

## บทที่ 8

### การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาภาษาไทย

#### วิชาหลักภาษาไทย

##### ความหมายของหลักภาษา

**หลักภาษา** คือ ระเบียบแบบแผนของภาษาที่มีไว้เพื่อให้ผู้ใช้ภาษายึดถือเป็นหลักในการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง นอกจากนั้น ยังเป็นหลักเกณฑ์ที่จะช่วยควบคุมให้คนไทยได้ใช้ภาษาไทยให้เป็นแบบแผนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั่วประเทศ และการที่ผู้ใช้ภาษาพยายามใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องตามหลักภาษาจะเป็นการช่วยอนุรักษ์ภาษาไทยให้อยู่ยืนยงเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยสืบต่อไปด้วย การสอนหลักภาษาไทยโดยทั่วๆ ไป ครูส่วนใหญ่ก็พยายามที่จะให้นักเรียนได้รู้จัก และมีความเข้าใจแบบแผนของภาษาและสามารถนำความรู้ทางหลักภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยถูกต้องแต่ผลปรากฏว่า วิชาหลักภาษาไทยกลับเป็นวิชาที่นักเรียนให้ความสนใจน้อยที่สุด ในบางกรณีครูถึงกับปรารภว่า วิชาหลักภาษาไทยเป็นยาขมสำหรับนักเรียน ในด้านตัวครูนั้นรู้สึกว่าการสอนหลักภาษาไทยสอนยากกว่าการสอนวรรณคดีหรือการใช้ภาษาไทย

##### จุดประสงค์ในการสอนวิชาหลักภาษาไทย

จุดประสงค์สำคัญในการสอนหลักภาษาคือ เพื่อให้เด็กได้ทราบแบบแผนลักษณะ และโครงสร้างของภาษา เพื่อจะสามารถนำความรู้ทางหลักภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเกิดประโยชน์ การสอนหลักภาษาให้ได้ผลมากที่สุดนั้น ขึ้นอยู่ที่ความแม่นยำในเนื้อหา ของครูเป็นประเด็นสำคัญ และวิธีการสอนเป็นประเด็นรองลงมา อุปสรรคสำคัญที่ทำให้การสอนหลักภาษามีปัญหาคือ ครูไม่แม่นยำในเนื้อหา ขาดการศึกษาทฤษฎีการสอน เพราะ เรื่องของหลักเกณฑ์นั้นเป็นเรื่องไม่สนุก ครูจึงต้องพลิกแพลงวิธีสอนหลายๆ แบบ การยก ตัวอย่างประกอบการสอนควรเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียน และประการสำคัญคือ ครูต้องสอนสิ่งที่เป็นความรู้ ความจริง และเป็นความจริงที่เป็นประโยชน์ ความรู้บางประการในหลักภาษาไทยก็มีได้เป็นประโยชน์ในการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน เพราะอยู่ใกล้ตัวเกินไป เช่น

การรู้หลักของภาษาบาลี สันสกฤต และภาษาอื่นที่ปนอยู่ในภาษาไทย เมื่อนักเรียนต้องเรียนสิ่งที่เขาเห็นว่าไม่จำเป็นจึงเกิดความเบื่อหน่าย

## วิธีสอนหลักภาษาไทย

วิชาหลักภาษาที่เคยแยกออกมาสอนโดยมุ่งให้ท่องจำเนื้อหา นั้น ได้เปลี่ยนแนวการสอนมาเป็นการนำเอาหลักเกณฑ์ทางภาษามาใช้ภาษาเพื่อสื่อสารได้ตามมาตรฐานที่ยอมรับ กิจกรรมการเรียนการสอนก็เน้นที่กิจกรรมของนักเรียน ซึ่งทำให้มีโอกาสนในการใช้ภาษาอย่างกว้างขวางและสม่ำเสมอ สื่อการสอนต่างๆ ก็มีส่วนช่วยให้เชื่อมโยงทักษะสัมพันธ์เหล่านั้นกับกฎเกณฑ์ทางภาษาได้มากขึ้น

### วิธีสอน วิชาหลักภาษาไทย

ประกาศรี สิทอำไพ (2524 : 361) ได้ให้หลักการและแนวทางในการสอนไว้ดังนี้

1. ตั้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมให้ชัดเจนเพื่อประเมินผลตามลำดับ โดยบอกจุดประสงค์ให้ผู้เรียนรู้ด้วย
2. กำหนดงานทักษะการใช้ภาษา แล้วนำหลักภาษาไปเป็นเกณฑ์ในการปฏิบัติงานและตรวจแก้ไขทุกครั้ง
3. เน้นที่การนำไปใช้มากกว่าความรู้ความจำ ให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับหลักภาษาไทยไปใช้ในการฟัง พูด อ่าน เขียนอย่างถูกต้อง
4. อภิปรายคุณค่าของวิชาหลักภาษาในฐานะที่เป็นแบบแผนไว้เป็นหลักในการใช้ร่วมกัน
5. ให้นักเรียนสังเกตและพิจารณาลักษณะต่างๆ ของภาษาไทย สามารถนำตัวอย่างมาสรุปหลักเกณฑ์ได้ถูกต้องแบบวิธีสอนอุปมาน
6. นำเอาวรรณคดีและวรรณกรรมปัจจุบันมาเป็นอุปกรณ์การสอนหลักภาษาและการใช้ภาษาอย่างสัมพันธ์กันเหมือนกับที่ใช้จริงๆ ในชีวิตประจำวัน
7. ส่งเสริมให้ศึกษาค้นคว้าสังเกตคำและลักษณะของภาษาไทยได้ด้วยตนเอง รวบรวมเป็นสมุดเนื้อหาประกอบหรือเขียนรายงานเป็นงานกลุ่มหรือรายบุคคลตามความเหมาะสม
8. ฝึกการแต่งร้อยแก้วและร้อยกรอง แล้วนำผลงานของนักเรียนมาสัมพันธ์กับหลักภาษา

9. สรุปประโยชน์ของหลักภาษาทุกครั้งเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ตามจุดประสงค์ และเกิดความรักภาคภูมิใจว่าจะรักษาภาษาไทย และเห็นคุณค่าของการใช้ศิลปภาษาที่ถูกต้อง

10. นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเร้าความสนใจด้วยสื่อการสอนหรือทบทวนเรื่องโดยให้นักเรียนได้แสดงออกในกิจกรรมต่างๆ ให้มากที่สุด เช่น นำชื่อตัวละครในวรรณคดีมาสังเกตหลักคำสมาสและสนธิ เป็นต้น

11. แบ่งกลุ่มตั้งคำถามหรืออภิปรายหลักเกณฑ์ของภาษาอย่างกว้างขวาง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดงานศึกษาค้นคว้าต่อไป

12. แข่งขันกันสะกดคำ รวบรวมหมวดหมู่คำศัพท์ ทายปัญหา ฯลฯ ตามวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

13. นำคำประพันธ์เนื้อหาหลักภาษาที่มีผู้แต่งไว้แล้วมาให้สังเกตหลักภาษา แยกคำออกมาให้เห็นชัดเจน

14. นำหลักภาษามาช่วยกันแต่งคำประพันธ์ เพื่อความไพเราะและจำได้ง่าย

15. สังเกตการใช้ภาษาของสื่อมวลชน นำมาใช้เปรียบเทียบกับภาษามาตรฐานในหลักภาษาทั้งในชั้นเรียน โดยใช้สื่อการสอน หรือกำหนดงานให้ทำเป็นครั้งคราว

16. ใช้หนังสืออุเทศ เช่น พจนานุกรม หลักภาษา ฯลฯ เป็นเนื้อหาประกอบอย่างกว้างขวาง

**ศาสตราจารย์ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2513 : 12-14) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการสอนหลักภาษาไว้ว่า ครูผู้สอนภาษาไทยควรคำนึงถึงการสอนหลักภาษา โดยเน้นเกี่ยวกับคุณสมบัติของครูผู้สอน ดังนี้**

- ☼ นึกสนุก
- ☼ บุกไม่เบื่อ
- ☼ เอื้อวิชา
- ☼ กล้ายืนหยัด
- ☼ ถนัดกิจกรรม
- ☼ ทำอุปกรณ
- ☼ สอนการใช้
- ☼ ให้หลักเกณฑ์
- ☼ เล่นร้อยกรอง

จากข้อความดังกล่าว ท่านได้อธิบายถึงรายละเอียดในแนวทางการปฏิบัติไว้ ดังต่อไปนี้

1. **นึกสนุก** คือ ครูผู้สอนจะต้องนึกสนุกในวิชาหลักภาษาเสียก่อน ถ้าไม่นึกสนุก แล้วก็ไม่มีทางที่จะสอนให้สนุกได้ ถ้าครูยังไม่นึกสนุกให้สำรวจตนเองว่ามีอะไรเป็นสาเหตุ – การเรียนมาผิดวิธี? ครูต้องพยายามหาแง่มุมที่สนุกของหลักภาษาให้พบ เช่น ให้เริ่มสังเกตการใช้ถ้อยคำสำนวนที่คล้องจองกันและรวบรวมเก็บสำนวนเหล่านั้นทำเป็นหมวดหมู่ ตั้งแต่ ก. ถึง ป. เช่น ก่อร่างสร้างตัว, ข้าวยากหมากแพง, เเคราะห์หามยามร้าย, เงยหน้าอำปาก, เจ็บไข้ได้ป่วย, ฉกชิงวิ่งราว, ชื่อเสียงเรียงนาม, ซักไซร์ไล่เสียง, ดุด่าว่ากล่าว, ดีฆ้องร้องป่าว, ทำมาหากิน, น้ำใสใจจริง, บุกป่าฝ่าดง, ปากว่าตาขยิบ ฯลฯ

2. **บุกไม่เบื่อ** คำว่า “บุก” ในที่นี้คือ บุกหาความรู้นั่นเอง การบุกหาความรู้นี้เป็น การเสริมประสบการณ์ตรงของครูผู้สอน ซึ่งจะทำให้เกิดความมั่นใจในการสอนมากยิ่งขึ้น เพราะเมื่อมีความรู้ดี และนึกสนุกในการสอนแล้ว การสอนย่อมจะได้ผล

3. **เอื้อวิชา** คำว่า “เอื้อ” คือ เอื้อเฟื้อ โดยเห็นแก่วิชาภาษาไทยจริงๆ นั่นคือ เอื้อแก่วิชาภาษาไทยและเอื้อแก่การสอน เมื่อศึกษาหาความรู้จากตำราหลายๆ เล่มแล้ว เก็บบันทึกไว้เป็นหลักฐาน ซึ่งจะช่วยให้เห็นแง่ที่น่าสนใจ น่าพิศวง น่าคิดน่าทำ นำนำไปสอนนักเรียนให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนวิชาต่อไป ผู้ที่เอื้อวิชาจะไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการบันทึกสิ่งที่ค้นคว้าไว้ได้ จะสนุกในการค้นหาตัวอย่าง การใช้ถ้อยคำสำนวน มากๆ แล้วนึกโยงเข้ามาหาวิชาหลักภาษาได้เรื่อยไป

4. **กล้ายืนหยัด** คำว่า “กล้ายืนหยัด” หมายถึง การแสดงความมั่นใจว่าจะสอน วิชาหลักภาษาหลังจากที่ได้นึกสนุก บุกไม่เบื่อ และเอื้อวิชามากพอสมควรแล้ว เราจะต้องยืนหยัดอยู่เพื่อเชิดชูคุณค่าของวิชาหลักภาษา ซึ่งเป็นหลักประกันในความมั่นคงของ ภาษาไทย

5. **ถนัดกิจกรรม** แม้ครูภาษาไทยจะไม่ค่อยถนัดกิจกรรม หรือไม่เคยถนัดมาก่อน ก็จะต้องหันมาสนใจกับการจัดกิจกรรมเสริมการสอนภาษาไทยมากขึ้นกว่าเดิม เพราะเด็ก ชอบการเปลี่ยนแปลง และชอบความแปลกใหม่ กับทั้งจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการ กระทำอื่นด้วย กิจกรรมที่ใช้ในการสอนภาษาไทยมีหลายแบบ ทั้งการทายปัญหา การแข่งขัน เก็บรวบรวมคำ การต่อศัพท์ การรวมกลุ่มทำงาน ฯลฯ

**6. ทำอุปกรณ** อุปกรณการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เรียนสนุกสนาน มีชีวิตชีวาขึ้น ในการจัดทำอุปกรณนั้น ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น เลือกรสรและทำอุปกรณที่ตนเองสนใจ และสามารถร่วมกันทำด้วยได้จะดียิ่งยิ่ง อุปกรณที่ใช้ อาจเป็นพจนานุกรมฉบับจิ๋ว หรือพจนานุกรมเฉพาะศัพท์ วรรณคดีไทยในเรื่องที่เรียน การทำสมุดภาพ การทำหนังสือพิมพ์ประจำชั้น ฯลฯ

**7. สอนการใช้** การสอนภาษาไทยนั้นต้องสอนเพื่อมุ่งให้นักเรียนได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด ซึ่งอาจเสนอแนะการใช้ภาษาไทยในลักษณะต่อไปนี้

- แปลความหมายของชื่อหรือศัพท์แปลกใหม่
- สะกดคำที่มักเขียนผิด และคำพ้องเสียง
- ดีความในวรรณคดี หรือในหนังสือที่อ่านพบ
- แต่งคำประพันธ์และเรียงความ
- ร่วมมือกันคิดตั้งชื่อสถานที่ ชื่ออาหาร เสื้อผ้าอาภรณ์ต่างๆ
- ร่วมกันวิจารณ์คำในสื่อมวลชนต่างๆ ว่ามีความเหมาะสม หรือบกพร่องในทางภาษามากน้อยเพียงใด
- ช่วยกันเผยแพร่การใช้ภาษาที่เหมาะสมตามความสามารถแต่ละคน อาจเขียนนิทานบทความ ความเรียงสั้นๆ หรือบทกลอน ส่งไปลงตามหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารต่างๆ

**8. ใช้หลักเกณฑ์** ในการสอนภาษาไทยนั้นต้องพยายามสอนจากตัวอย่างหากฎเกณฑ์ เพื่อนักเรียนจะได้มีความเข้าใจและจดจำได้แม่นยำ เสร็จแล้วจึงรวบรวมเป็นรายงานสรุปสั้นๆ เพื่อเตือนความจำ

**9. เล่นร้อยกรอง** คือ การสอนด้วยการอาศัยร้อยกรองมาเป็นสื่อในการสอน อาจด้วยการนำร้อยกรองที่ไพเราะมาอ่านให้ฟังแล้วให้นักเรียนวิจารณ์ หรือครูอาจวิจารณ์นำร่องก่อนก็ได้ หรืออาจให้นักเรียนฝึกแต่งร้อยกรองที่สัมพันธ์กับเรื่องที่สอนอยู่ แล้วให้ผู้อื่นช่วยกันวิจารณ์งานเขียนของนักเรียน หรืออาจให้นักเรียนหัดแต่งร้อยกรองจากภาพถ่าย หรือธรรมชาติรอบๆ ตัวก็สามารถทำได้

