 ด้วยทำโอหังบังเหตุ
 เอ็งฆ่าท้าวสุรารักษ์

พระนารายณ์บรมนาถา
 โทษามิ่งใหญ่หลวงหนัก
 ไม่เกรงเดชพระอิศวรทรงจักร
 โทษหนักถึงที่บรรลัย

47

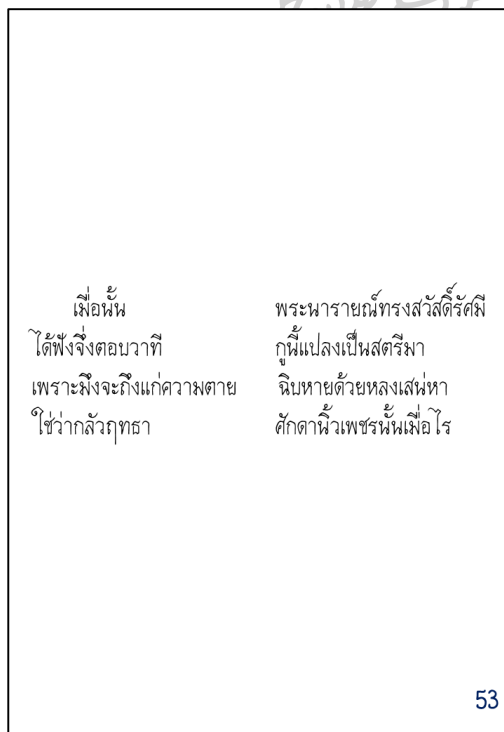
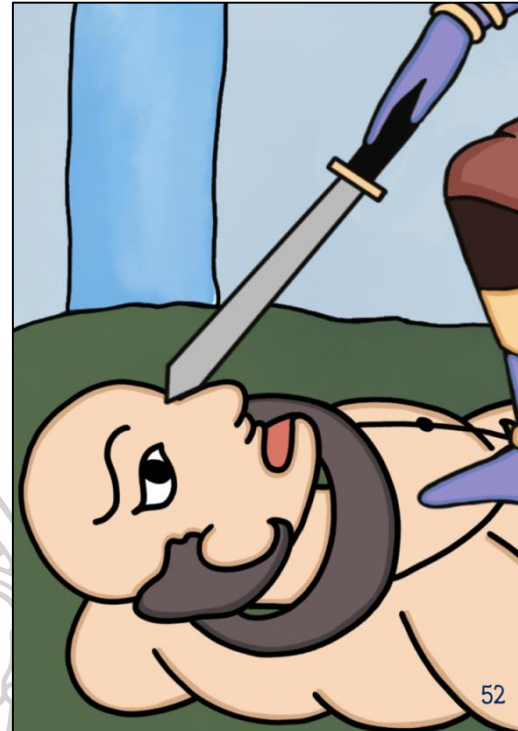
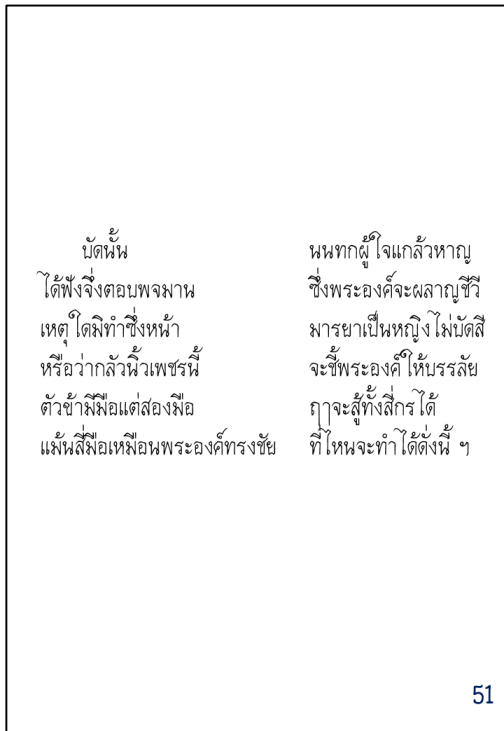


ตัวกูก็คิดเมตตา
 ตรัสแล้วแกว่งตรีเกรียงไกร

แต่จะไว้ขวามิได้
 แสงกระจายพรายไปดั่งไฟกาล ฯ

49





ชาติหนึ่งมีแต่สองหัตถ์
ให้สิบเศียรสิบพักตร์เกรียงไกร
มีมือยี่สิบซ้ายขวา
กูจะเป็นมนุษย์แต่สองกร
ให้สิ้นวงศ์มิ่งอันตกดา
ว่าแล้วกวัดแกว่งพระแสงตรี

จงไปอุบัติเอาชาติใหม่
เหาะเหินเดินได้ ไนอัมพร
ถือศทาอาวุธนพศร
ตามไปราญรอนชีวิ
ประจักษ์แก่เทวาทุกราตี
ภูมิตัดเศียรกระเด็นไป ๆ



ครั้นล้างพมทมรณา
เหาะระเห็จเตร็จฟ้าด้วยว่องไว

พระจักราศูมี้อชฌาลย์
ไปยังเกษียรวารีย์ ๆ



เพื่อหนี

องค์ท้าวลี้เตียนหนีบตี
คือว่านหกมากำเนิด
ชื่อทศกัณฐ์กุมารา
อันห้องซึ่งถัดมานั้น
องค์พระบิดุเรศมารดา

ฝ่ายนางรัชตามเหลี
เทวีมีราชบุตธา
เกิดเป็นพระโอรสา
สิบเคียรสิบหน้ำลัยบกร
ชื่อกุมภกรรณชาญสมร
มิให้มหาทรลั๊กนาที

59



60



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายวิชา ท22101 ภาษาไทยพื้นฐาน 3

เวลา 50 นาที

- คำชี้แจง: 1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีคำตอบถูกต้องเพียงข้อเดียว
2. แบบทดสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ ใช้เวลาทำ 50 นาที คะแนนเต็ม 30 คะแนน
3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แล้วระบาย ● ลงในกระดาษคำตอบ

-
1. “มักเป็นนิทานที่เคยเกิดขึ้นจริง ณ สถานที่แห่งใดแห่งหนึ่งและอาจเป็นเรื่องของบุคคลในประวัติศาสตร์” จากข้อความดังกล่าว หมายถึงนิทานประเภทใด
- นิทานชีวิต
 - นิทานศาสนา
 - นิทานประจําถิ่น
 - นิทานอธิบายเหตุ
2. ข้อใดกล่าวถึงคุณค่าของนิทานได้ถูกต้องน้อยที่สุด
- ให้ความรู้
 - ให้การเรียนรู้ด้านภาษา
 - ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
 - การสอดแทรกข้อคิด คุณธรรมและศีลธรรม

อ่านนิทานเรื่อง ทรัพย์ในดินและตอบคำถามข้อที่ 5-8

ชาวนาผู้หนึ่งมีลูกชายอยู่สามคน ลูกชายของเขาทุกคนล้วนเป็นคนเกียจคร้านจึงไม่มีใครไปช่วยพ่อของเขาทำงานในท้องนาทุกคนเอาแต่กินกับนอนเท่านั้นชาวนาารู้สึกเสียใจมากที่ลูก ๆ ของเขาเป็นเช่นนี้

วันหนึ่งชาวนาเกิดล้มป่วยลงอย่างกะทันหัน เขาจึงเรียกลูกชายทั้งสามคนเข้ามาสั่งความ “พ่อฝังสมบัติทั้งหมดที่จะยกให้พวกเจ้าไว้ในท้องนา เมื่อพ่อตายไปแล้ว พวกเจ้าจงไปขุดหากันเอาเองเถิด ” บอกแล้วชาวนาจึงสิ้นใจตาย ลูกชายทั้งสามของชาวนาจึงพากันไปขุดหาสมบัติในท้องนาตามที่พ่อบอก พวกเขาช่วยกันขุดหาตั้งแต่เช้าจรดค่ำ แต่ก็ยังไม่พบสมบัติที่มีค่าอะไรเลย วันรุ่งขึ้นพวกเขาก็พากันออกไปขุดหาสมบัติอีก แต่ยังคงไม่พบอะไรเลยเช่นเดิม ลูกชายทั้งสามของชาวนาต่างช่วยกันขุดหาอยู่เช่นนี้ต่อไปอีกหลายวันแต่ก็ปรากฏว่าไม่พบสมบัติเช่นเคยในที่สุดพี่ชายคนโตจึงพูดปรึกษากับน้อง ๆ ของเขาว่า “พี่ว่าเราเลิกขุดหาสมบัติกันแล้วหันมาปลูกข้าวโพดกันดีกว่า ” พวกเขาจึงนำเอาเมล็ดข้าวโพดมาหว่านลงในผืนดินที่ถูกขุดคุ้ยไว้แล้วนั้น

หนึ่งเดือนต่อมา เมล็ดข้าวโพดก็เริ่มงอกงามเป็นต้นกล้าเล็ก ๆ ถัดไปอีกสามเดือน ข้าวโพดก็เริ่มออกฝักแลดูเหลืองอร่ามไปทั่วท้องนา “นี่เอง คือ สมบัติที่พ่อยกให้แก่พวกเรา ” พวกเขา กล่าวอย่างมีความสุข

(Tango_Fu, ๒๕๕๕ : ออนไลน์)

3. จากข้อความที่ว่า “ถัดไปอีกสามเดือน ข้าวโพดก็เริ่มออกฝักแลดูเหลืองอร่ามไปทั่วท้องนານี่เองคือสมบัติที่พ่อยกให้แก่พวกเรา ” สมบัติที่ลูกชายกล่าว คือสิ่งใด

- ก. การรู้จักทำมาหากิน
- ข. ความอดทนอดกลั้น
- ค. ต้นข้าวโพดในท้องนา
- ง. ความหวังดีของพ่อที่มีต่อลูก

4. จากนิทานเรื่องทรัพย์ในดิน สุภาชิตใดสอดคล้องกับการกระทำของพ่อที่ต้องการสอนลูกมากที่สุด

- ก. เก็บเล็กผสมน้อย
- ข. ซ้ำ ๆ ได้พำเล้งงาม
- ค. ใครมือยาวสาวได้สาวเอา
- ง. ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น

5. จากนิทานเรื่องทรัพย์สินในดิน ให้ข้อคิดในเรื่องใดกับนักเรียนมากที่สุด

- ก. การทำอาชีพสุจริต
- ข. รู้จักใช้จ่ายและไม่ฟุ่มเฟือย
- ค. ความกตัญญูที่ควรมีต่อบุพการี
- ง. ไม่มีสิ่งใดได้มาง่าย ๆ โดยไม่ต้องใช้ความพยายาม

อ่านนิทานพื้นบ้านภาคอีสานเรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ และตอบคำถามข้อที่ 9-13

ครั้งหนึ่งเมื่อหลายร้อยปีมาแล้วที่บ้านตาดทอง ในฤดูฝนมีการเตรียมปักดำกล้าข้าวทุกครอบครัว ครอบครัวของชายหนุ่มคนหนึ่งกำพร้าพ่อก็ออกไปปฏิบัติภารกิจเช่นเดียวกัน วันหนึ่งเขาไถนาอยู่นานจนสายแล้วรู้สึกเหน็ดเหนื่อยและหิวข้าวมากกว่าทุกวัน ปกติแม่ผู้ชราจะมาส่องข้าวให้ทุกวัน แต่วันนี้กลับมาช้าผิดปกติ เขาจึงหยุดไถนาเข้าพักผ่อนอยู่ใต้ต้นไม้ และรอคอยแม่ที่จะมาส่องข้าวตามเวลาที่ควรจะมา ด้วยความรู้สึกกระวนกระวายใจและความหิวกระหายทวีคูณขึ้น ทันใดนั้นเขามองเห็นแม่เดินเลียบมาตามคันนาพร้อมก่องข้าวน้อย ๆ เขารู้สึกไม่พอใจที่แม่เอาก่องข้าวน้อยนั้นมาช้ามากและคิดว่าข้าวในก่องข้าวน้อยนั้นคงกินไม่อิ่มเป็นแน่ จึงเอ่ยต่อว่าแม่ของตนว่า "อีแก่ มึงไปทำอะไรอยู่จึงมาส่องข้าวให้กูกินช้านัก ก่องข้าวก็เอามาแต่ก่องน้อยๆ กูจะกินอิ่มหรือ?" ผู้เป็นแม่เอ่ยปากตอบลูกว่า "ถึงก่องข้าวจะน้อย ก็น้อยต่อนั่นแน่นในดอกลูกเอ๋ย ลองกินเบื่อก่อน" ความหิว ความเหน็ดเหนื่อย ความโมโห หูอื้อตาลาย ไม่ยอมฟังเสียงใด ๆ เกิดบันดาลโทสะอย่างแรงกล้าคว้าได้ไม้แอกน้อยเข้าตีแม่ที่แก่ชราจนล้มลงแล้วก็เดินไปกินข้าว กินข้าวจนอิ่มแล้วแต่ข้าวยังไม่หมดกล่อ่ง จึงรู้สึกผิดชอบชั่วดี รีบวิ่งไปดูอาการของแม่และเข้าสวมกอดแม่ อนิจจา แม่สิ้นใจไปเสียแล้ว.. ชายหนุ่มร้อยให้โฮ ลำนึกผิดที่ฆ่าแม่ของตนเองด้วยอารมณ์เพียงชั่ววูบ จึงเข้ากราบนมัสการสมภารวัดเล่าเรื่องให้ท่านฟังโดยละเอียด สมภารสอนว่า "การฆ่าบิดามารดาผู้บังเกิดเกล้าเป็นบาปหนัก เป็นมาตุฆาต ต้องตกนรกเวจีตายแล้วไม่ได้ฟูมฟูมไม่ได้เกิดเป็นคนอีก มีทางเดียวจะไถโทษคือการสร้างธาตุ ก่อกรรมกระตุกแม่ไว้ ให้สูงเท่านกเขาเหิน" เมื่อชายหนุ่มปลงศพแม่แล้ว จึงชักชวนญาติมิตรและชาวบ้านช่วยกันปั้นอิฐก่อเป็นธาตุเจดีย์บรรจุอัฐิแม่ไว้และให้ชื่อว่า "พระธาตุก่องข้าวน้อย" จนตราทุกวันนี้