ในการสอนหลักภาษาไทย ครูภาษาไทยสามารถขจัดปัญหาในการสอนวิชาหลักภาษาไทยได้ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้ (สมพร มั่นตะสูตร, 2526 : 157-158)

1. ครูต้องศึกษาหาความรู้ในเรื่องหลักภาษาให้แม่นยำและทันสมัยอยู่เสมอ
2. ครูต้องสร้างศรัทธาให้เกิดทั้งในตัวครู และต่อวิชาภาษาไทยโดยเน้นให้เห็นความสำคัญของหลักภาษากับชีวิตประจำวันว่ามีความเกี่ยวพันกันอย่างไร
3. หาตัวอย่างประกอบการสอนให้มาก
4. ตัวอย่างที่จะนำมาประกอบการสอน ควรนำมาจากที่นักเรียนพบเห็นอยู่เสมอ เช่น ในหนังสือพิมพ์ ในสื่อมวลชนต่างๆ
5. ครูอาจให้นักเรียนช่วยรวบรวมคำ วลี และประโยค ที่ใช้อยู่ในหนังสือพิมพ์นำมาร่วมกันวิเคราะห์ เพื่อดูข้อมูลของการส่งสาร สื่อสารและรับสารว่าหากการใช้ภาษาไม่ถูกหลักภาษาแล้วจะทำให้เกิดความไขว้เขวในทางการสื่อความหมายมากน้อยเพียงใด
6. ครูฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต และมีเหตุผล การแก้ไขข้อบกพร่องในการใช้ภาษาของนักเรียน ครูต้องแสดงเหตุผลให้ชัดเจนว่าเพราะเหตุใดจึงต้องแก้ไข
7. ให้นักเรียนค้นคว้ารวบรวม การสะกด การันต์ การใช้ประโยคในพจนานุกรม ในหนังสือแบบเรียน ในหนังสือพิมพ์
8. กิจกรรมเสริมการสอนหลักภาษา เช่น ให้มีการแข่งขันหาชื่อบุคคล สถานที่ที่เป็นคำสมาส สันธิ คำผสม คำพ้อง และการทายความหมายของคำในแง่ต่างๆ
9. การจัดหาอุปกรณ์ช่วยสอน เช่น บัตรคำ แถบประโยค แผนภูมิ ฯลฯ
10. ครูพยายามให้นักเรียนเป็นผู้เสนอการสรุปหลักเกณฑ์ หลังจากรวบรวมข้อมูลทางภาษาได้มากพอ และครูเสนอแนะหลักเกณฑ์ที่ถูกต้องผนวกลงไปในการคิดเห็นของนักเรียน

จากแนวทางวิธีการสอนหลักภาษาไทยดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้เขียนได้ประมวลความรู้จากวิธีการต่างๆ ซึ่งตนเองมีความคิดโดยส่วนตัวว่า วิธีสอนหลักภาษาไทยให้ได้ผลดีและเกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากที่สุด ครูผู้สอนจะต้องรู้จักเทคนิควิธีการสอนที่จะดึงดูดใจผู้เรียนให้หันมาสนใจบทเรียนมากขึ้น วิธีการจัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับเนื้อหา และต้องน่าสนใจ จะสามารถทำให้ผู้เรียนหันมาชอบวิชาหลักภาษามากยิ่งขึ้น

ในบทส่งท้ายของวิธีสอนหลักภาษา จะได้นำบทสรุปวิธีสอนหลักภาษาไทยที่เป็นข้อความคล้องจองกันของท่านศาสตราจารย์ ดร. สุจริต เพียงชอบ ดังมีข้อความต่อไปนี้

รู้จักมุ่งหมาย	มีใจรัก	เห็นมรรคผล	ฝึกฝนเป็นนิจ
คิดวิเคราะห์	เสาะแสวงหาความรู้	ฟื้นฟูวัฒนธรรม	กิจกรรมหลากหลาย
เรียนมากวิธี	มีความสังเกต	เหตุผลวิจารณ์	กลไกหรือร่อง
สนองความต้องการ	ผสานสัมพันธ์	สร้างสรรค์ความคิด	ผลิตอุปกรณ์
สอนเกมเล่น	ประเมินผลเป็นแนวแน่	แพร่ความคิดวิทยา	เสริมภาษาชุมนุม

### วิธีการจัดกิจกรรม การสอนวิชาหลักภาษาไทย

การจัดกิจกรรมการสอนหลักภาษาไทย สามารถจัดได้ 2 ลักษณะคือ

1. จัดเป็นกิจกรรมหลัก
2. จัดเป็นกิจกรรมเสริม

#### กิจกรรมหลัก

สามารถจัดได้ด้วยวิธีการต่างๆ ดังนี้

1. แข่งขันกันหาคำต่างๆ ในบทเรียนหลักภาษา เช่น คำสมาส คำสนธิ คำมูล คำประสม คำนาม คำสรรพนาม ฯลฯ
2. ช่วยกันแต่งประโยคชนิดต่างๆ โดยแบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน ประโยคที่ให้แต่ง เช่น ประโยคความเดียว ประโยคความรวม ประโยคความซ้อน ฯลฯ
3. จัดเกมการเล่นในรูปแบบต่างๆ โดยยึดเนื้อหาในบทเรียนเป็นหลัก หากเกมที่เหมาะสมจะใช้กับหลักภาษา
4. นำคำปริศนาคำทายมาใช้ในกิจกรรมหลักภาษาได้ เช่น จะสอนเรื่องคำนาม อาจใช้คำปริศนาว่า
  - อะไรเอ่ย เกิดในพื้นที่เดียวกันแต่เจ้าตัวนั้นเห็นกลางๆ (จุมูก)
  - อะไรเอ่ย เกิดมาพร้อมๆ กันแต่มองหน้ากันไม่เจอ (หู)
5. จัดนิทรรศการเกี่ยวกับคำราชาศัพท์ หมวดหมู่ต่างๆ
6. จัดกิจกรรมร้องเพลงเกี่ยวกับเนื้อหาในหลักภาษา เช่น เพลงหลักสังเกตคำไทย, เพลงคุณค่าภาษาไทย, เพลงกำเนิดภาษา, เพลงชนิดของคำ ฯลฯ
7. ให้นักเรียนแต่งคำประพันธ์, คำพังเพย, สุภาษิต เนื้อหาควรตั้งคำในหลักภาษา มาใช้
8. ค้นหาความหมายของคำยาก จากหนังสือต่างๆ

9. จัดกลุ่มเพื่อเล่นกิจกรรมคำคล้องจอง โดยครูหรือนักเรียนช่วยกันคิดคำ คำที่กำหนดให้อาจอยู่ข้างหน้าหรือข้างหลังก็ได้ เช่น นำหน้าด้วยคำสรรพนาม, คำวิเศษณ์ ฯลฯ
10. จัดกลุ่มเพื่อฝึกฟังคำจากรายการโทรทัศน์ โดยเฉพาะภาษาในการโฆษณา ว่ามีความผิดหรือถูกต้องเพียงใด นำมาวิเคราะห์และรายงานหน้าชั้นเรียน
11. จัดแสดงละครประกอบคำสุภาษิต คำพังเพย สำนวนคำ
12. ฝึกหัดเปิดพจนานุกรม เพื่อรวบรวมคำต่างๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย
13. ฝึกวาดภาพประกอบเนื้อเรื่องในวิชาหลักภาษา โดยสมมติเหตุการณ์เอาเอง
14. แบ่งกลุ่มช่วยกันหาคำภาษาต่างประเทศที่ปะปนอยู่ในภาษาไทยจากบทความหรือวารสารต่างๆ
15. จัดรายการถาม-ตอบปัญหาเกี่ยวกับหลักภาษาไทย

#### **กิจกรรมเสริม**

การสอนหลักภาษาไทย สามารถจัดทำได้ด้วยวิธีการต่างๆ ดังนี้

1. จัดแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับเนื้อหาในวิชาหลักภาษา
2. แสดงละครประกอบการเรียนคำราชาศัพท์, คำสุภาษิต, คำพังเพย, สำนวนไทย
3. จัดการอภิปราย โดยเชิญวิทยากรมาพูดเกี่ยวกับหลักภาษา, การใช้ภาษา
4. จัดนิทรรศการ แสดงผลงานของผู้เรียนในรูปแบบต่างๆ
5. รวบรวมนิทาน นิยาย ภาษาถิ่น ของท้องถิ่นต่างๆ
6. ทำสมุดภาพ รวบรวมเนื้อหาในวิชาหลักภาษา โดยจัดเป็นหมวดหมู่

ฯลฯ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทย ดังได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ซึ่งมีกิจกรรมหลักและกิจกรรมเสริม ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมเพื่อใช้สอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาในรายวิชา นอกจากนี้จะได้เพิ่มเติม **วิธีการจัดกิจกรรม การสอนหลักภาษา โดยใช้การแสดง** (บางแห่งเรียกว่าการแสดงบทบาทสมมติ) เพราะศิลปะการแสดงมีบทบาทต่อการศึกษามาตั้งแต่โบราณ เป็นการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะด้านภาษาและวรรณคดี การสอนก็คือการแสดงบทบาทประเภทหนึ่ง ครูจะเป็นผู้แสดงบทบาทโดยไม่รู้ตัว ในการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลางครูเป็นผู้แสดง ซึ่งมีนักเรียนเป็นผู้ชม ส่วนในการสอนแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนจะเป็นผู้แสดงโดยมีครูเป็นผู้ชม



**ครูเป็นผู้แสดงบทบาท** ศิลปะการแสดงจะช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพได้เป็นอย่างดีตามลักษณะดังต่อไปนี้

1. **การพูด** โดยเฉพาะครูหลักภาษา ศิลปะการพูดเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับครูภาษาไทย ถ้าครูพูดคำควบกล้ำ ร, ล หรือสำเนียงไม่ชัดก็จะเป็นตัวอย่างทางภาษาไม่ได้ การเว้นจังหวะ ใช้เสียงสูงต่ำ การเน้นและการสอดแทรกความรู้สึกในน้ำเสียงตามความเหมาะสม จะช่วยให้การเรียนหลักภาษามีชีวิตชีวาตามคำพูดไปด้วย

2. **การใช้สายตา** เพื่อมองดูผู้เรียนครูต้องมีสมาธิ เพราะพลังสายตาจะทำให้นักเรียนตื่นตัวอยู่เสมอเวลาอธิบายเนื้อหา ครูสามารถอ่านสีหน้าและแววตาของผู้เรียนได้ทันทีว่าเข้าใจหรือไม่

3. **การเคลื่อนไหว** โดยเฉพาะครูที่สอนหลักภาษา ควรปรับปรุงตนเองให้มีบุคลิกภาพคล่องแคล่ว เคลื่อนไหวอริยาบถอยู่เสมอ เพื่อให้นักเรียนเกิดภาพพจน์ในการมองว่าครูมีความทันสมัยอยู่เสมอ การเคลื่อนไหวร่างกายที่ประสานสัมพันธ์กันจะทำให้เรามองเกิดความมั่นใจในตนเอง การนั่ง การยืน การเดินที่ถูกวิธีจะช่วยให้สุขภาพดีด้วย ฉะนั้นบุคลิกภาพของครูที่สอนหลักภาษาไทยมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อทัศนคติของผู้เรียน ควรที่ครูจะได้เอาใจใส่ในเรื่องนี้เป็นพิเศษ

4. **การขับร้อง** ดังกล่าวมาแล้วข้างต้นว่าการใช้เพลงประกอบการสอนหลักภาษา จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำหลักเกณฑ์ทางภาษาได้ง่ายและไม่เบื่อหน่าย ครูที่สอนหลักภาษาจึงควรฝึกร้องเพลงให้ได้ เพื่อประโยชน์ในการสอน และสร้างทัศนคติที่ดีต่อวิชาหลักภาษา

### ตัวอย่าง

การจัดกิจกรรมการสอนหลักภาษา โดยใช้**การแสดง**

**เรื่อง**

**คำราชาศัพท์สำหรับพระสงฆ์**

ฉาก และเหตุการณ์ เป็นเรื่องการทำบุญที่บ้าน

**ตัวละคร** (สมมุติขึ้น) สมาชิกในครอบครัว

### บทสนทนา

- พ่อ : ลูกไปนิมนต์พระเรียบร้อยแล้วหรือ
- ลูก : ครับคุณพ่อ ผมนิมนต์พระ 9 รูป ท่านเจ้าคุณเจ้าอาวาสก็รับนิมนต์ด้วยครับ
- พ่อ : ดีแล้วลูก เราจะถวายสังฆทาน ลูกต้องช่วยคุณแม่เตรียมงานด้วยนะ
- ลูกชาย : ผมต้องเตรียมอะไรบ้างล่ะครับ
- พ่อ : เตรียมอาสนะ เตรียมจตุปัจจัยไทยทาน เตรียมติดกัณฑ์เทศน์ด้วย เราจะถวายสังฆทานกัน
- ลูก : (พูดเบาๆ) แล้วก็ต้องเตรียมเปิดตำราดูเรื่องราชาศัพท์ด้วย (วันงานทำบุญบ้าน พระนั่งประจำที่)
- แม่ : ลูกๆ ช่วยกันประเคนหมากพลุบุหรี้น้อยซิจะ
- ลูกสาว : หนูจะประเคนเองค่ะ
- แม่ : เวลาประเคน ลูกต้องวางบนฝ่ามือจะ สีกาถวายของกับมือไม่ได้
- คุณพ่อ : ได้เวลาแล้ว พ่อจะอาราธนาศีลนะ  
มะยังกันเต ดิสรณ... ฯลฯ
- คุณแม่ : ลูกๆ มาช่วยถวายสังฆทานหน่อยนะจ๊ะ
- คุณพ่อ : ไบปวารณาอยู่ไหนล่ะ
- ลูกชาย : อยู่นี้ครับ ผมเตรียมไว้แล้ว
- คุณแม่ : ลูกๆ มากกว่าตน้ำด้วยกัน

**ตัวอย่าง**  
**การจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน**  
**วิชา หลักภาษาไทย**

## เรื่องที่ 1

### เก็บดอกไม้

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีตัวสะกดอยู่ในมาตราเดียวกันได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำตัดเป็นรูปดอกไม้ ที่ตรงกลางของดอกไม้เขียนคำศัพท์สะกดด้วยมาตราแม่กก แม่กด จำนวน 2 ชุด ชุดละ 13 ใบ
2. แจกัน จำนวน 4 ใบ