(ลัคน์ ภาวิต, ๒๕๓๙ : ๗๕)

6. จากนิทานพื้นบ้านภาคอีสานเรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ ข้อใดไม่ใช่สาเหตุที่ลูกชายฆ่าแม่

- ก. ความหิว
- ข. ความโกรธ
- ค. ความเกลียด
- ง. ความไม่ยับยั้งชั่งใจ

7. จากเหตุการณ์ที่ลูกชายได้ฆ่าแม่ผู้มีพระคุณและได้สร้างธาตุก่องข้าวน้อย ลูกชายทำเพื่ออะไร
- ขอโทษกรรม
 - ทดแทนพระคุณ
 - ล้างบาปให้เบาบางลง
 - อุทิศผลบุญแก่ผู้ที่ล่วงลับ
8. ข้อใดไม่ใช่ข้อคิดที่ได้จากการอ่านนิทานพื้นบ้านภาคอีสานเรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่
- การตรงต่อเวลา
 - ก่อนทำสิ่งใด ให้คิดให้รอบคอบ
 - อย่ารู้ค่ากับบางสิ่งที่สูญเสียไปแล้ว
 - การด่วนตัดสินผู้อื่นโดยไม่ไตร่ตรองให้รอบคอบ
9. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับคุณค่าของนิทานพื้นบ้านภาคอีสานเรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่
- การสอนหรือให้คิดเตือนใจ
 - การให้ความรู้เกี่ยวกับชื่อสถานที่
 - ความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของสถานที่
 - ความรู้เกี่ยวกับความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณีที่ปฏิบัติในชุมชน
10. เรื่องสั้นจัดเป็นงานเขียนประเภทใด
- สารคดี
 - วรรณคดี
 - วรรณกรรม
 - ผลงานวิชาการ
11. ข้อใดกล่าวถึงคุณค่าที่ได้จากการอ่านเรื่องสั้นได้น้อยที่สุด
- การใช้ภาษาถูกต้องชัดเจน
 - ให้ข้อคิดเตือนใจแก่ผู้อ่าน
 - ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
 - ความรู้ในเรื่องต่างๆจากเนื้อเรื่อง

อ่านเรื่องสั้นเรื่อง ชื่อป๊อและตอบคำถามข้อที่ 20-26

"เฮ้ย! รีบไปสิวะ ไอ้ชื่อป๊อเฮ้ย!" ท่าทางของเขาคงจะแปลได้ประมาณนั้น ชายผู้นั่งกางยีนส์กับเสื้อเชิ้ตสีฟ้าอ่อน หน้าประตุนิคมาร์ทที่ผมเพิ่งออกมานั้นแหละ เขายืนอยู่ที่นั่น เมื่อผมกวาดสายตาโดยรอบและไปหยุดที่เขา ก็ได้เห็นสีหน้ากับแววตาบ่งบอกถึงความชดใจนั้น ผมว่าเขาเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดนะ น่าจะตั้งแต่ที่ผมเดินออกมาจากนิคมาร์ทนั่นแล้ว เขาเดินตามผมออกมาแต่หยุดตรงหน้าประตู เขาแคว่มาฆ่าเวลารอรถคิว ในขณะที่ผมเมื่อเสร็จธุระแล้วก็จะรีบกลับ ผมมองจักษยานยนต์ที่จอดระเกะระกะอย่างหัวเสีย แม่เฮ้ย! มาจอดปิดทางออกกันหมด อดสภในใจไม่ได้ขณะพยายามเซ็นรถมอเตอร์ไซค์คันเก่าคันเก่งของผมให้พ้นจากบรรดารถที่กีดขวาง ผมว่ามันพ้นแล้วนะ แต่ก็มีเสียงดังโครมพร้อมกับรถคันที่อยู่ด้านข้างผมล้มลงไป อะไรสักอย่างจากรถของผมคงไปเกี่ยวมันเข้าสินะ เสียเงินอีกแล้วผมคิดในใจ แต่ที่แน่ ๆ เจ้าของรถคันนั้นจะต้องหัวเสียบ้างไม่มากก็น้อยไม่รอช้า ผมรีบจับรถคันนั้นตั้งขึ้นพร้อมกับเตรียมค่าขอโทษ ก็แค่อยอมรับผิด ผมมักบอกตัวเองแบบนี้เสมอเมื่อเกิดเหตุการณ์แบบนี้ ผมมองไปรอบ ๆ ก่อนสอดสายตาเข้าไปในนิคมาร์ท เพราะคิดว่าเจ้าของรถคันที่ผมเพิ่งจับตั้งคองอยู่ในนั้น อาจจะเป็นคู่ฝรั่งกับเมียคนไทยนั่นก็ได้ แล้วสายตาของผมก็ไปสะดุดกับเขาเข้าพอดี "เฮ้ย! รีบไปสิวะ ไอ้ชื่อป๊อเฮ้ย!" ไซ้! ท่าทางบู้บี้ของเขา มันแปลได้แบบนี้แหละ กับหลายความรู้สึกปนเปกันไป ผมขับรถออกมาโดยไม่ได้ขอบคุณเขาเลยด้วยซ้ำ เขามีน้ำใจช่วยสอนให้ผมรู้จักเอาตัวรอดหรือมีน้ำใจช่วยสอนให้ผมรู้จักเห็นแก่ตัว หรือเป็นเพราะผมไม่เข้าใจโลกไม่เข้าใจสังคมหรือสัญชาตญาณการเอาตัวรอดของผมมันเสื่อมไปแล้ว หรือไม่..ผมก็คงชื่อป๊อจริง ๆ นั้นแหละ

(ละเว้ , ๒๕๖๑ : ๑๒)

12. เรื่องสั้นเรื่อง ชื่อป๊อ เป็นเรื่องสั้นประเภทใด

- ก. ผูกเรื่อง (plot Story)
- ข. ฉากเป็นสำคัญ (Atmosphere Story)
- ค. ตัวละครเป็นสำคัญ (Character Story)
- ง. แสดงแนวความคิดเห็น (Theme Story)

13. "เฮ้ย! รีบไปสิวะ ไอ้ชื่อป๊อเฮ้ย!" ไซ้! ท่าทางบู้บี้ของเขา มันแปลได้แบบนี้แหละ"

จากข้อความข้างต้นตรงกับสุภาษิตคำพังเพยใดมากที่สุด

- ก. กวนน้ำให้ขุ่น
- ข. ชี้อโพร่งให้กระรอก
- ค. กงเกวียนกำเกวียน
- ง. กินอยู่กับปาก อยากรอยู่กับท้อง

14. “ผมมองจักรยานยนต์ที่จอดระเกะระกะอย่างหัวเสีย แม่งเอ๊ย! มาจอดปิดทางออกกันหมด อดสบลในใจไม่ได้ขณะพยายามเซ็นรถมอเตอร์ไซค์คันเก่าคันเก่งของผมให้พ้นจากบรรดารถที่กีดขวาง ผมว่ามันพ้นแล้วนะ แต่ก็มีเสียงดังโครมพร้อมกับรถคันที่อยู่ด้านข้างผมล้มลงไป”

ข้อความข้างต้นเป็นโวหารชนิดใด

- ก. อุปมาโวหาร
- ข. อธิบายโวหาร
- ค. บรรยายโวหาร
- ง. พรรณนาโวหาร

15. ข้อใดทำให้ผู้อ่านได้ทราบถึงสาระสำคัญของเรื่องสั้นเรื่อง ชื่อป้อ มากที่สุด

- ก. ผมมองจักรยานยนต์ที่จอดระเกะระกะอย่างหัวเสีย แม่งเอ๊ย! มาจอดปิดทางออกกันหมด อดสบลในใจไม่ได้ขณะพยายามเซ็นรถมอเตอร์ไซค์คันเก่าคันเก่งของผมให้พ้นจากบรรดารถที่กีดขวาง
- ข. แต่ก็มีเสียงดังโครมพร้อมกับรถคันที่อยู่ด้านข้างผมล้มลงไป อะไรสักอย่างจากรถของผมคงไปเกี่ยวมันเข้าสินะ เสียเงินอีกแล้วผมคิดในใจ
- ค. ผมรีบจับรถคันนั้นตั้งขึ้นพร้อมกับเตรียมคำขอโทษ ก็แค่มรับผิด ผมมักบอกตัวเองแบบนี้เสมอเมื่อเกิดเหตุการณ์แบบนี้
- ง. ผมขับรถออกมาโดยไม่ได้ขอบคุณเขาเลยด้วยซ้ำ เขามีน้ำใจช่วยสอนให้ผมรู้จักเอาตัวรอด หรือมีน้ำใจช่วยสอนให้ผมรู้จักเห็นแก่ตัว หรือเป็นเพราะผมไม่เข้าใจโลก

16. จากเรื่องสั้นเรื่อง ชื่อป้อ นักเรียนคิดว่าตัวละครมีความรู้สึกอย่างไร

- ก. สับสน
- ข. เบื่อหน่าย
- ค. โศกเศร้า
- ง. น้อยใจ

17. ข้อคิดสำคัญที่ปรากฏในเรื่องสั้นเรื่อง ชื่อป้อ ข้อใด ที่นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

- ก. ยอมรับผิดเมื่อทำผิด
- ข. กล้าคิด กล้าพูดและกล้าทำ
- ค. มีสติกับการใช้ชีวิตในทุกวัน
- ง. รู้จักการเอาตัวรอดในสถานการณ์ต่าง ๆ

18. ข้อใดกล่าวถึงวรรณกรรมและวรรณคดีไม่ถูกต้อง

- ก. ลูกอีสานจัดเป็นวรรณกรรม ส่วนขุนช้างขุนแผนจัดเป็นวรรณคดี
- ข. วรรณคดีให้ความรู้และประโยชน์มากกว่าวรรณกรรม เพราะได้รับการยกย่องว่าแต่งดี
- ค. วรรณกรรมคือ บทประพันธ์ทุกชนิด ส่วนวรรณคดีคือ บทประพันธ์ที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี
- ง. วรรณกรรมและวรรณคดีแบ่งตามลักษณะการประพันธ์ได้ 2 ประเภท คือ ร้อยแก้วและร้อยกรอง

19. บุคคลใดวิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกไม่ถูกต้องตามหลักการ

- ก. ตะวันวิเคราะห์เกี่ยวกับความสนุกสนาน
- ข. สายฟ้าวิเคราะห์เกี่ยวกับรูปแบบ
- ค. ปลายรุ้งวิเคราะห์เกี่ยวกับการใช้อุปมาโวหาร
- ง. หยาดฝนวิเคราะห์เกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องการกลับชาติมาเกิด

20. ข้อใดเรียงลำดับเหตุการณ์ในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้ถูกต้อง

1. พระอิศวรประทานพรให้นนทก
2. นนทกขอลูกน้ำเพชรจากพระอิศวร
3. นนทกถูกเทวดาบนสวรรค์กลั่นแกล้ง
4. นนทกรายรำตามนางสุวรรณอัปสร
5. พระนารายณ์สังหารนนทก