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

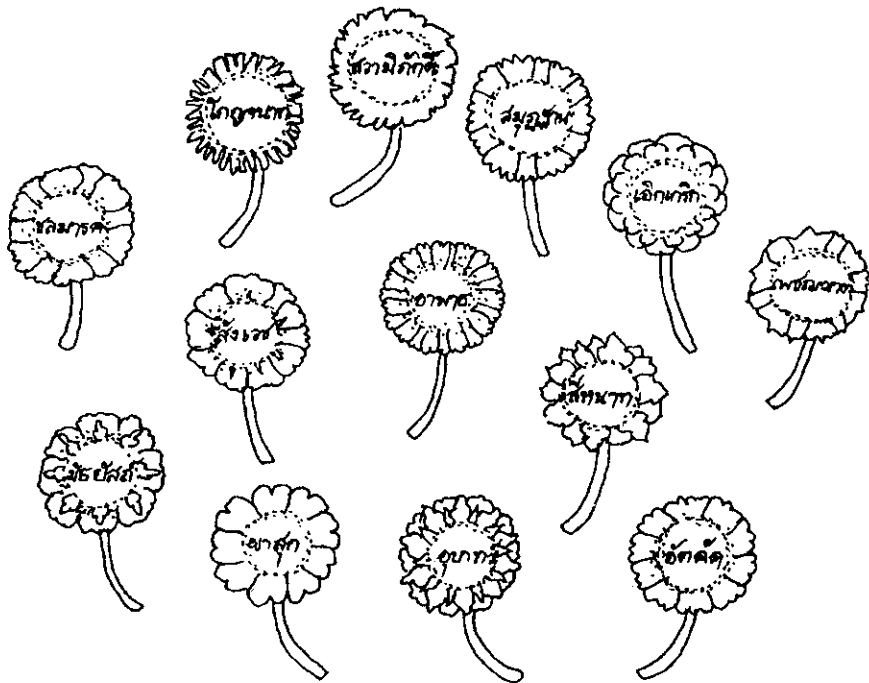
1. ครูติดบัตรคำรูปดอกไม้ที่เขียนสะกดคำด้วยมาตรา แม่กก และแม่กด บนกระดานดำ กลุ่มละ 1 ชุด
2. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองกลุ่มกลุ่มละ 10 คน
3. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเข้าแถวเรียงหนึ่งให้ตรงกับบัตรคำรูปดอกไม้ของกลุ่มตนเอง
4. ครูแจกแจกันให้ผู้เล่น กลุ่มละ 2 ใบ ใบที่ 1 แจกันแม่กก ใบที่ 2 แจกันแม่กด
5. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
6. เริ่มเล่นให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มออกมาเก็บดอกไม้ไปปักในแจกันของตนทีละคน คือแจกันที่เป็นแม่กกก็เก็บคำสะกดด้วยมาตราแม่กก เสร็จแล้วกลับไปต่อแถวใหม่ (ผู้เล่น 1 คน เก็บได้ 1 ดอก) การเล่นจะดำเนินเช่นนี้จนกว่าดอกไม้จะหมด
7. ครูให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ช่วยตัดสินไปพร้อมๆ กับครูด้วยว่า ดอกไม้ที่เก็บถูกต้องหรือไม่

# กติกา

กลุ่มใดเก็บเสร็จก่อนและสามารถเก็บคำได้ถูกต้องครบถ้วนก็เป็นฝ่ายชนะ

เรื่องที่ 1-2  
เครือข่าย ทองมาก

บัตรคำศัพท์รูปดอกไม้ตามที่กำหนดให้



แจกันแม่กกและแม่กด



## เรื่องที่ 2

### มั่วตัวน

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ตามเสียงอ่านที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถทำตามคำสั่งได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องโดยมีสมาธิที่ดี

#### อุปกรณ์

1. กระดาษคำสั่ง 12 แผ่น ใช้กระดาษขนาด 5 x 8 นิ้ว เขียนข้อความแผ่นละ 1 คำสั่ง แล้วม้วนไว้
2. เครื่องบันทึกเสียงพร้อมเทปเพลง จำนวน 1 ชุด
3. บัตรคำเฉลย

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน
2. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนั่งสลับกันเป็นวงกลม
3. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
4. เริ่มเล่น ครูส่งสาส์นให้ผู้เล่น 2 คน ที่นั่งอยู่ตรงข้ามกันถือไว้เพื่อได้ยินเสียงเพลง เริ่มขึ้นให้ผู้เล่นที่มีสาส์นอยู่ในมือทั้ง 2 คน ส่งสาส์นต่อๆ กันไป การส่งสาส์นนี้ให้ส่งไปทางขวามือของแต่ละคน ผู้ที่ได้รับสาส์นก็ต้องรีบส่งต่อไปเรื่อยๆ ถ้าได้ยินเสียงเพลงหยุดลงเมื่อใด ผู้เล่นที่มีสาส์นอยู่ในมือทั้งสองคนจะต้องหยุดส่งสาส์นทันทีและเปิดสาส์นออกอ่านคำสั่งต่างๆ แล้วเดินไปเขียนตามคำสั่งที่ระบุไว้ในสาส์นนั้นๆ บนกระดานดำ
5. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรคำเฉลย

## เรื่องที่ 3

### กุกินหาง

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของคำต่างๆ ได้ถูกต้อง
2. เพื่อนำความรู้ความเข้าใจในเรื่องคำชนิดต่างๆ มาใช้ในการระบุชนิดของคำต่างๆ ได้

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำซึ่งเขียนคำชนิดต่างๆ ไว้จำนวนเพียงพอกับผู้เล่น
2. บัตรคำเขียนชนิดของคำทั้ง 7 ชนิดไว้จำนวน 7 บัตร
3. กริ่งจับเวลาการเล่น
4. เนื้อเพลง “แม่จูเอ๋ย”

แม่จูเอ๋ย	กินน้ำบ่อไหน
กินน้ำบ่อหิน	บินไปก็บินมา
กินน้ำบ่อโคก	โยกไปก็โยกมา
กินน้ำบ่อทราย	ย้ายไปก็ย้ายมา
กินหัวหรือกินหาง	กินกลางตลอดตัว

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียน 7 คน ออกมาถือบัตรคำซึ่งเขียนคำทั้ง 7 ชนิดไว้ อันได้แก่ คำนาม สรรพนาม กริยา วิเศษณ์ บุพบท สันธาน และอุทานโดยชูไว้เหนือศีรษะหน้าชั้นเรียน
2. ครูแจกบัตรคำที่เขียนคำชนิดต่างๆ ไว้ เช่น ต้นไม้ นก โรงเรียนซึ่งเป็นคำนาม หรือปราดเปรียว ว่องไว ซึ่งเป็นคำวิเศษณ์ และคำอื่นๆ ทั้ง 7 ชนิดคละกั้นไปให้กับนักเรียนแต่ละคน โดยให้นักเรียนคิดว่าบัตรนั้นไว้ไม่ให้เปิดจนกว่าครูจะให้สัญญาณเล่น
3. ครูอธิบายกฎเกณฑ์และกติกาการเล่นให้นักเรียนฟัง

4. เริ่มการเล่น ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องรีบพลิกบัตรคำของตน และดูว่าตนนั้นได้รับคำอะไรในบัตร เมื่อพิจารณาแล้วและให้เห็นว่าเป็นคำชนิดใดก็ให้รีบถือบัตรไปต่อแถวผู้ที่ถือบัตรคำชนิดต่างๆ ไว้ในแต่ละชนิดซึ่งยืนอยู่หน้าชั้น เช่น ผู้ที่ได้บัตรคำ “ต้นไม้” จะต้องรีบไปต่อแถวผู้ที่ถือบัตรคำ “คำนาม” หรือผู้ที่ได้บัตรคำ “เพราะฉะนั้น” ก็ต้องรีบไปต่อแถวผู้ที่ถือบัตรคำ “สันฐาน” เช่นนี้ เป็นต้น ทั้งนี้โดยครูกำหนดเวลาไว้ 15 วินาที

5. เมื่อหมดเวลาเล่น ครูจะดำเนินตรวจความถูกต้องโดยเดินตรวจของแต่ละแถวเพื่อดูว่า นักเรียนเข้าแถวถูกต้องตามบัตรคำที่ระบุไว้หรือไม่ หากนักเรียนคนใดหาแถวไม่ได้หรือเข้าแถวแล้วแต่ไม่ถูกต้อง ครูจะให้ออกมาเข้าแถวต่างหากและให้กลุ่มชนะร้องเพลง “แม่บู่เอ๋ย” แล้วให้กลุ่มที่เข้าแถวผิดแสดงท่าทางประกอบตาม

### เรื่องที่ 3-5

อัญชลี สุขนธา



## เรื่องที่ 4

### แข่งขันตกปลา

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนชั่งคำวิเศษณ์ได้อย่างรวดเร็ว
2. เพื่อให้มีความเข้าใจในเรื่องคำวิเศษณ์ยิ่งขึ้น
3. เพื่อทบทวนความรู้เรื่องคำนาม สรรพนาม และกริยาที่ได้เรียนมาแล้ว

#### อุปกรณ์

1. กระดาษซึ่งตัดเป็นรูปปลา ขนาด 3 x 5 นิ้ว ซึ่งตรงกลางเขียนคำต่าง ๆ ชนิดไว้จำนวน 100 ตัว
2. คันเบ็ด 4 คัน ใช้ไม้ไผ่ผูกเชือก ตอนปลายติดแม่เหล็กไว้
3. ลวดหนีบกระดาษสำหรับติดไว้ที่หลังปลาแต่ละตัว
4. กริ่งสัญญาณจับเวลาในการเล่น

#### วิธีดำเนินการ

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ให้ชื่อแต่ละกลุ่มว่า กลุ่มที่ 1, 2, 3 และ 4 ตามลำดับ ส่วนนักเรียนที่เหลือให้เป็นผู้ช่วยครูในการตรวจนับจำนวนปลาที่แต่ละกลุ่มตกได้ และช่วยครูตรวจสอบความถูกต้อง
2. ครูอธิบายกฎเกณฑ์และกติกาการเล่นให้นักเรียนฟัง
3. ครูนำกระดาษที่ตัดเป็นรูปตัวปลา ขนาด 3 x 4 นิ้ว ซึ่งตรงกลางเขียนคำชนิดต่าง ๆ ที่เป็นคำนาม คำสรรพนาม คำกริยา และคำวิเศษณ์ไว้ ทั้งที่เป็นคำพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ จำนวน 100 ตัว วางกระจัดกระจายบนพื้นที่ที่ขีดวงไว้โดยรอบสมมติว่าเป็นบ่อปลา โดยผู้เล่นทั้ง 4 กลุ่มจะยืนอยู่บริเวณรอบๆ บ่อปลา ผู้เล่นทั้ง 4 กลุ่มจะผลัดเปลี่ยนกันออกตกปลาตามที่ครูระบุไว้ว่าต้องการปลาที่มีคำชนิดใดปรากฏอยู่

4. ครูแจกคันเบ็ดให้นักเรียนที่อยู่หัวแถวของแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 คัน โดยตรงปลายคันเบ็ดจะเป็นแม่เหล็กผูกไว้สำหรับตกปลา ซึ่งตรงกลางตัวปลาแต่ละตัวก็จะมีลวดหนีบกระดาษเสียบไว้

5. เมื่อให้สัญญาณเริ่มเล่น ครูจะออกคำสั่งให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มตกปลาเฉพาะที่เป็นคำวิเศษณ์ โดยผลัดเปลี่ยนกันไปทีละคนจนครบกำหนดเวลาในการเล่น 5 นาที หากเวลายังเหลือก็ให้เริ่มกันใหม่ตั้งแต่คนแรกและเวียนไปจนกระทั่งหมดเวลาตามสัญญาณ ผู้ช่วยครูจะทำหน้าที่เก็บจำนวนตัวปลาในแต่ละกลุ่มมานับคะแนน ก่อนนับคะแนนต้องนับจำนวนตัวปลาที่ตกได้แล้วนำส่งครู ครูจะให้ผู้เล่นคนอื่นช่วยตัดสินไปพร้อมๆ กับครูด้วยว่าปลาที่แต่ละกลุ่มตกมานั้นถูกต้องหรือไม่ การให้คะแนนนั้นจะให้ตามจำนวนปลาที่ตกได้ของแต่ละกลุ่มโดยมีข้อแม้ไว้ว่า ถ้าไม่ถูกต้องหรือหากคำที่ไม่ใช่คำวิเศษณ์มา กลุ่มนั้นก็อดได้ปลา ต้องปล่อยปลาลงบ่อไป

## เรื่องที่ 5

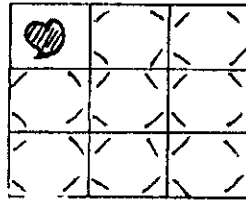
### ช่องนำโชค

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อสามารถตอบคำถามเรื่องคำบุพบทได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้ นำความรู้จากเรื่องคำบุพบทมาใช้ในการแข่งขันตอบปัญหา

#### อุปกรณ์

1. กระดาษขนาด 1.4 x 1.5 ฟุต ตีตารางรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กๆ จำนวน 9 ช่อง แต่ละช่องเจาะที่เสียบบัตรเล็กๆ ไว้ดังรูป



2. บัตรสัญลักษณ์ 6 ชุด ทำเป็นสัญลักษณ์ของผู้เล่นทั้ง 6 กลุ่ม กลุ่มละ 8 ใบ สมมติคู่แข่งชั้นคู่หนึ่งใช้สัญลักษณ์รูปหัวใจสีแดงและสีน้ำเงินอีกสองคู่ก็จะใช้บัตรสัญลักษณ์รูปหัวใจสีแดงต่างกันไปเช่นนี้ เป็นต้น
3. กระดาษคำถามเรื่องคำบุพบทสำหรับเล่นเกม “ช่องนำโชค” จำนวน 20 คำถาม

#### วิธีดำเนินการ

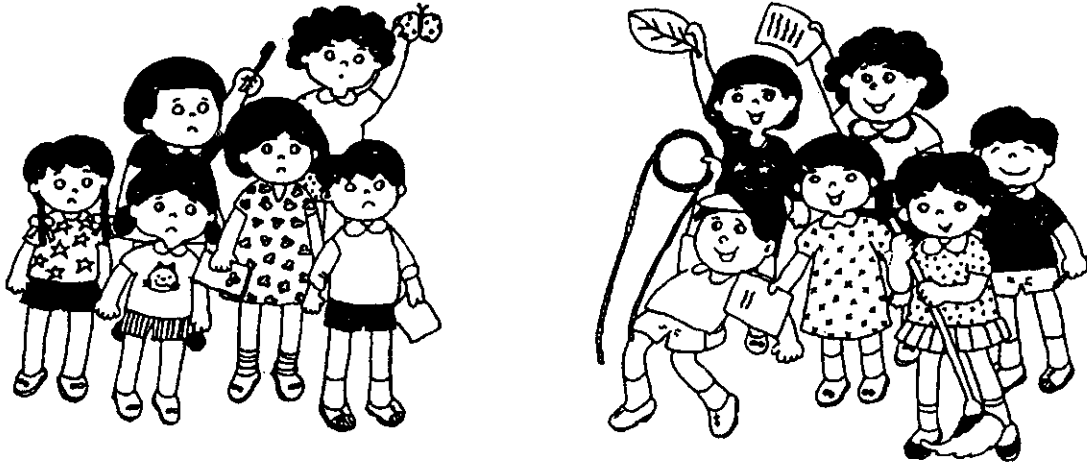
1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน โดยให้ผู้เล่นกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 แข่งขันกัน ผู้เล่นกลุ่มที่ 3 และ 4 แข่งขันกัน และผู้เล่นกลุ่มที่ 5 และ 6
2. ครูอธิบายกฎเกณฑ์และกติกาการเล่น
3. ครูแจกบัตรสัญลักษณ์เป็นรูปหัวใจสีต่างๆ ให้กับผู้เล่นในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 8 ใบ พร้อมทั้งกระดาษคำตอบแผ่นเล็กๆ