ก. 3 2 1 4 5

ข. 2 1 3 4 5

ค. 4 3 2 1 5

ง. 3 4 2 1 5

21. เหตุใดพระอิศวรจึงประทานพรแก่นนทก

- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| ก. มาจะกล่าวบทไป | ถึงนนทกน้ำใจกล้าหาญ |
| ข. ไอนี้มีขอบมาช้านาน | จำเป็นจำจะประทานพรให้ |
| ค. เห็นนนทกโศกาจาบัลย์ | พระทรงธรรมให้คิดเมตตา |
| ง. จนผมโกรนโล้นเกลี้ยงถึงเพียงหู | ดูเงาในน้ำแล้วร้องไห้ |

22. เหตุการณ์ข้อใด ไม่ปรากฏในวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
- นนทกรายรำตามนางสุวรรณอัปสร
 - พระอินทร์ทูลพระอิศวรเรื่องนนทกทำร้ายเทวดา
 - พระอินทร์ออกอุบายปราบนนทกแก่พระนารายณ์
 - พระนารายณ์สังหารนนทก ตามคำสั่งของพระอิศวร
23. ทำร้ายสุมท่ายที่นนทกใช้นิ้วทำร้ายตัวเองคือทำรำใด
- กวางเดินดง
 - แขกเต้าเข้ารัง
 - มัจฉาชมสาคร
 - นาคาม้วนหาง
24. ข้อใดใช้ภาษาได้เกิดภาพเคลื่อนไหวชัดเจนที่สุด
- กระหัดหวีพวงเสียงฮาฮือ คนดูอ้อเออเอาสนั่นอิง
 - พระอาทิตย์มีมิติเข้ามาเมฆมัว ฟาสลัวแดดดับพยับไพร
 - นี่ลูกเต้าของใครได้ไหนมา ดูหน้าตายิ้มย่องผ่องแผ้ว
 - ใครแกงฟักขึ้นมาเวลานี้ ไปหาตัวมานี่อย่าได้ช้า
25. “อีแสนถ้อยจัญไรใจทมิฬ
รูปงามนามเพราะน้อยไปฤ”
- ดังเพชรนิลเกิดขึ้นในอาจม
ใจไม่เชื่อสมคักดิเท่าเส้นผม”
(เสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา)
- จากคำประพันธ์ข้างต้น ผู้แต่งใช้ภาพพจน์ใดในการประพันธ์
- อุปมา
 - สัทพจน์
 - บุคลวัต
 - อุปลักษณ์
26. ข้อใดใช้ภาพพจน์ต่างจากข้ออื่น
- ครานั้นพระองค์ผู้ทรงภพ ฟังจบแค้นคั่งดั่งเพลิงไหม้
 - อีแสนถ้อยจัญไรใจทมิฬ ดังเพชรนิลเกิดขึ้นในอาจม
 - ถึงสองครั้งตั้งแต่พรากจากฟ้าไป ดังเดือดใจจากร่างก็ราวกัน
 - เจ้าพलयามตามรับเอากลับมา ที่นี้หน้าจะดำเป็นน้ำหมึก

27. ข้อใดไม่ปรากฏภาพพจน์บุคคลวัต

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| ก. ขุนเขาเคล้าเคลียเมฆ | วิเวกกังวานใส |
| ข. ลมกระซิบใบไม้ทุกใบ | ฉันท้องให้เพราะคิดถึง |
| ค. แดดอ่อนอ่อนแอบจิบน้ำค้าง | พลาจสัมผัสร์ตรึง |
| ง. บนสวรรค์นั้นมีดาวดั่งส์ | ใต้แผ่นดินมีนรกานต์ |
| จ. เมื่อมั่งมีมากมายมิตรหมายมอง | เมื่อมัวหมองมิตรมองหม่นเหมือนหมูหมา |

28. คำประพันธ์ในข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับประเพณีการแต่งงาน

- | | |
|---|--|
| ก. ศรีศรีวันนี้ฤกษ์ดีแล้ว
ขวัญมาอยู่สู่กายให้สบายใจ | เชิญขวัญพลายแก้วอย่าไปไหน
ชมช้างม้าข้าไททั้งเงินทอง |
| ข. ห่มห่อกันออกนอกเคหา
ศรีมาลาเดินกลางอย่างกระบวน | หอมผ้ากลิ่นอบตลบหวน
แต่ละหน้าหน้านวลดั่งนางใน |
| ค. ครั้นถึงน้อมนึ่งฟังพระธรรม
สายสิญจน์โยงศรีมาลามารวย | พระสดำจับมงคลุ่ใส่
พอช้องใหญ่หึ่งดั่งดั่งขยันโต |
| ง. หนุ่มสาวเคียงคั่งเข้านั่งอัด
ปราลางข้างสีกาห้าหกโอ | พระสงฆ์เปิดตาลปัตรชดน้ำไร
ท่านยายโพงสาวน่าน้ำเข้าตา |

29.

- | | |
|---|---|
| “สิ้นฝันครั้นตื่นตกประหม่า
เล่าความบอกผิวด้วยกลัวภัย
ใต้เตียงเสียงหนูก็กุกก
ยิ่งหวาดหวั่นพริ้วตัวกลัวมรณา
ครานั้นขุนแผนแสนสนิท
ครั้งนี้ น่าจะมีอันตราย | หวีดผวาถอดผิวละอินให้
ประหลาดใจน้องฝันพริ้วอรุรา
แมงมุมท่อมอกที่ริมฝา
ดั่งวิญญานางจะพรากไปจากกาย
ฟังความตามนิมิตก็ใจหาย
ฝันร้ายสาหัสตัดตำรา” |
|---|---|

(เสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา)

คำประพันธ์ข้างต้นไม่ปรากฏความเชื่อในเรื่องใด

- ก. ผีसाง
ข. ความฝัน
ค. จิตวิญญาน
ง. สัตว์บอกเหตุ

30. ข้อคิดได้จากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกที่นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

- ก. การจองเวร
- ข. การอดทนอดกลั้น
- ค. การชำระความแค้น
- ง. การใช้อำนาจในทางที่ไม่ถูกต้อง



แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน



แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม

- คำชี้แจง**
- ข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนไม่มีผลต่อคะแนนและผลการเรียน
 - ผลจากการวิเคราะห์การแสดงความคิดเห็นของนักเรียนจะนำไปใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความพึงพอใจให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน
ซึ่งความหมายของระดับความพึงพอใจมีดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมาก
ระดับ 3	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะของตนเองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด					
3	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ					
4	กิจกรรมมีเนื้อหาที่มีความยาวที่เหมาะสม					
5	นักเรียนมีอิสรภาพในการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง					
6	กิจกรรมทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น					
7	กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม					
ด้านบรรยากาศ						
8	บรรยากาศของการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสนุกรสนาน					
9	บรรยากาศของการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
10	บรรยากาศของการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ					
11	ครูเป็นกันเอง คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนอย่างทั่วถึง					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
12	ช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อวรรณคดี					
13	ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบ					
14	ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในการอ่านวรรณคดี					
15	ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อวรรณคดีโดยปราศจากอคติ					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 1 นิทานเรื่อง ลูกเศรษฐี โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพ การ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
ชิ้นงาน/ภาระงาน						
10. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	มีความสอดคล้อง	
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความเหมาะสมและ ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 1 นิทานเรื่อง ลูกเศรษฐี โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพ การคูณ	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 2 นิทานเรื่อง พญาหง พญาพาน โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้ สมรรถภาพการ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและ ประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและ สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	ชิ้นงาน/ภาระงาน					
	10. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	มีความสอดคล้อง
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความ เหมาะสมและ ส่งเสริมการ ทำกิจกรรมร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 2 นิทานเรื่องพญากง พญาพาน โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 3 เรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว (1) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและ ประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและ สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
ชิ้นงาน/ภาระงาน						
10. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	มีความสอดคล้อง	
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความ เหมาะสมและ ส่งเสริมการ ทำกิจกรรมร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 3 เรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว (1) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 4 เรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว (2) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	ชิ้นงาน/ภาระงาน					
	10. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความเหมาะสมและ ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 4 เรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว (2) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 5 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก (1) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและ ประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและ สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
ชิ้นงาน/ภาระงาน						
10. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความ เหมาะสมและ ส่งเสริมการ ทำกิจกรรมร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 5 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก (1) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 6 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก (2) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	ชิ้นงาน/ภาระงาน					
	10. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความเหมาะสมและ ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 6 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก (2) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุด ภาพการ์ตูน	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 7 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก (3) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการ ใช้สมรรถภาพ การ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและ ประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและ สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
ชิ้นงาน/ภาระงาน						
10. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความ เหมาะสมและ ส่งเสริมการ ทำกิจกรรมร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 7 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก (3) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการ ใช้สมุดภาพ การ์ตูน	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 8 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก (4) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการ ใช้สมุดภาพ การ์ตูน	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1. ระบุพฤติกรรมที่วัดและ ประเมินผลได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. นำไปสู่การปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. ครอบคลุมพฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ถูกต้องได้ใจความ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. สอดคล้องกับเนื้อหาและ สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้					
	8. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
ชิ้นงาน/ภาระงาน						
10. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
11. ภาระงาน/ชิ้นงาน มีความ เหมาะสมและ ส่งเสริมการ ทำกิจกรรมร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหาสาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
แผนการจัด การเรียนรู้ที่ 8 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบหนทก (4) โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการ ใช้สมรรถภาพ การ์ตูน	การวัดและประเมินผล					
	12. การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	13. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้					
	14. สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	15. กิจกรรมการเรียนรู้ หลากหลาย มีลำดับขั้นตอน เหมาะสม และเน้นให้นักเรียน ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการ กลุ่ม	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	16. ส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และการทำงานร่วมกันของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 11 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสมุดภาพการ์ตูน

เรื่อง/เนื้อหา สาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
สมุดภาพ การ์ตูนนิทาน เรื่องลูก เศรษฐี	เนื้อหาสมุดภาพการ์ตูน					
	1. สอดคล้องกับสาระและมาตรฐาน การเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตร สถานศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. เหมาะสมกับวัยและความสนใจ ของนักเรียน	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ความเหมาะสมของตัวการ์ตูน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. ความเหมาะสมของการใช้สี	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. มีความถูกต้องและชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	8. ความเหมาะสมของปกหน้าและ ปกหลัง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	10. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
ความพึงพอใจในสมุดภาพการ์ตูน						
11. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน สนใจกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
12. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 11 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสมุดภาพการ์ตูน (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหา สาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
สมุดภาพ	เนื้อหาสมุดภาพการ์ตูน					
การ์ตูนนิทาน	1. สอดคล้องกับสาระและมาตรฐาน การเรียนของหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตร สถานศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
เรื่อง พญางง	2. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
พญาพาน	3. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. เหมาะสมกับวัยและความสนใจของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ความเหมาะสมของตัวการ์ตูน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. ความเหมาะสมของการใช้สี	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. มีความถูกต้องและชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	8. ความเหมาะสมของปกหน้าและ ปกหลัง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	10. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	ความพึงพอใจในสมุดภาพการ์ตูน					
	11. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน สนใจกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	12. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 11 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสมุดภาพการ์ตูน (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหา สาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
สมุดภาพ การ์ตูนเรื่อง สั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว	เนื้อหาสมุดภาพการ์ตูน					
	1. สอดคล้องกับสาระและมาตรฐาน การเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตร สถานศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. เหมาะสมกับวัยและความสนใจของ นักเรียน	+1	+1	0	0.67	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ความเหมาะสมของตัวการ์ตูน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. ความเหมาะสมของการใช้สี	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. มีความถูกต้องและชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	8. ความเหมาะสมของปกหน้าและ ปกหลัง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	10. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
ความพึงพอใจในสมุดภาพการ์ตูน						
11. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน สนใจกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
12. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 11 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสมุดภาพการ์ตูน (ต่อ)

เรื่อง/เนื้อหา สาระ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
		1	2	3		
สมุดภาพ การ์ตูน วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนนทก	เนื้อหาสมุดภาพการ์ตูน					
	1. สอดคล้องกับสาระและมาตรฐาน การเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตร สถานศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	4. เหมาะสมกับวัยและความสนใจของ นักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	สาระสำคัญ					
	5. ความเหมาะสมของตัวการ์ตูน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	6. ความเหมาะสมของการใช้สี	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	7. มีความถูกต้องและชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	8. ความเหมาะสมของปกหน้าและ ปกหลัง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	10. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
ความพึงพอใจในสมุดภาพการ์ตูน						
11. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน สนใจกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	
12. สมุดภาพการ์ตูนช่วยให้นักเรียน เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

การคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน (E_1, E_2)

1. การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10)

ตารางที่ 12 ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนแบบกลุ่ม (1:10)

นักเรียน คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด								รวม	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8				
	8	8	8	8	8	8	8	8	64	100	30	100
1	5	6	6	7	7	7	8	8	52	81.25	28	93.33
2	5	6	6	7	7	7	8	8	52	81.25	27	90.00
3	5	6	6	7	7	7	8	8	52	81.25	26	86.67
4	5	6	6	7	7	7	8	8	52	81.25	26	86.67
5	5	6	6	7	7	7	8	8	52	81.25	21	70.00
6	5	6	6	7	7	7	8	8	52	81.25	18	60.00
รวม	30	36	36	42	42	42	48	48	312	81.25	146	81.11
คะแนนเต็ม	48	48	48	48	48	48	48	48	384	$E_1=81.25$	180	$E_2=81.11$

2. การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100)

ตารางที่ 13 ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนแบบภาคสนาม (1:100)

นักเรียน คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด								รวม	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8				
	8	8	8	8	8	8	8	8				
1	5	6	6	6	7	7	8	8	53	82.81	27	90.00
2	5	6	6	6	7	7	8	8	53	82.81	28	93.33
3	5	6	6	6	7	7	8	8	53	82.81	23	76.67
4	5	6	6	6	7	7	8	8	53	82.81	26	86.67
5	5	6	6	6	7	7	8	8	53	82.81	21	70.00
6	5	6	6	6	7	7	8	8	53	82.81	19	63.33
7	6	6	7	7	7	7	8	8	56	87.50	28	93.33
8	6	6	7	7	7	7	8	8	56	87.50	28	93.33
9	6	6	7	7	7	7	8	8	56	87.50	23	76.67
10	6	6	7	7	7	7	8	8	56	87.50	25	83.33
11	6	6	7	7	7	7	8	8	56	87.50	23	76.67
12	6	6	7	7	7	7	8	8	56	87.50	22	73.33
13	5	5	6	6	7	8	8	8	53	82.81	26	86.67
14	5	5	6	6	7	8	8	8	53	82.81	25	83.33
15	5	5	6	6	7	8	8	8	53	82.81	24	80.00
16	5	5	6	6	7	8	8	8	53	82.81	24	80.00
17	5	5	6	6	7	8	8	8	53	82.81	23	76.67
18	5	5	6	6	7	8	8	8	53	82.81	24	80.00
19	5	5	6	7	7	7	7	8	52	81.25	25	83.33
20	5	5	6	7	7	7	7	8	52	81.25	27	90.00
21	5	5	6	7	7	7	7	8	52	81.25	25	83.33
22	5	5	6	7	7	7	7	8	52	81.25	24	80.00
23	5	5	6	7	7	7	7	8	52	81.25	19	63.33
24	5	5	6	7	7	7	7	8	52	81.25	21	70.00
25	6	6	6	7	7	8	8	8	56	87.50	27	90.00

ตารางที่ 13 ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนแบบภาคสนาม (1:100) (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด								รวม	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8				
	8	8	8	8	8	8	8	8				
26	6	6	6	7	7	8	8	8	56	87.50	27	90.00
27	6	6	6	7	7	8	8	8	56	87.50	24	80.00
28	6	6	6	7	7	8	8	8	56	87.50	26	86.67
29	6	6	6	7	7	8	8	8	56	87.50	19	63.33
30	6	6	6	7	7	8	8	8	56	87.50	22	73.33
รวม	162	168	186	198	210	222	234	240	1620	84.38	725	80.56
คะแนนเต็ม	240	240	240	240	240	240	240	240	1920	E₁=84.38	900	E₂=80.56



3. การหาประสิทธิภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 14 ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียน คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด								รวม	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8				
	8	8	8	8	8	8	8	8				
1	5	6	6	6	7	7	7	8	52	81.25	27	90.00
2	5	6	6	6	7	7	7	8	52	81.25	26	86.67
3	5	6	6	6	7	7	7	8	52	81.25	23	76.67
4	5	6	6	6	7	7	7	8	52	81.25	23	76.67
5	5	6	6	6	7	7	7	8	52	81.25	24	80.00
6	5	6	6	6	7	7	7	8	52	81.25	21	70.00
7	5	5	6	6	6	7	8	8	51	79.69	25	83.33
8	5	5	6	6	6	7	8	8	51	79.69	27	90.00
9	5	5	6	6	6	7	8	8	51	79.69	24	80.00
10	5	5	6	6	6	7	8	8	51	79.69	22	73.33
11	5	5	6	6	6	7	8	8	51	79.69	25	83.33
12	5	5	6	6	6	7	8	8	51	79.69	23	76.67
13	6	6	7	7	7	8	8	8	57	89.06	28	93.33
14	6	6	7	7	7	8	8	8	57	89.06	27	90.00
15	6	6	7	7	7	8	8	8	57	89.06	26	86.67
16	6	6	7	7	7	8	8	8	57	89.06	25	83.33
17	6	6	7	7	7	8	8	8	57	89.06	24	80.00
18	6	6	7	7	7	8	8	8	57	89.06	24	80.00
19	5	5	6	6	6	7	7	7	49	76.56	26	86.67
20	5	5	6	6	6	7	7	7	49	76.56	26	86.67
21	5	5	6	6	6	7	7	7	49	76.56	23	76.67
22	5	5	6	6	6	7	7	7	49	76.56	24	80.00
23	5	5	6	6	6	7	7	7	49	76.56	20	66.67
24	5	5	6	6	6	7	7	7	49	76.56	19	63.33
25	6	6	6	6	7	7	8	8	54	84.38	26	86.67

ตารางที่ 14 ค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการคูณการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด								รวม	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8				
	8	8	8	8	8	8	8	8				
26	6	6	6	6	7	7	8	8	54	84.38	27	90.00
27	6	6	6	6	7	7	8	8	54	84.38	25	83.33
28	6	6	6	6	7	7	8	8	54	84.38	26	86.67
29	6	6	6	6	7	7	8	8	54	84.38	23	76.67
30	6	6	6	6	7	7	8	8	54	84.38	22	73.33
31	6	6	7	7	7	8	7	8	56	87.50	27	90.00
32	6	6	7	7	7	8	7	8	56	87.50	28	93.33
33	6	6	7	7	7	8	7	8	56	87.50	23	76.67
34	6	6	7	7	7	8	7	8	56	87.50	22	73.33
35	6	6	7	7	7	8	7	8	56	87.50	24	80.00
36	6	6	7	7	7	8	7	8	56	87.50	20	66.67
รวม	198	204	228	228	240	264	270	282	1914	83.37	875	81.02
คะแนนเต็ม	288	288	288	288	288	288	288	288	2,304	E₁=83.37	1,080	E₂=81.02