4. ครูดำเนินการเล่น โดยถามปัญหาเรื่องคำบุพบทให้ผู้เล่นทั้ง 6 กลุ่ม ซึ่งเป็นผู้แข่งขันกัน เขียนคำตอบของตนลงในกระดาษคำตอบที่แจกให้กลุ่มที่ตอบถูกจะได้ ข้อละ 1 คะแนน และถ้าได้คะแนนครบ 2 คะแนนเมื่อใดก็จะมีสิทธิ์นำบัตรสัญลักษณ์ประจำกลุ่มของตนไปเสียไว้ที่ช่องบนแผ่นตารางที่ติดไว้บนกระดานดำได้ 1 บัตร การเล่นจะดำเนินไปเรื่อยๆ ถ้ากลุ่มใดสามารถเสียบัตรสัญลักษณ์ของตนได้ครบ 3 ช่องตามแนวตั้งหรือแนวนอน เส้นทะแยงมุมเมื่อไรก็ได้คะแนนเพิ่มอีก 15 คะแนน ถ้าหากว่ากลุ่มใดก็ตามไม่สามารถวางบัตรของตนไว้เรียงกัน 3 บัตร เนื่องจากถูกฝ่ายตรงข้ามคอยกันอยู่ ในเมื่อใส่บัตรเต็มช่องตารางเมื่อใดก็ให้ถือว่าสิ้นสุดกิจกรรมนี้ ครูจะให้คะแนนทั้ง 6 กลุ่ม ตามจำนวนบัตรที่เสียไปได้ในช่องตารางทั้งหมดโดยให้บัตรละ 2 คะแนน

5. กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดของกลุ่มแข่งขันจะเป็นผู้ชนะ

## เรื่องที่ 6

### แข่งขันหาสิ่งของ



#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักร่วมมือกันทำงาน
2. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ตามที่ได้เรียนไปแล้วมาใช้หาสิ่งของต่างๆ ตามที่ครูระบุ
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของสิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว

#### อุปกรณ์

บัตรคำสั่งเขียนข้อความต่างๆ เท่าจำนวนหมู่ของผู้เล่น ดังตัวอย่างต่อไปนี้  
ให้นักเรียนหาสิ่งของที่มีลักษณะต่อไปนี้ให้เร็วที่สุด

1. หาของที่มีลักษณะนามเป็นอันมา 3 ชนิด
2. หาของที่มีลักษณะนามเป็นตัวมา 2 ชนิด
3. หาของที่มีลักษณะนามเป็นก้อนมา 4 ชนิด
4. หาของที่มีลักษณะนามเป็นแท่งมา 2 ชนิด
5. หาของที่มีลักษณะนามเป็นเส้นมา 3 ชนิด
6. หาของที่มีลักษณะนามเป็นเล่มมา 2 ชนิด

## 7. หาสิ่งของที่ใช้คำวิเศษณ์ต่อไปนี้มาอย่างละ 3 ชนิด

- 7.1 กลม – ขาว
- 7.2 แบน – เรียบ
- 7.3 แดง – สกปรก
- 7.4 ขาว – ยับยู่ยี่
- 7.5 แข็ง – ดำ ฯลฯ

### วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 8-10 คน ครูอธิบายวิธีการเล่น แล้วแจกบัตรคำสั่งให้ไปหาสิ่งของต่างๆ ตามที่ครูกำหนดให้ ให้เวลาประมาณ 10 นาที (อาจมากหรือน้อยกว่านี้ขึ้นอยู่กับจำนวนสิ่งของที่กำหนดให้นักเรียนไปหามา) ใครหามาได้ให้นำมากองรวมกันตรงที่ครูกำหนดให้ ระหว่างดำเนินกิจกรรมครูคอยเดินดูสังเกตการทำงานของแต่ละหมู่ เมื่อหมดเวลาตามที่ครูกำหนดครูก็จะเรียกนักเรียนมารวมกัน แล้วตรวจสอบสิ่งของที่นักเรียนหามาว่าถูกต้องหรือไม่ กลุ่มใดที่หาสิ่งของมาได้ตรงตามที่ระบุและถูกต้องมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ

เรื่องที่ 6-7

อัจฉรา ชีวพันธ์

## เรื่องที่ 7

### เธอไปไหนกับใคร?

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียบเรียงคำเป็นประโยคที่มีความหมายต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำ “เธอไปไหนกับใคร?”
2. กระดาษ
3. ดินสอ

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็นหมู่ย่อยๆ หมู่ละ 3-4 คน เริ่มการเล่นโดยครูแจกกระดาษและดินสอให้แต่ละหมู่ จากนั้นครูก็ชูบัตรคำ “เธอไปไหนกับใคร?” ให้นักเรียนดู ให้เวลา 3 นาที นักเรียนแต่ละหมู่ช่วยกันเขียนประโยคใหม่จากประโยคที่ครูกำหนดให้ เมื่อหมดเวลาให้แต่ละหมู่นำมาส่งครู หมู่ใดหาประโยคใหม่จากประโยคเดิมได้มากที่สุดก็เป็นผู้ชนะ

การเล่นอาจดำเนินในรอบต่อไปโดยครูจัดประโยคใหม่ให้ดู หรือจะให้นักเรียนช่วยกันคิดประโยค แล้วมาแข่งขันกันอีกก็ได้

#### ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้ใช้ได้กับผู้เรียนหลายระดับชั้นเรียน ถ้าเป็นระดับชั้นสูงๆ ขึ้นไปก็เพิ่มจำนวนคำให้มากขึ้นอีก
2. ถ้าจะดัดแปลงกิจกรรมนี้ไปใช้ในการทำแบบฝึกหัด จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะในการเรียบเรียงคำได้ดีตามตัวอย่าง ดังนี้

จงเรียงคำในประโยคนี้ใหม่ให้ได้หลายๆ ประโยค

1. รถชนคนที่อยู่ริมถนน - รถที่อยู่ริมถนนชนคน  
- คนชนรถที่อยู่ริมถนน  
- คนที่อยู่ริมถนนถูกรถชน ฯลฯ
2. ใครให้เขาไป ? - เขาไปให้ใคร ?  
- ใครไปให้เขา ?  
- เขาให้ใครไป ? ฯลฯ
3. แดงมองเห็นนกตัวใหญ่เกาะบนต้นไม้อะไร ?  
- นกอะไรตัวใหญ่มองเห็นเกาะบนต้นไม้แดง?  
- ใหญ่มองเห็นนกตัวแดงเกาะบนต้นไม้อะไร?  
- ตัวอะไรมองเห็นนกแดงเกาะบนต้นไม้ใหญ่?  
    ฯลฯ
4. เมื่อเขามาฝนก็ตก - เมื่อฝนตกเขาก็มา  
- เขาก็มาเมื่อฝนตก ฯลฯ
5. มีของขายมากที่ตลาด - ที่ตลาดมีของขายมาก  
- ของขายมีมากที่ตลาด ฯลฯ



## เรื่องที่ 8

### แข่งขันหาคำนาม

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนบอกคำนามได้อย่างถูกต้อง

#### อุปกรณ์

แผนภูมิประโยค

#### วิธีดำเนินการ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน แจกกระดาษให้กลุ่มละ 1 แผ่น
2. ครูอธิบายวิธีเล่นให้นักเรียนเข้าใจว่า ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านข้อความจากแผนภูมิ แล้วเขียนคำที่เป็นคำนามลงในกระดาษที่ครูแจกให้ ใช้เวลา 3 นาที
3. กลุ่มใดเขียนได้มากที่สุด เป็นกลุ่มที่ชนะ

เรื่องที่ 8-18

อ้อยทิพย์ ชาติมาลากร

## เรื่องที่ 9

### ไชโย

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนบอกคำสรรพนามได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. กระดาษขนาดกว้าง-ยาว ด้านละ 3 นิ้ว แบ่งเป็น 9 ช่อง
2. บัตรคำสรรพนาม

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ครูแจกกระดาษตาราง 9 ช่องให้นักเรียนทุกคน
2. ให้นักเรียนเขียนคำสรรพนามลงในตาราง ช่องละ 1 คำ โดยไม่ให้ใครเห็น
3. ครูจับบัตรคำที่เขียนคำสรรพนามไว้ขึ้นมาอ่าน แล้วชี้ให้นักเรียนดู
4. หาคำสรรพนามในบัตรคำตรงกับคำที่นักเรียนเขียนไว้ให้นักเรียนใช้ปากกาหมึกแดงกากบาทกับคำนั้นไว้
5. ครูจับบัตรคำจนครบ 9 บัตรคำ
6. นักเรียนคนใดเขียนคำตรงกับคำที่ครูจับขึ้นมาทั้ง 9 คำ ร้องไชโยถือเป็นผู้ชนะ
7. ถ้ายังไม่มีใครชนะ ครูจับบัตรคำต่อไปจนพบผู้ชนะ

## เรื่องที่ 10

### จับคู่แต่งประโยค

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำสรรพนามที่ครูกำหนดให้ได้

#### อุปกรณ์

1. สลากคำสรรพนาม
2. สลากเลขที่ของนักเรียน

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนจับสลากคำสรรพนามไว้คนละ 1 สลาก แล้วเก็บไว้โดยไม่ให้ใครเห็น
2. ครูจับสลากเลขที่ของนักเรียนขึ้นมาทีละ 2 คน
3. นักเรียนที่มีเลขที่ตรงกับเลขที่ในสลากทั้งสองคน รีบนำสลากคำสรรพนามของตนมารวมกัน แล้วช่วยกันแต่งประโยค
4. คู่ใดใช้เวลาในการแต่งประโยคน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เรื่องที่ 11

### แหวกฟ้าคว้าดาว

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนบอกคำกริยาได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. กระดาษตัดเป็นรูปดาว แล้วเขียนคำทั้ง 7 ชนิดไว้

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ครูสมมติกระดานคำให้เป็นท้องฟ้า โดยนำดาวไปติดบนกระดานคำ โดยให้เห็นคำทุกชนิดที่เขียนไว้ด้วย
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน
3. ให้นักเรียนคนที่ 1 ของแต่ละกลุ่มออกมาเลือกเก็บดวงดาวไปติดเฉพาะคำที่เป็นคำกริยาได้ 2 ดวง
4. ตรวจสอบว่ากลุ่มใดได้ดาวกริยามากกว่าเป็นผู้ชนะ

## เรื่องที่ 12

### ทอดลูกเต๋าแต่งประโยค

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำกริยาที่กำหนดให้ได้

#### อุปกรณ์

1. ลูกเต๋า
2. กระดานดำจุดแต้มคะแนน

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน
2. ครูนำลูกเต๋ามา หน้า 1 และ 2 มี 3 แต้ม  
หน้า 3 และ 4 มี 2 แต้ม  
หน้า 5 และ 6 มี 3 แต้ม
3. ครูกำหนดว่า 1 แต้ม - แต่งประโยคโดยใช้กริยาให้ถูกต้อง  
2 แต้ม - แต่งประโยคโดยใช้คำกริยา ทำหน้าที่ประธาน  
3 แต้ม - แต่งประโยคโดยใช้คำกริยา ทำหน้าที่เป็นกรรม
4. นักเรียนคนที่ 1 ของแต่ละกลุ่มออกมาทอดลูกเต๋าก็แต้ม ต้องแต่งประโยคให้ถูกต้องตามที่กำหนดไว้

## เรื่องที่ 13

### ปริศนาคำวิเศษณ์

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนบอกคำวิเศษณ์ได้อย่างถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. กระดาษเขียนคำตอบ
2. บัตรคำขนาดยาวเขียนคำวิเศษณ์ไว้ 4 คำ แต่มีกระดาษปิดคำใดคำหนึ่งไว้

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน
2. แจกกระดาษคำตอบให้กลุ่มละ 10 แผ่น
3. ครูนำบัตรคำให้นักเรียนดู โดยคำทั้ง 4 คำในบัตรจะมีความสัมพันธ์กันไปในทางใดทางหนึ่ง เช่น

	ผอม	สูง	ต่ำ	(อ้วน)	ใหญ่	หนัก	สูง		กว้าง
หน้า	หลัง		ใต้	(บน)	เขียว		ขาว	ดำ	แดง

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำตอบลงในกระดาษที่ครูแจกให้ แล้วนำเสนอครู
5. ครูเฉลย เปิดคำตอบให้นักเรียนดู กลุ่มใดตอบถูกต้อง 1 คะแนน
6. ครบ 10 คำถาม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด ชนะ

## เรื่องที่ 14

### หาคำวิเศษณ์ในประโยค

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนบอกคำวิเศษณ์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำวิเศษณ์ได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. กระเป๋าค้น
2. ซองใส่ประโยค

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน
2. ครูแจกซองจดหมายให้นักเรียนคนละซอง ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำวิเศษณ์แต่ละคนละ 1 ประโยค แล้วพับใส่ซอง ไม่ต้องปิดผนึก
3. แต่ละกลุ่มรวบรวมมาส่งครู
4. ครูนำซองทั้งสองกลุ่มใส่ในกระเป๋าค้นแยกกันคนละด้าน
5. นักเรียนคนที่ 1 ของแต่ละกลุ่ม ออกมาหยิบซองประโยคจากกลุ่มตรงกันข้ามอ่านประโยคนั้นให้เพื่อนฟังแล้วตอบคำถามว่า
  - คำใดคือคำวิเศษณ์
  - คำวิเศษณ์ทำหน้าที่อย่างไรในประโยค
6. ตอบถูกแต่ละคำถาม ได้ 1 คะแนน ตอบผิดแต่ละคำถามหัก 1 คะแนน
7. แข่งขันจนครบทุกคน
8. กลุ่มใดได้คะแนนมากกว่าชนะ

## เรื่องที่ 15

### พราณเบ็ด

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนบอกคำบุพบทได้

#### อุปกรณ์

1. เบ็ดแม่เหล็ก 3 คัน
2. ภาพปลาที่มีคำต่างๆ เขียนอยู่มีลวดติดที่ปากปลา
3. อ่างปลา
4. กระบุงใส่ปลา