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
	1	2	3		
1	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
2	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
7	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
8	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
10	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
11	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
12	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
13	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
14	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
15	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
16	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
17	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
18	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
19	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
20	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
21	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
22	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
23	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
24	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
25	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
26	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
27	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
28	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
29	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
30	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย

(ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
	1	2	3		
31	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
32	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
33	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
34	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
35	0	+1	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
36	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
37	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
38	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
39	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
40	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
41	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
42	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
43	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
44	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
45	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วรรณกรรมไทย

ข้อที่	ความยากง่าย	อำนาจจำแนก	ข้อที่	ความยากง่าย	อำนาจจำแนก
1	0.50	0.20	16	0.55	0.70
2	0.50	0.20	17	0.25	0.30
3	0.45	0.50	18	0.55	0.30
4	0.40	0.60	19	0.30	0.20
5	0.50	0.40	20	0.50	0.20
6	0.25	0.30	21	0.60	0.20
7	0.55	0.20	22	0.55	0.30
8	0.55	0.30	23	0.55	0.30
9	0.30	0.20	24	0.60	0.20
10	0.55	0.30	25	0.25	0.30
11	0.70	0.40	26	0.45	0.30
12	0.55	0.50	27	0.55	0.30
13	0.45	0.50	28	0.25	0.25
14	0.80	0.20	29	0.50	0.30
15	0.65	0.50	30	0.20	0.20

ตารางที่ 17 ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย

ลำดับที่	คะแนน		ค่า ความต่าง	ลำดับที่	คะแนน		ค่า ความต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	15	27	12	19	11	26	15
2	13	26	13	20	12	26	14
3	8	23	15	21	11	23	12
4	7	23	16	22	9	24	15
5	11	24	13	23	7	20	13
6	6	21	15	24	7	19	12
7	11	25	14	25	10	26	16
8	13	27	14	26	11	27	16
9	10	24	14	27	10	25	15
10	10	22	12	28	11	26	15
11	11	11	25	29	12	23	11
12	12	8	23	30	12	22	10
13	13	15	28	31	14	27	13
14	14	12	27	32	13	28	15
15	15	12	26	33	9	23	14
16	14	25	11	34	11	22	11
17	10	24	14	35	14	24	10
18	9	24	15	36	10	20	10
ค่าเฉลี่ย					10.81	24.31	13.5
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน					2.30	2.29	1.76

ตารางที่ 18 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
	1	2	3		
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. กิจกรรมมีเนื้อหาที่มีความยาวที่เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. นักเรียนมีอิสระภาพในการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6. กิจกรรมทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
7. กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
ด้านบรรยากาศ					
8. บรรยากาศของการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสนุกสนาน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
10. บรรยากาศของการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
11. ครูเป็นกันเอง คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนอย่างทั่วถึง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 18 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ค่า IOC
	1	2	3		
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
12. ช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อ วรรณคดี	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
13. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
14. ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในการอ่าน วรรณคดี	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
15. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกต่อวรรณคดีโดยปราศจาก อคติ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง





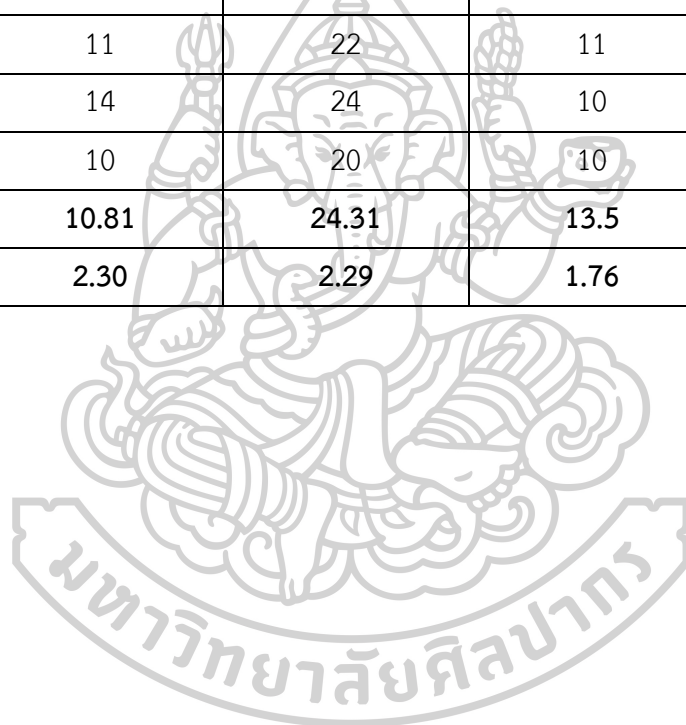
ตารางที่ 19 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

คนที่	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	ผลต่าง (D)	ผลต่าง (D ²)
1	15	27	12	144
2	13	26	13	169
3	8	23	15	225
4	7	23	16	256
5	11	24	13	169
6	6	21	15	225
7	11	25	14	196
8	13	27	14	196
9	10	24	14	196
10	10	22	12	144
11	11	25	14	196
12	8	23	15	225
13	15	28	13	169
14	12	27	15	225
15	12	26	14	196
16	14	25	11	121
17	10	24	14	196
18	9	24	15	225
19	11	26	15	225
20	12	26	14	196
21	11	23	12	144
22	9	24	15	225
23	7	20	13	169
24	7	19	12	144
25	10	26	16	256
26	11	27	16	256
27	10	25	15	225

ตารางที่ 19 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน (ต่อ)

คนที่	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	ผลต่าง (D)	ผลต่าง (D ²)
28	11	26	15	225
29	12	23	11	121
30	12	22	10	100
31	14	27	13	169
32	13	28	15	225
33	9	23	14	196
34	11	22	11	121
35	14	24	10	100
36	10	20	10	100
\bar{X}	10.81	24.31	13.5	185.28
S.D.	2.30	2.29	1.76	6.23



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวไอรดา ภูเทศ
วัน เดือน ปี เกิด	26 กรกฎาคม 2535
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2559 สำเร็จการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 164/270 นครปฐมรีสอร์ทคอนโด ตำบลสนามจันทร์ อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม