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 คน
2. ครูนำปลาใส่ในอ่างปลาดังไว้หน้าห้อง
3. นักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ยืนเข้าแถวเรียงหนึ่ง เป็น 3 แถว
4. ครูนำกระบุงใส่ปลามาตั้งไว้หน้าแถวของแต่ละกลุ่ม แล้วให้คนหัวแถวถือเบ็ดแม่เหล็กไว้
5. เมื่อครูให้สัญญาณ นักเรียนหัวแถวของแต่ละกลุ่มรีบวิ่งไปตักปลาขึ้นมา 1 ตัว รีบไปใส่กระบุง แล้วส่งคันเบ็ดให้คนต่อไป ตัวเองวิ่งไปต่อท้ายแถว
6. เมื่อครบ 5 นาที กลุ่มใดได้ปลาที่มีคำบุพบทมากที่สุด ชนะ



## เรื่องที่ 16

### ลายแทงมหาสมบัติ

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคำบุพบทไปใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. แผนภูมิประโยค
2. ของใส่คำบุพบท

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 คน
2. ครูแจกแผนภูมิประโยคที่เว้นช่องว่างให้เติมคำบุพบท ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผนภูมิ ในแผนภูมิมีประโยค 10 ประโยค
3. คำบุพบทที่จะนำมาเติม โดยการติดลงในช่องว่าง อยู่ในซองและวางอยู่บนโต๊ะครู
4. ส่งตัวแทนมานำคำบุพบทนั้นไปเติมในช่องว่างโดยต้องตอบคำถามของครูให้ได้ก่อน ถ้าตอบได้จะมีสิทธิ์เลือกซอง 1 ซอง
5. ตัวแทนคนหนึ่งจะรับซองได้เพียง 1 ซอง เท่านั้น
6. กลุ่มใดเติมคำบุพบทได้ครบถ้วน เป็นฝ่ายชนะ

## เรื่องที่ 17

### กล่องของขวัญ

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนบอกคำสันธานได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. กล่องของขวัญ
2. ประโยคที่มีคำสันธานเชื่อม จำนวน 30 ประโยค

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้ยืนสลับกันเป็นวงกลม
2. นำกล่องของขวัญที่บรรจุประโยคที่มีคำสันธานเชื่อม จำนวน 30 ประโยค มาส่งให้นักเรียนคนหนึ่ง
3. ทุกคนร้องเพลง พรบมือในขณะส่งกล่องของขวัญไปทางขวามือเรื่อยๆ
4. ครูเป่านกหวีดให้หยุดเพลง กล่องอยู่กับใคร ต้องหยิบประโยคขึ้นมา 1 ประโยค อ่านให้เพื่อนฟัง แล้วบอกว่า คำใดคือคำสันธาน
5. ตอบถูกต้อง 1 คะแนน ตอบผิด -1 คะแนน
6. เล่นจนหมดเวลาที่กำหนด กลุ่มใดได้คะแนนมากกว่า ชนะ

## เรื่องที่ 18

### หาคู่

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคำสันธานมาเติมในประโยคได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. ขอบจดหมาย
2. ประโยคที่เว้นช่องว่างให้เติมคำสันธาน
3. คำสันธาน

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ครูนำประโยคที่เว้นช่องว่างให้เติมคำสันธาน จำนวน 15 ประโยค และคำสันธาน จำนวน 15 คำ ใส่ซองแยกกัน จะได้ทั้งหมด 30 ซอง
2. ให้นักเรียนเลือกหยิบซองไปคนละซอง
3. เปิดซองของตนออกอ่าน แล้วออกหาคู่ของตน เพื่อสร้างประโยคให้สมบูรณ์
4. ห้ามทำให้เกิดเสียงดังในการหาคู่ของตน
5. จะใช้วิธีใดในการหาคู่ก็ได้ หาคู่ได้ก่อน ชนะ

**ตัวอย่าง**  
**เพลงประกอบการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทย**

**เพลงอักษรควบ**

*ทำนองเพลง เขมรไล่ควาย*

อักษรควบเรารู้ดีว่ามีสอง  
ตามทำนองออกเสียงเห็นเที่ยงแท้ (สร้อย)  
อักษรควบกลมกลืนกันไม่ผันแปร  
คือควบแท้แน่ชัดไม่ขัดเขิน (สร้อย)  
กลับกลอกเคล้าคลึงพลับพลึงเพลน  
ยามดำเนินกรีดกรายคลายครา (สร้อย)  
ควบไม่แท้แม้อักษรซ้อนเข้ามา  
ไทยรู้ว่าออกเสียงสำเนียงเดียว (สร้อย)  
ทรงทรัพย์ทราบทรายรู้ความหมายไม่ลดเลี้ยว  
อินทรีย์มีอินทรีย์เดียวเป็นความจริง (สร้อย)  
สรงสรรหตุตไตรมทราบชัด  
ภาษาไทยง่ายจะงัดนำเรียนเอย (สร้อย)

**สุจริต เพียรชอบ**

## เพลงสระโaim้มลาย ไม้้วน

ทำนองเพลง เจอะกันวันนี้สุขใจ

สุดาเธอรู้บ้างไหม  
ฉันจำดีว่า (ซ้ำ) ใช้กับคำไทย  
คนไทยไปไหนไฝฝ้า  
สุดาเธอรู้บ้างไหม  
ฉันจำดีว่า (ซ้ำ) 20 สระโaim  
ผู้ใหญ่หาผ้าใหม่  
ไฝใจเอาใส่ห่อ  
จะใครลงเรือใบ  
สิ่งใดอยู่ในตู้  
บ้าใบ้ถือโยนัว  
ฉันจำได้เที่ยง (ซ้ำ)

สระโaim้มลายนั้นหนา  
ลำไยมะม่วงมะไฟ  
ฉันจำดีกว่า (ซ้ำ) มันเป็นคำไทย  
สระโaim้ม้วนนั้นหนา  
ให้สะกั้ใช้คล้องคอ  
มีหลงไหลใครขอคู  
น้ำใสและปลาปู  
มิใช่อยู่ใต้ตั่งเตียง  
ตามัวมาใกล้เตียง  
คำใช้สระโaim

สุจริต เพียรชอบ

## เพลงอักษรกลาง

ทำนองเพลงผู้ใหญ่ลี

พ.ศ.สองพันห้าร้อยสี่  
อาจารย์ท่านบอกมาว่า (ข้า)  
ต่อไปนี้ผู้ใหญ่ลีจะขอกล่าว  
ก จ ด ต ฎ ฏ อ่าง  
ฝายตาสีหัวดี  
ผู้ใหญ่ลีลุกขึ้นตอบทันใด (ข้า)  
ธรรมดา เสียงกลาง เสียงกลาง ธรรมดา

ผู้ใหญ่ลีไปเรียนครุมา  
อักษรกลางนั้นหนามันมี ๑ ตัว  
ถึงเรื่องราวของอักษรกลาง  
บ ป อ อ่างจำได้อย่าร้อรี  
ถามว่าอักษรกลางนี้นั้นคืออะไร  
อักษรกลางนั้นไซ้เสียงกลาง

สุจริต เพียรชอบ

## เพลงอักษรเดี่ยว

ทำนองเพลงธรณีกันแสง

ไร้คู่อยู่เดี่ยว  
ยกกรวอนไหว้ฤทัยถอน  
อยากให้เขาเข้าใจ  
ฉันคืออักษรต่ำที่อยู่เดี่ยวดาย  
อกเอยตัวฉันคนเดียว  
โปรดจงจำฉันให้เข้าใจ

เปลี่ยวในฤทัยรอนรอน  
อ่อนวอนนักเรียนภาษาไทย  
โธ่ฉันไม่มีคู่แลเหลียวเลย  
อักษรสูงหายไปโดยไม่แลเหลียว  
ไร้คนแลเหลียวเอาใจใส่  
ฉันไม่มีอักษรสูงคู่เลย

สุจริต เพียรชอบ

## เพลงคำควบกล้า

ทำนองเพลง *Marry has a little lamp*

ภาษาไทยต้องมีควบกล้า                      มีควบกล้า มีควบกล้า  
ภาษาไทยต้องมีควบกล้า  
กลายเป็น คลาย ความ ทราบ ทราบ

นิสิตครุศาสตร์

## เพลงสระไทย

ทำนองเพลง *แมงมุมมลาย*

เจ้าพินทุ้อิตัวนั้น                      ต้องใส่มันอยู่บนหลังคา  
ส่วนเจ้าเอถูกฝน                      ไหลหล่นลงมาข้างหน้า  
เจ้าตีนเหยียดตีนคู้                      มองดูอยู่ตรงข้างล่าง  
ทุกคำที่ได้กล่าวอ้าง                      นั่นคือคำในสระไทย

นิสิตครุศาสตร์

## เพลงการใช้คำสมาส

ทำนองเพลง ชุม บา ชุม บา ชะ

คำสมาสนั้นหรือจะ	คือบาลี และสันสกฤต
นำมาเรียงแล้วแปลกลับทวน	คำหลังทวนขึ้นมาหน้า
ละ ละ ลา ละ ลา ลา ละ ลา ลา ลา ลา ลา ลา ลา	สร้อย
เช่นสุนัขเล็บดีกว่าใคร	วรชัยชัยอันประเสริฐ
คำสมาสไม่มีคำไทย	จำเอาไว้ให้ดีเถิด
สร้อย.....	

นิสิตครูศาสตร์

## เพลงคำสรรพนาม

ทำนองเพลง รักไม่หลอก

ลองเรียนซิไม่ยากหรอกนะ	ไม่เชื่อฉันจะบอกให้
คำสรรพนามเรื่องนั้นง่ายง่าย	จริงจริงนะไม่หลอก (ข้า)
มีหลายคำท่องจำให้ได้	จำเอาไว้ให้แม่น
แทนสรรพนามตามทั่วทุกแคว้น	จำให้แม่นเหมือนว่า (ข้า)
ฉัน เธอ เขา ท่าน เราดิฉัน	มัน และข้าพเจ้า
กระผม หล่อน ครูสอน ครูเล่า	จำให้แม่นเหมือนว่า (ข้า)

นิสิตครูศาสตร์



## เพลงแม่ ก กา

**แม่กก** คือ ตัวตลก คือ สมุดปก คือ ปกหนังสือ

**แม่กง** คือ ชาวประมงขึ้นขึ้นลงลงคงติ กน คือ ต้นสน ฝนหล่นปรนปรือ

**แม่กด** ก็คือ ด เด็กสะกด

เช่นบด เช่นหด เช่นสด เช่นโดด เช่นอด เช่นหยุด เช่นมด

มันยาก มันเลี้ยว มันลด **แม่กบ** มาพบก็เกิดสลับ **แม่เกย** นั้นไม่เคยเลย เสย

ผย เอย เซย

ทำหน้าที่เฉยๆ **แม่เกอว** ร้องเหี่ยวตามเคย จบแล้วละเอย **เพลงแม่ ก กา**

## นิสิตครูศาสตร์

## เพลงอักษรคู่

ช ค และ ฉ กับ ช

ห คู่กับใคร

ข คู่กับใคร

ซ ส ติดต่อขออยู่คู่กัน

แม่ไม่อยากจ้อก็ต้องขอคู่

ต้องตามไปจ้อ

ต้องตามไปจ้อ

## นิสิตครูศาสตร์

## เพลงประโยคสามส่วน

ทำนองเพลงแมงมุมลาย

เมื่อนำคำมารวม	ร่วมสัมพันธ์กันดี
ต่างก็มีหน้าที่	ต่างต่างกันออกไป
คือประธาน กริยา	อีกทั้งกรรมตามมา
ทั้งหมดนี้นั้นหนา	คือประโยคสามส่วน

นิสิตครูศาสตร์

## เพลงลักษณนาม

ทำนองเพลง รำวง มาลัยของฉัน

ลักษณนามนะหนู	คุณครูจะบอกให้
มันไม่ยากที่จะจำไว้	ร้องร้องไปสนุกดี
กระสุนเขาใช้ว่านัด	สารพัดจดจำมี
ภิกษุใช้รูปณะนี้	ส่วนเจตีย์ใช้ว่าองค์
โห้ใช้ว่าลา	หนูจำละครใช้องค์
หนูหนูจำให้มันคง	ลืมไม่ลงใช้ต้นกับเสา
ถนนแม่น้ำใช้สาย	สุดสบายขลุ่ยใช้เลา
ช้างใช้เชือกไม่เศร้า	เพลงของเราใช้ว่าเพลงลักษณนาม

นิสิตครูศาสตร์

## เพลงการใช้ น ณ

ทำนองเพลง บ้านนา

เด็กเอ๋ย จงจำไว้ว่า  
หนูน่าตะเล้กเร็วไว  
เช่นกริน ปักฉิน นินทา  
จำให้ตีหนาหนูน้อยๆ เอ๋ย

หนูเณรนั้นหนา มีใช้ต่างกัน  
เณรน่าตะใหญ่ตามเรือฤๅษี  
เช่นตรุณ กฤษณะ มัณฑนา

### นิสิตครูศาสตร์

### บทสรุป

**หลักภาษา** คือระเบียบแบบแผนของภาษาที่มีไว้เพื่อให้ผู้ใช้ภาษายึดถือเป็นแบบอย่างในการใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

**จุดประสงค์** ในการสอนหลักภาษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ถึงโครงสร้างและลักษณะแบบแผนของภาษาในการนำไปใช้ ให้ถูกต้องตามลักษณะของกฎเกณฑ์เพื่อให้เกิดประโยชน์และได้ความรู้ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

**วิธีสอนหลักภาษา** ควรเน้นการนำไปใช้มากกว่าความรู้ความจำ และควรจะสอนจากตัวอย่างไปสู่กฎเกณฑ์จะทำให้เข้าใจมากขึ้น ครูผู้สอนจะต้องมีความรักและศรัทธาในการสอนหลักภาษาด้วย

**วิธีการจัดกิจกรรม** การสอนหลักภาษา จัดได้ทั้งกิจกรรมหลักและกิจกรรมเสริม โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้อย่างชัดเจน พยายามจัดกิจกรรมอย่างหลากหลายให้เหมาะกับเนื้อหาในบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น กิจกรรมที่จัดกันมากในวิชาหลักภาษาก็คือ กิจกรรมการเล่นเกมส์ และกิจกรรมร้องเพลง ดูได้จาก ตัวอย่างกิจกรรมต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

**แบบฝึกหัด**  
**การจัดกิจกรรม การเรียนการสอน**  
**วิชา หลักภาษาไทย**

1. การสอนหลักภาษา มีจุดประสงค์และความสำคัญอย่างไร จงอธิบายเป็นข้อๆ
2. ท่านจะมีวิธีการสอนหลักภาษาอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนสนใจและรักวิชา หลักภาษา อธิบายและยกตัวอย่างประกอบ
3. วิธีการจัดกิจกรรมการสอนหลักภาษาไทย มีหลายวิธี ให้อธิบายตามที่ทราบ เพื่อประกอบการสอนเนื้อหาหลักภาษา ประมาณ 3-5 เรื่อง
4. สมมติว่า ท่านจะสอนหลักภาษา เรื่อง การจำแนกคำชนิดต่างๆ ทั้ง 7 ชนิด ท่านจะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร
5. จงยกตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยเรื่องใดก็ได้ มา 2 เรื่อง พร้อมอธิบายวิธีการสอนและการจัดกิจกรรมในเนื้อหานั้นๆ

**บรรณานุกรม (บทที่ 8)**  
**วิชาหลักภาษาไทย**

- เครือวัลย์ ทองมาก. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับ ม.1. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2538.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. การสอนหลักภาษาไทย. จุลสารภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ส่งเสริมอาชีพ, 2513.
- นพคุณ คุณาชีวะ. พฤติกรรมการสอนภาษาไทย 1. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2535.
- ประภาศรี สีหอำไพ. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช, 2524.
- ผะอบ ไปชะกฤษณะ. ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น, 2532.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. พฤติกรรมการสอนมัธยมศึกษา. มหาวิทยาลัยสุโขทัย-ธรรมาธิราช, 2526.
- วรรณ บัวเกิด และนพคุณ คุณาชีวะ. ระเบียบวิธีสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ป. สัมพันธ์พานิชย์, 2525.
- สุจริต เพียรชอบ. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรชัย. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- สมพร มั่นตะสุดร. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2526.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- อัญชลี สุขคนธา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดาในระดับ ม.1 โรงเรียนวัดธาตุทอง. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527.

อ้อยทิพย์ ซาติมาลากร. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาหลักภาษาไทย และ  
ความคงทนในการเรียนรู้ เรื่องการจำแนกคำในภาษาไทยออกเป็น 7 ชนิด  
โดยใช้บทเพลงทำนองไทยสากล เกมประกอบการสอน และการสอนปกติ  
ในระดับชั้น ม.1 โรงเรียนตาพระยา จังหวัดปราจีนบุรี. มหาวิทยาลัยเกษตร-  
ศาสตร์, 2532.

---

## การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาภาษาไทย

### วิชา การใช้ภาษาไทย

*ความหมาย* การใช้ภาษาไทย

คำว่า “การใช้ภาษาไทย” ที่ปรากฏอยู่ในหลักสูตรวิชาภาษาไทย หมายถึงการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

เมื่อพูดถึง การใช้ภาษาไทย เราย่อมหมายถึงการติดต่อสื่อความหมายในสังคมให้เป็นที่เข้าใจกัน ด้วยการฟังผู้อื่นพูดบ้าง พูดให้ผู้อื่นฟังบ้าง อ่านสิ่งที่ผู้อื่นเขียนบ้างและเขียนบางสิ่งบางอย่างให้ผู้อื่นอ่านบ้าง นอกจากนี้จะติดต่อกับคนในสมัยเดียวกันแล้วยังอาจติดต่อกับคนในอดีตหรืออนาคตก็ได้ การติดต่อกับคนในอดีตก็คือ อ่านข้อความหรือเรื่องราวที่มีผู้เขียนไว้เป็นเอกสารหรือหนังสือ หรือถ้าได้มีการอัดเสียงพูดของบุคคลในอดีตไว้ เราก็มีโอกาสได้ฟังและได้เข้าใจในความคิดของบุคคลนั้นๆ แม้ว่าเขาจะล่วงลับไปแล้ว ส่วนการติดต่อกับคนในอนาคตนั้น ก็คือติดต่อกับการเขียนหนังสือไว้ให้ชนรุ่นหลังอ่าน หรือการบันทึกเสียงพูดไว้ให้ชนรุ่นหลังฟัง ฉะนั้นจะเห็นได้ว่า ขอบเขตของการใช้ภาษานั้นกว้างขวางมิใช่น้อย

*การใช้ภาษา* ตามความหมายในหลักสูตรก็มีนัยดังกล่าวข้างต้นนี้ หากแต่ถ้ามีการจำกัดเนื้อหาของสิ่งที่จะนำมาสื่อภาษากันให้อยู่ในวงที่พอเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของนักเรียน โรงเรียนมัธยมมีหน้าที่ส่งเสริมพัฒนาการในด้านการใช้ภาษาของเด็กให้เจริญมากที่สุดเท่าที่จะสามารถส่งเสริมได้ นอกจากนี้จะฝึกทักษะในการใช้ภาษาให้เจริญเต็มที่แล้ว ยังมุ่งหมายให้การใช้ภาษาขึ้นถึงขั้นศิลปะอีกด้วย กล่าวคือให้รู้จักใช้ภาษาอย่างสละสลวยเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

*ประสิทธิภาพในการใช้ภาษา* หมายถึง ความสามารถที่จะใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการคิด ฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้บังเกิดผลดีเต็มที่ตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้ภาษา ผู้ที่มีประสิทธิภาพสูงในการใช้ภาษา ย่อมประสบความสำเร็จในชีวิตมากกว่าผู้ที่ขาดประสิทธิภาพในด้านนี้

การใช้ภาษาไทยเป็นส่วนหนึ่งของวิชาภาษาไทย หมายถึง การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งสี่วิชานี้เป็นวิชาทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนจึงจะเรียนได้ผลดี เพราะคำว่า ทักษะ หมายถึง ความชำนาญซึ่งเกิดจากการฝึกฝนอยู่เสมอ

ภาษาไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าสูงอย่างยิ่ง การใช้ภาษาอย่างมี วัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น ในปัจจุบันการใช้ภาษาจะมีปัญหามากที่สุด จากการอ่าน บทความเรื่อง การใช้ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์ ปัญหาในการใช้ภาษามีดังนี้ คือ

พูดไม่ชัด, ตัดคำ, น้ำเสียงเพี้ยน, เลียนภาษาตารา, ใช้ภาษาไม่สุภาพ, ใช้คำ หมายคำต่ำ, ใช้คำลักษณะนามไม่ถูกต้อง, ใช้คำคะนองผิดที่, ใช้คำที่ผิดความหมาย, เขียน ขยายความไม่เป็น, ไม่เว้นวรรค, ไม่รู้จักภาษาดี, มีภาษาอังกฤษปน, บางคนใช้คำฟุ่มเฟือย

ปัญหาในการใช้ภาษาไม่ถูกต้องเหล่านี้ (ผู้เขียนซึ่งไม่ปรากฏชื่อ) ได้เสนอหัวข้อ สำคัญๆ ในการใช้ภาษาอย่างมีวัฒนธรรม ตามลำดับดังนี้

1. มีหางเสียง
2. สำเนียงไพเราะ
3. ใช้คำเหมาะสมตามลำดับ
4. ใช้คำศัพท์ตามสถานการณ์
5. คำเรียกขานถูกต้อง
6. คำคล้องจองคำฟังเพย
7. ไม่ละเลยคำควบกล้ำ
8. จดจำเรื่องสัมมาคารวะ

เพื่อให้การใช้ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เขียนคน เดิมได้เสนอวิธีการใช้ภาษาไทย ดังต่อไปนี้

- ❖ ใช้ภาษาเรียบง่าย
- ❖ สื่อความหมายได้ดี
- ❖ มีความกะทัดรัด
- ❖ เจนจัดการจับใจความ
- ❖ คำนิ่งถึงแ่งามของภาษา
- ❖ พิจารณาให้รอบคอบ
- ❖ ตรวจสอบความแม่นยำ
- ❖ ส่งสารได้ดี
- ❖ มีคุณธรรมและวัฒนธรรมในการใช้ภาษา



## การสอนวิชา การใช้ภาษาไทย

1. ก่อนสอนควรพุดจูงใจให้นักเรียนเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพว่าจะช่วยให้ประสบผลสำเร็จในชีวิตทั้งในด้านการงานและการครองชีวิต
2. ในการวางแผนการสอน ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมด้วย เพื่อให้นักเรียนเกิดความเต็มใจที่จะเรียน และเนื้อหาในบทเรียนจะได้ตรงกับความสนใจของนักเรียน
3. ส่งเสริมการใช้ภาษาด้วยการจัดให้นักเรียนมีประสบการณ์ต่างๆ ที่มีความหมายต่อชีวิต เช่น การประชุมปรึกษา การอภิปราย การติดต่อธุระการงาน การสัมภาษณ์ การทำรายงานภายหลังที่ได้ไปศึกษานอกสถานที่มาแล้ว การจกรายงานการประชุม ฯลฯ
4. สอนทักษะทั้ง 4 ให้สัมพันธ์กัน เช่น ในชั่วโมงภาษาไทยอาจสอนการเขียนเรียงความโดยให้ฝึกพุดปากเปล่าในหัวข้อนั้นๆ เป็นการนำเสียก่อน เมื่อได้โครงเรื่องและแนวการเขียนแล้วจึงไปเขียน และอาจจะให้มีการอ่านค้นคว้าประกอบการเขียนด้วยก็ได้ หรือในชั่วโมงวรรณคดีก็สอนการอ่านให้สัมพันธ์กับการฟัง การพุด การเขียน
5. สอนหลักภาษาให้สัมพันธ์กับการใช้ภาษา โดยสอนหลักเกณฑ์ที่ถูกต้องในการใช้ภาษาและให้รู้จักสังเกตภาษาที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน ว่าเข้าหลักเกณฑ์อย่างไรหรือไม่
6. พยายามส่งเสริมความคิดและสติปัญญาของนักเรียนด้วยการหาปัญหาหรือหัวข้อที่น่าสนใจมาให้ขบคิดและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอยู่เสมอ
7. แนะนำให้นักเรียนรู้จักใช้ภาษาเป็นเครื่องมือที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างไม่รู้สิ้นสุด เช่น ฝึกตัวเองให้รู้จักลำดับรับฟังข่าวสารหรือความรู้ต่างๆ จากวิทยุ จาก การสนทนา อภิปรายในที่ต่างๆ ฝึกให้ผู้จักค้นคว้าข้อความรู้จากหนังสือและบันทึกข้อความนั้นๆ ฝึกให้รู้จักจดหัวข้อความรู้ที่ได้ฟังจากวิทยากร
8. เมื่อมีข้อบกพร่องในการใช้ภาษา ควรแนะนำให้เห็นที่ผิด และจูงใจให้นักเรียนเกิดความเต็มใจที่จะปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้นอยู่เรื่อยๆ
9. ใช้อุปกรณ์บางอย่างที่จะช่วยให้การเรียนภาษาไทยสนุกสนานขึ้น เช่น ใช้เครื่องบันทึกเสียง เครื่องเล่นแผ่นเสียง ไมโครโฟน ฯลฯ
10. จัดตั้งชุมนุมภาษาไทยหรือชุมนุมอื่นใดที่จะเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถและความสามารถทางภาษาได้เต็มที่ อาจมีข่าวสารของชุมนุม และมีกิจกรรมส่งเสริมความรู้ต่างๆ เช่น นำไปศึกษานอกสถานที่เพื่อเรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับขนบธรรมเนียม ประเพณีไทย จัดให้แสดงปาฐกถา โต้วาที แต่งสัปดาห์กลอนสด แต่งบทร้อยกรองประกวดตามโอกาสอันควร ฯลฯ

11. เนื้อหาที่จะนำมาให้ฝึก ฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรเป็นเรื่องที่อยู่ในวงความสนใจและมีความหมายต่อชีวิตของนักเรียน

12. จัดห้องสมุดให้เป็นที่ยอมรับความสะดวกสบายใจในการอ่านหนังสือ มีหนังสือพอเพียงสำหรับการค้นคว้าความรู้หรือแสวงหาความเพลิดเพลิน เพื่อนักเรียนจะได้สามารถค้นคว้าโดยลำพังได้อย่างเต็มที่

13. หมั่นทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการทางภาษาของนักเรียนเป็นรายๆ เช่น ทดสอบด้วยการสัมภาษณ์ การให้ทำแบบฝึกหัด การสังเกต ฯลฯ

### แนวทางการจัดกิจกรรม วิชาการใช้ภาษาไทย

1. ฝึกเล่าเรื่อง เล่านิทาน เล่าประสบการณ์ หรือฝึกการบรรยายโดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาหรือวิทยากรเป็นผู้ช่วยฝึก มีสถานที่ และอุปกรณ์ในการฝึก เช่น เทปบันทึกเสียง

2. จัดการสนทนาเกี่ยวกับข่าวสารบ้านเมือง หนังสือ เหตุการณ์หรือปัญหาต่างๆ ที่น่าสนใจ

3. ฟังการบรรยาย อภิปรายจากเทปแล้วฝึกพูด ฝึกแสดงความคิดเห็น

4. จัดทำรายชื่อหนังสือที่ได้อ่าน และจัดบริการแลกเปลี่ยนหนังสือกันอ่าน

5. จัดประกวดเล่าเรื่อง เล่านิทาน เล่าประสบการณ์ต่างๆ ตามโอกาสอันควร

6. จัดรายการบรรยาย สนทนา อภิปราย เชิญชวนให้หมู่สมาชิกอ่านหนังสือที่ดีมีคุณค่าในด้านต่างๆ

7. ฝึกเป็นโฆษก พิธีกร ในโอกาสต่างๆ

8. เชิญวิทยากรมาบรรยาย อภิปราย สนทนา หรือตอบคำถามต่างๆ เกี่ยวกับภาษาไทย หรือเรื่องอื่นๆ ที่สมาชิกมีความสนใจ

9. ฟังการบรรยาย อภิปราย หรือการอ่านบทความเกี่ยวกับภาษาไทยจากเทปบันทึกเสียง

10. ชุมนุมภาษาไทยพามวลสมาชิกไปฟังการบรรยาย อภิปราย โต้วาที หรือการแสดงต่างๆ นอกสถานที่

11. อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ทางด้านภาษาไทย หนังสือที่น่าสนใจ ปัญหาทางเศรษฐกิจ การเมืองหรือในเรื่องต่างๆ ที่สมาชิกสนใจ

12. จัดทำบรรณนิทัศน์ (book review) หรือบรรณนิทัศน์สังเขป (annotation) สำหรับแจกมวลสมาชิก หรือจัดกลุ่มอาสาสมัครช่วยบรรณารักษ์ จัดบรรณนิทัศน์ไว้หน้าห้องสมุด

13. ฝึกการโต้วาที ยอวาที และจัดการโต้วาทีหรือยอวาทีระหว่างชั้น ระหว่างคณะ หรือระหว่างโรงเรียน

14. ฝึกเป็นโฆษกวิทยุ โทรทัศน์ อ่านข่าว อ่านประกาศให้ถูกต้อง

15. ฝึกประชุม อภิปรายในกลุ่มย่อยๆ ฝึกทำหน้าที่เป็นประธาน รองประธาน เลขานุการ และสมาชิกที่เข้าร่วมประชุม

16. ฝึกอภิปรายแบบต่างๆ ทั้งการอภิปรายเป็นคณะ การปาฐกถาหมู่ และการอภิปรายซักถาม และจัดการอภิปรายขึ้นในโรงเรียน

17. ฝึกพูดในที่ประชุม เช่น การพูดให้ความรู้ ให้ความบันเทิงและการพูดจูงใจ

18. จัดกิจกรรมอาสาสมัคร พาสมาชิกชุมนุมภาษาไทยไปเล่าเรื่อง เล่านิทาน หรืออ่านหนังสือให้นักเรียนในชั้นอนุบาลหรือประถมศึกษาฟัง

19. จัดการแสดงบทบาทสมมติ เน้นการพูดในสถานการณ์ต่างๆ

20. ฝึกการพูด แสดงตามบทละคร ใส่ความรู้สึกและอารมณ์ตามลักษณะนิสัยของตัวละคร

21. ทำงานเป็นกลุ่ม สนทนา วิจัยรณั์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือที่ได้อ่าน

22. จัดนิทรรศการหนังสือใหม่ หรือหนังสือที่มีอยู่แล้วตามโอกาสอันควร เช่น จัดนิทรรศการหนังสือซึ่งเป็นผลงานของสุนทรภู่ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

23. จัดห้องสมุด หรือมุมหนังสือไว้ในชุมนุมภาษาไทย วิธีการจัดพยายามให้ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน และจัดมุมให้สมาชิกได้นั่งอ่านอย่างสบาย

24. วิจัยรณั์ข่าวจากวิทยุ หนังสือพิมพ์ และวิจัยรณั์เหตุการณ์ที่น่าสนใจต่างๆ

25. ฝึกอ่านในใจเพื่อจับความ หรือฝึกอ่านออกเสียงให้ถูกต้องน่าฟัง

26. รวบรวมข่าวและความเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นทำนองสมุดข่าวหรือสมุดภาพข่าว หรือจะรวบรวมข่าวจากหนังสือพิมพ์ สรุปรข่าว ดัดไว้บนป้ายประกาศของชุมนุมภาษาไทยก็ได้

27. ตั้งกลุ่มผู้สนใจการอ่านบทละคร จะเป็นละครวิทยุ ละครพูด หรือละครที่เป็นกลอน เป็นฉันท์ ต่างๆ
28. จัดประกวดการอ่านในใจ การอ่านออกเสียง และการอ่านทำนองเสนาะตามโอกาสอันควร
29. ในระหว่างหยุดพักกลางวัน จัดให้สมาชิกอ่านข่าว บทความ ความรู้ หรือหนังสือดีๆ ให้เพื่อนๆ ฟัง
30. จัดการแข่งขันสะกดคำยาก ทำปทานุกรมรวบรวมคำยากหรือคำที่นักเรียนมักจะสะกดผิด
31. จัดการรวบรวมคำราชาศัพท์ที่ควรทราบ
32. เขียนข่าว บทความ เรื่องสั้น หรือคำประพันธ์สั้นๆ ติดบนกระดานนิเทศ
33. ประกวดการเขียนคำขวัญ การเขียนโฆษณา อาจมีการวาดภาพประกอบด้วยก็ได้
34. จัดการประกวดเรียงความ เรื่องสั้นหรือจดหมายตามโอกาสอันควร เช่น ในวันสุนทรภู่ สัปดาห์ภาษาไทย สัปดาห์การเขียนเรียงความ หรือสัปดาห์แห่งการเขียนจดหมาย
35. จัดประกวดการเขียนบันทึกประจำวัน หรือจดหมายเหตุ

## วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### วิชาการใช้ภาษาไทย

#### กิจกรรมที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับ การฟัง

1. เล่นเกมผู้นำ ให้นักเรียนฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง โดยอธิบายให้นักเรียนเข้าใจวิธีการปฏิบัติก่อน แล้วครูออกคำสั่งง่ายๆ เช่น ยืนขึ้น นั่งลง ยกมือซ้ายงอนิ้วก้อย ถ้า นักเรียนใดก็อาจใช้คำสั่งในการปฏิบัติให้ยากขึ้น สั่งให้ยากขึ้นหรือซับซ้อนมากขึ้น เช่น ใช้ นิ้วก้อยขวาแตะใบหูซ้าย มือขวาจับผม มือซ้ายแตะจมูก ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังจึงจะสามารถ ทำตามคำสั่งได้

2. เล่าเรื่อง โดยเล่าเรื่องหรือนิทานให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนแต่งต่อตาม ความเข้าใจของตน หรือให้ออกมาสรุปเรื่องที่ฟังนั้นๆ ให้ครูและเพื่อนๆ ฟัง

3. เล่นเกมกระซิบ โดยครูเรียกเด็กคนหน้าแถว หรือหลังสุดมากระซิบ ข้อความ หนึ่งจะสั้นหรือยาวขึ้นอยู่กับระดับวัยของเด็ก ครูกระซิบให้ชัดๆ หนึ่งครั้ง แล้วให้เด็กกระซิบ ต่อกับคนที่นั่งถัดไปในแถวของตนแล้วให้คนที่รับฟังกระซิบต่อๆ ไป จนถึงคนสุดท้าย แล้ว ให้ยืนบอกครูว่า ประโยคที่ได้ยินกระซิบมาว่าอย่างไร ครูจะเห็นว่า เด็กแต่ละแถวมีความ สามารถในการฟังและจำความได้ต่างกัน ครูจะต้องฝึกเพื่อให้เด็กมีความสามารถในการฟัง เพิ่มขึ้น

4. การหาคำคล้องจอง โดยให้หาคำคล้องจองที่มีความหมายมาต่อ เช่น โลงเตียน เตียนไซ ไปเที่ยว เกี่ยวก้อย ร้อยกรอง มองดู ปลูกเสื่อ เมื่อเรียก เป็นการฝึกหาคำสัมผัส เมื่อ คำสุดท้ายลงด้วยเสียงสระอะไรก็ขึ้นต้นคำต่อไปด้วยเสียงนั้น

5. ให้ฟังนิทานหรือข่าว เมื่อฟังจบแล้วครูซักถามเรื่องราวและความเข้าใจจากที่ฟัง

6. เล่นปริศนาคำทาย โดยครูอาจทายก่อน โดยตามปัญหาต่างๆ ที่เคยได้ยิน มาก่อน เช่น

- อะไรเอ๋ย เขียวเหมือนพระอินทร์บินเหมือนนก ศรีปากอก นกก็ไม่ใช่
- อะไรเอ๋ย มีขา 2 ขา เดินอยู่บนหน้าตัวเอง
- อะไรเอ๋ย สองตีนเดินมาหลังคามุงจาก

แล้วพอเด็กเข้าใจก็ให้หาคำปริศนาคำทายไว้ทายเพื่อนๆ โดยแบ่งเป็น 3 ฝ่าย เมื่อฝ่ายหนึ่งทาย อีกฝ่ายหนึ่งตอบ แล้วผลัดกันทาย ผลัดกันฟัง

7. **ให้หาคำที่มีเสียงต่าง ๆ แข่งขันกัน** เช่น คำออกเสียงสระ ๆ แล้วมีตัว น สะกด เช่น ดาน บาน ขาน วาน นาน ลาน จาน โดยใครนึกได้ให้รีบบอก หรือแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ผลัดกันบอกทีละฝ่าย ถ้าฝ่ายใดนึกไม่ออก ภายในเวลาที่กำหนดผ่านไปจะเสียแต้ม

8. **ให้บอกเสียงที่ได้ยินว่าเป็นเสียงอะไร** อาจอัดเทปเสียงนกร้อง รถแล่น เสียงคนคุยกันแล้วเมื่อนักเรียนฟัง บอกได้ว่า ได้ยินเสียงอะไรบ้าง

9. **ทายเสียงเพื่อน** ให้ทุกคนก้มหน้า ครูให้นักเรียนคนหนึ่งออกมาหน้าชั้นแล้วพูดว่า “ทายซิฉันคือใคร” ให้นักเรียนที่ฟังทายชื่อ

10. **ทายเสียงสัตว์** ครูเปิดเทปเสียงสัตว์ต่างๆ ที่เด็กเคยรู้จัก แล้วให้เด็กทายหรือให้เด็กทำเสียงสัตว์ให้เพื่อนทายว่าเป็นเสียงของสัตว์อะไร

11. **เล่านิทานจากที่ครูเล่าให้ฟัง** ครูเล่านิทานให้ฟัง แล้วให้นักเรียนออกมาเล่าเป็นการทบทวนความจำ และทดสอบความสามารถในการฟัง ในขณะที่นักเรียนเล่าเมื่อนึกไม่ออก หรือผิดพลาดครูคอยแก้ไขและให้กำลังใจ

12. **ฟังเสียงจากนอกห้อง** ให้นักเรียนนั่งนิ่งๆ แล้วตั้งใจฟังเสียงจากข้างนอกว่าได้ยินเสียงอะไรบ้าง เพื่อให้รู้จักจำแนกเสียงที่ได้ยินนั้น อาจให้ทุกคนเขียนลงไปว่าได้ยินอะไรบ้าง แล้วมาอภิปรายกันอีกทีหนึ่ง

13. **ฟังเพื่อตอบคำถาม** ครูอ่านข้อความยาวๆ ให้เด็กฟัง เมื่ออ่านจบแล้ว ครูตั้งคำถาม เพื่อดูความเข้าใจเรื่องราวที่ฟังว่า สามารถเก็บใจความและเข้าใจเรื่องราวที่ฟังได้มากน้อยเพียงใด

14. **ฝึกการตั้งใจฟัง** เวลาครูอ่านหนังสือ หรือเล่านิทานให้ฟัง ครูควรจะเร้าความสนใจของนักเรียน โดยการพูดนำตอนที่สำคัญๆ ให้เด็กรู้ตัวล่วงหน้า เช่น พูดว่า “ฟังให้ดีนะ” “ตอนนี้ครูจะอ่านซ้ำ ๆ นักเรียนตั้งใจฟังให้ดีนะ” เป็นการเรียกสมาธิของนักเรียนให้หันมาสนใจและตั้งใจฟัง

15. **ให้เก็บใจความสำคัญ** ครูอ่านบทความ หรือเรื่องราวที่ครูจัดหามาให้นักเรียนฟังก่อนอ่าน ควรทำความเข้าใจกับนักเรียนก่อนว่า ให้ตั้งใจฟังให้ดี แล้วพยายามจับสาระสำคัญของเรื่องให้ได้ หลังจากฟังแล้วครูจะให้เขียนสาระสำคัญของเรื่อง ตอนนี่ให้ฟังก่อนแล้วหลังจากฟังจบครูอาจตั้งเป็นคำถามช่วยความจำให้ก็ได้

16. ให้วิจารณ์เรื่องราวจากที่ฟัง ครูจัดหาบทความ ข่าวจากหนังสือพิมพ์มาให้ นักเรียนผลัดกันอ่าน หลังจากฟังเรื่องราวแต่ละเรื่องแล้ว ครูพยายามช่วยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟัง ให้รู้จักคิดชม รู้จักวิจารณ์ว่าดีหรือไม่ดีอย่างไร จริงหรือไม่เป็นความจริง

17. ฟังแล้วสามารถบอกคุณค่า ให้ฟังบทร้อยกรองที่ไพเราะ หรือที่ให้คิด แง่คิด หรือที่มีสาระประโยชน์ หลังจากฟังจบแล้วให้นักเรียนบอกว่าที่ฟังนั้นชอบหรือไม่ชอบ เพราะอะไรฝึกให้ฟังบ่อยๆ หลายๆ ประเด็น

18. ฟังเพื่อส่งเสริมจินตนาการ โดยการจัดให้ฟังเพลงหรือฟังเรื่องราวต่างๆ ที่น่าสนใจแล้วให้นักเรียนแสดงออกด้วยการพูด หรือเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร หรือให้วาดภาพตามจินตนาการ

### กิจกรรมที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับ การพูด

1. เกมทักทาย โดยให้นักเรียนคนที่ 1 ทักคนที่ 2 ว่า “สวัสดีเพื่อนรัก ฉันชื่อ... เธอชื่ออะไร” คนที่สองตอบแล้วทักทายคนที่ 3 ต่อๆ ไป ให้ทุกคนมีโอกาสได้พูด

2. เกมหาคำถาม ครูให้เด็กทายสิ่งที่ครูกำลังคิดไว้ โดยให้เด็กซักถามได้ 5 คำถาม เช่น ครูกำลังจะไปไหน ครูกำลังนึกถึงสัตว์อะไร ครูเขียนคำอะไรไว้ในซองนี้ อันไหนหนึ่งแล้วให้นักเรียนซักถามครูเกี่ยวกับเนื้อหานั้น 5 คำถามแล้วจึงทาย

3. ใช้หุ่นมือ เล่นสนทนากัน หรือเล่นละคร หรือเล่าเรื่อง เด็กบางคน บางทีให้พูดเองไม่กล้า กระดากอาย แต่พอเอาหุ่นมือมาใส่ก็สามารถพูดได้เพราะมีความรู้สึกว่าคุณไม่ได้พูด หุ่นเป็นคนพูด ดังนั้น การให้หุ่นมือ จะช่วยเด็กที่ไม่กล้าให้กล้าพูด และเป็นส่งเสริมความสามารถทางจินตนาการได้เป็นอย่างดี

4. เล่นเกมต่อคำ เช่น ครูขึ้นต้นว่า “คนที่นั่งข้างๆ จะได้กินมะพร้าว”

คนที่นั่งข้างหน้าจะได้กิน.....

คนที่นั่งข้างหลังจะได้กิน.....

คนที่นั่งริมๆ จะได้กิน.....

คนที่นั่งเหมาะๆ จะได้กิน.....

คนที่นั่งข้างพ่อจะได้กิน.....

- คนที่นั่งข้างแม่จะได้กิน.....
- คนที่นั่งข้างพี่จะได้กิน.....
- คนที่นั่งข้างน้องจะได้กิน.....
- คนที่นั่งข้างย่าจะได้กิน.....
- คนที่นั่งข้างปู่จะได้กิน.....
- คนที่นั่งข้างตาจะได้กิน.....
- คนที่นั่งข้างยายจะได้กิน.....

5. ให้เล่นละครพูด จากบทเรียน หรือเรื่องง่ายๆ ที่เด็กเคยได้ฟังหรืออ่านจากนิทาน เช่น มะกะโท หนูน้อยหมวกแดง หมาป่ากับลูกแกะ ฝึกการกล่าวพูด และทำเสียงให้สมบทสมบาท สมจริง

6. ให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์ เล่านิทาน การไปเที่ยว สิ่งที่ฉันชอบให้ออกมาพูดหน้าชั้นคนละ 2-3 นาที

7. ช่วยกันเล่าเรื่อง โดยแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ผลัดกันเล่าฝ่ายละประโยคให้เนื้อเรื่องต่อเนื่องและสอดคล้องกันเป็นเรื่องราว ถ้าฝ่ายใดนึกไม่ออกก็ผ่านไปแต่ทำให้เสียแต้ม

8. เกมฉันชอบอะไร โดยแบ่งเด็กเป็นสองฝ่ายผลัดกันตอบ แต่ให้เรียงตามลำดับอักษร เช่น ฝ่ายที่ 1 ว่า ฉันชอบกล้วยปัง ฝ่ายที่ 2 ต้องหาพยัญชนะตัวต่อไป เช่น ฉันชอบไข่ดาว ผลัดกันไปเรื่อยๆ จนถึง ฮ ถ้าฝ่ายใดข้ามตัวอักษรถูกตัดแต้ม คำเหล่านี้อาจเป็น

- |          |            |
|----------|------------|
| แกงส้ม   | ข้าวมันไก่ |
| คุกกี้   | เงาะ       |
| จาวตาล   | जूฉี่ปลาทุ |
| ชาดำเย็น | ชาวน้ำ ฯลฯ |

9. เธอชอบอะไร โดยครูถามนักเรียนคนที่ 1 เขาจะลุกขึ้นตอบแล้วให้ถามคนต่อไป เธอชอบอะไร เมื่อลุกขึ้นตอบ แล้วก็ถามคนต่อไป เช่นนี้เรื่อยๆ โดยตั้งกติกาว่าห้ามเรียกชื่อนกซ้ำกับที่เพื่อนกล่าวมาแล้ว เกมนี้อาจดัดแปลงเป็นอย่างอื่น เช่น

- เธอชอบดอกไม้ชนิดไหน
- เธอชอบเพื่อนที่ชื่ออะไร
- เธอชอบปลาอะไร
- เธอชอบทานอาหารอะไร



เธอชอบทำอะไร

เธอชอบสัตว์อะไร

เธอชอบไปเที่ยวไหน

เธอชอบดูหนังเรื่องอะไร

เธอชอบเรียนเกี่ยวกับอะไร

เธอชอบสีอะไร

ถ้าเธอเลือกได้ เธออยากเป็นอะไร

ถ้าเธอเนรมิตได้ เธอจะเนรมิตอะไร

10. **หาคำตรงกันข้าม** โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย อธิบายวิธีเล่นให้ฟัง ครูยกตัวอย่างฝ่ายหนึ่งว่า อ้วน อีกฝ่ายหนึ่งต้องว่า ผอม และฝ่ายที่ตอบก็เริ่มคำใหม่ อาจว่าสูง ฝ่ายหนึ่งก็ตอบว่าต่ำ สลับกันไปเรื่อยๆ

11. **เกมลักไก่** แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายๆ ละ 4 คน หันหน้าเข้าหากัน ตกลงกันว่า ฝ่ายใดเริ่มทายก่อน เช่น ก. ยกคำว่า “ชะดิชะร้าย” แต่ละคนในฝ่าย ก. จะบอกความหมายของคำนี้ มีถูก 1 คน นอกนั้นเป็นตัวลักไก่ ให้ฝ่าย ข. ทายว่า คำตอบที่ถูกคืออยู่ที่ใคร ถ้าทายถูกจะยกบัตรคำว่าใช่แล้ว ถ้าผิดยกคำว่าลักไก่ แล้วผลัดเป็นฝ่าย ข. ยกคำอะไรก็ได้ เช่นนี้เรื่อยๆ

12. **ลมเพลมพัด** จัดนักเรียนนั่งล้อมกันเป็นวง ครูอธิบายและสาธิตการเล่นว่า ลมเพลมพัด นักเรียนพูดพร้อมกันว่า พัดอะไร ครูจะพูดว่า พัดคนไฉ่ผมยาว พอครูพูดจบคนที่ไฉ่ผมยาวต้องรีบลุกเปลี่ยนที่นั่ง ถ้าใครวิ่งช้า ไม่มีที่นั่งจะทำหน้าที่แทนครู อาจพูดว่า ลมเพลมพัด เพื่อนก็จะถามว่าพัดอะไร พัดคนไฉ่เสื้อลาย ฯลฯ

13. **ฝึกพูดเล่าเรื่อง** เป็นกิจกรรมที่ให้โอกาสแก่นักเรียนในการฝึกพูด โดยครูจัดกิจกรรมในตอนเช้าก่อนเข้าเรียน ครูให้นักเรียนนั่งล้อมวง แล้วถามว่า วันนี้ใครมีเรื่องจะเล่าให้เพื่อนฟังบ้าง หรืออาจมีการผลัดกันเล่า ส่วนการพูดเรื่องอะไรนั้นแล้วแต่นักเรียน อาจเล่าเหตุการณ์ที่บ้าน เล่าสิ่งที่ได้พบเห็น กิจกรรมนี้อาจขัดข้องในระยะ แรกๆ เช่น เด็กไม่กล้าพูด ครูควรช่วยซักถามไปที่ละชั้นตอน เพื่อให้เรื่องดำเนินไปจนจบ แล้วเสริมกำลังใจเมื่อทำบ่อยครั้งเข้านักเรียนจะกล้าขึ้น ส่วนเรื่องที่พูดนั้นอาจเป็นเรื่องสัตว์เลี้ยง น่องคนใหม่ รถยนต์ชนกัน เสื้อตัวใหม่ ถ้าโตหน่อยอาจให้พูดถึงวิธีทำของเล่น เช่น ม้าก้านกล้วย เล่นขี่ม้าส่งเมือง ฯลฯ

14. **ฝึกการพูดสนทนาโต้ตอบ** ครูอาจแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ประมาณ 5-6 คน ให้สนทนากันในกลุ่มโดยกำหนดหัวข้อให้ หรือให้กำหนดหัวข้อเอง แต่ควรมีหัวข้อสำหรับ

ไปตอบ โดยกำหนดเวลาให้นักเรียนก็จะไปหาคำตอบจากการอ่าน ข้อสำคัญต้องกำหนดความยากง่ายให้เหมาะสมกับระดับชั้น และให้เวลานานพอที่ นักเรียนได้มีโอกาสค้นคว้า และมีรางวัลให้บ้างเพื่อสร้างความสนใจ

10. **จัดมุมหนังสือในห้องเรียน** ครูอาจของรับบริจาคหนังสือจากนักเรียน บางคนที่ซื้อหนังสืออ่านแล้วให้อามาบริจาคไว้ที่มุมหนังสือ หรือให้ยืมไว้ช่วงระยะเวลาหนึ่ง แล้วนำกลับคืนก็ได้ เพื่อมีไว้ให้นักเรียนคนอื่นๆ ที่ไม่มีโอกาสอ่านได้อ่าน แล้วส่งเสริมการอ่านโดยเฉพาะผู้ที่ทำแบบฝึกหัด หรือกิจกรรมการเรียนเสร็จก่อน คนอื่นๆ ทั้งเป็นการแยกพวกเหล่านี้ออกจากกลุ่มเพื่อไม่ให้ทำลายสมาธิ หรือชวนคนอื่นคุย และยังเป็นการเสริมขวัญและกำลังใจด้วย เพราะผู้ที่ได้ออกมาอ่านจะเกิดความภาคภูมิใจมีความรู้สึกที่ตัวเองเก่ง และได้รับรางวัล คือ ได้อ่านหนังสือตามใจชอบ

11. **จัดทำตารางสอบหรือตารางปฏิบัติงานของเด็ก** รายชื่อกรรมการนักเรียนของห้องครูควรติดประกาศให้นักเรียนได้เห็นได้อ่านโดยทั่วถึงกัน

12. **คำประกาศ คำขวัญ** ข่าวที่มีคำบรรยายประกอบ ควรนำมาติดไว้ในห้องเพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กสนใจที่จะอ่าน

13. **แผ่นป้ายหรือกระดาน** ควรมีไว้ให้เด็กได้มีโอกาสเขียนหรือคิดสิ่งที่สนใจเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้เขียนและอ่านอย่างอิสระ

14. **ถ้าโรงเรียนมีเครื่องบันทึกเสียง** ควรเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการใช้ฝึกอ่านด้วย

15. **ในตอนเช้าก่อนเริ่มเรียน** ครูอาจให้เด็กผลัดกันหาข่าวมาอ่านให้เพื่อนๆ ฟังจะได้ทั้งทักษะในการอ่าน และผู้ฟังจะได้ทั้งความรู้จากข่าวสารด้วย

16. **จัดป้ายนิเทศติดข้อความต่าง ๆ** ที่ครูต้องการให้เด็กอ่านในห้องเรียน หรือบริเวณโรงเรียน

17. **ติดแผนภูมิ หรือรายงานประกอบภาพที่เด็กเขียนจากประสบการณ์** เช่น การแข่งขันกีฬา การศึกษานอกสถานที่และอื่นๆ

18. **จัดทำหนังสือแผ่นเดียวและสมุดภาพไว้ให้เด็กอ่าน** มีบัตรคำยากและคำที่เป็นปัญหาเสียบไว้ที่กระเป่าผนัง ให้เด็กหัดสะกดในเวลาว่าง

## กิจกรรมที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับ การเขียน

1. เขียนชื่อรูปภาพ ครูนำรูปภาพมาให้ให้นักเรียนดูแล้วให้เขียนเป็นตัวอักษร เช่น ภาพดอกดาวเรือง ภาพรถยนต์ ภาพนก ฯลฯ
2. แข่งขันการเขียนชื่อเพื่อน ครูให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนในห้องเรียน ใครเขียนได้มากที่สุดและถูกที่สุดในเวลาที่ครูกำหนดให้เป็นผู้ชนะ
3. แข่งขันการเขียนคำบนกระดาษ โดยแบ่งนักเรียนเป็นแถวๆ แต่ละแถวให้ส่งตัวแทนมายืนหน้ากระดาษคำ ตรงกับแถวตน ครูเตรียมคำไว้อาจเขียนใส่กระดาษม้วนไว้ หยิบทีละใบ แล้วบอกให้เขียน ตัวแทนแถวใดเขียนเสร็จก่อนและเขียนได้ถูกต้องให้ 1 คะแนนที่ซ้ำให้ 0 คะแนน แล้วเปลี่ยนคนเขียนใหม่ให้ส่งตัวแทนมา เมื่อพร้อมครูก็หยิบกระดาษที่เขียนแล้วบอกให้เขียน ทำเช่นนี้เรื่อยๆ แต่ไม่ควรนานเกินไปนัก นักเรียนจะเบื่อ แถวที่ได้คะแนนมากเป็นฝ่ายชนะ
4. เขียนบรรยายภาพให้เป็นเรื่องราว ตามความคิดเห็นของนักเรียนเอง จากภาพที่ครูจัดหามา
5. เขียนเติมคำให้สมบูรณ์ และมีความหมาย เช่น หั-ง -อ?, -รง-รี-น
6. ประกวดคัดลายมือ เป็นการส่งเสริมให้เขียนให้สวยงาม ให้นักเรียนช่วยกันตัดสินว่า ใครลายมือสวยที่สุด เขียนถูกต้องที่สุด
7. ให้เด็กเขียนเล่าเรื่องที่ตนชอบ เช่น เรื่องราวที่เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง เพื่อนที่ฉันชอบ คุณครูของฉัน บ้านของฉัน น้องของฉัน โรงเรียนของฉัน หนังสือที่ฉันชอบ
8. จัดเรียงอักษร ครูเขียนบัตรคำ ที่เรียงพยัญชนะ สระไว้ผิดที่ แล้วให้นักเรียนเรียงใหม่ให้ถูกต้องได้ความหมาย เช่น ศิระปรัวัตาสต, เป็น ประวัติศาสตร์ โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยๆ ครูแจกบัตรคำให้แล้วให้ช่วยกันจัดเรียง ใครเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ
9. หาส่วนที่เหมือนกัน ครูเขียนแถบบัตรประโยค เขียนคำต่างๆ บัตรละ 5 คำ ทำไว้หลายๆ ชุด ตามความมุ่งหมายที่ต้องการฝึก
  - คำสั่งของครู คำต่อไปนี้ คำใดมีส่วนเหมือน เพราะอะไร
  - พวก มาก ลาก ไป แล้วเฉลย คำ พวก มาก ลาก เหมือนกัน เพราะมี ก. เป็นตัวสะกด

กลับ ปรับ กลาย หัวปลี กล้วย เจลยคำ กลับ กลาย กล้วย เหมือนกันเพราะมี  
กล เป็นตัวควบกล้ำ

10. หาคำที่ต่างออกไป ครุหาคำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือเป็นพวกเดียวกัน  
แล้วเขียนคำต่างไว้ 1 คำ ให้หาคำต่างออกไป เช่น โดยให้ขีดเส้นใต้คำนั้น

นารี นงลักษณ์ นงเยาว์ นงนุช มาลี

สุริยะ ทิพากร โถง แช สุริยัน

พาลี หัสติน มโนมัย อาชา อาชาไนย

สุมาลี สุมาลัย มาลี มาลา ผกา

บงกช ปัทมา จงกล มุจลิน นิลบล

ฯลฯ

**ตัวอย่าง**  
**การจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน**  
**วิชา การใช้ภาษาไทย**

## เรื่องที่ 1

### เนื้อคู่อยู่ในไหน

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกคำอ่านและความหมายของคำที่กำหนดให้ได้ ตรงกัน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำรูปวงกลม จำนวน 11 แผ่น โดยตัดกระดาษเป็นรูปวงกลม จำนวนรูปวงกลมที่ตัดไว้的那天เป็นครึ่งหนึ่งของจำนวนผู้เล่น เมื่อเขียนคำอ่านและความหมายของคำบนรูปวงกลมเรียบร้อยแล้วก็ตัดวงกลมแต่ละแผ่นออกเป็น 2 ส่วน โดยแต่ละแผ่นแบ่งส่วนไม่ให้ซ้ำกัน

2. บัตรคำเฉลย

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ครูแจกอุปกรณ์การเล่นทั้งสองกลุ่มเหมือนกัน
3. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
4. เริ่มเล่น ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนที่แต่ละคนได้รับเดินหาคู่ของตนในกลุ่มเดียวกันให้เร็วที่สุด แล้วนำประกอบเป็นรูปวงกลม เมื่อประกอบถูกต้องก็จะได้ทั้งคำอ่านและความหมายของคำที่กำหนดไว้
5. ผู้เล่นกลุ่มใดทำเสร็จออกมาเขียนสะกดคำถูกต้องตามเสียงอ่านของแต่ละวงกลมบนกระดานดำ
6. ตรวจคำตอบจากบัตรเฉลย

# กติกากา

กลุ่มใดเขียนสะกตคำตาม คำอ่านและความหมายของคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง ก่อนก็จะเป็นฝ่ายชนะ

## เรื่องที่ 1-2 เครือข่าย ทองมาก

### วงกลมคำอ่านและความหมายของคำ

## เรื่องที่ 2

### พรานเบ็ด

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำที่ใช้ไม้หันอากาศและ รร (รหัน) ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถมีความเข้าใจในบทเรียนที่เรียนมาแล้วได้ดีขึ้น

#### อุปกรณ์

1. กระดาษบัตรคำเป็นรูปปลาที่มีคำอ่านต่างๆ เขียนอยู่ ขนาด 4 x 7 นิ้ว 20 บัตร
2. คันเบ็ด 2 คัน ไซ้ไม้ไผ่ผูกเชือก ปลายไม้ติดแม่เหล็กได้
3. คลิปหนีบกระดาษติดไว้ที่ปากปลาแต่ละตัว
4. บัตรคำเฉลย

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

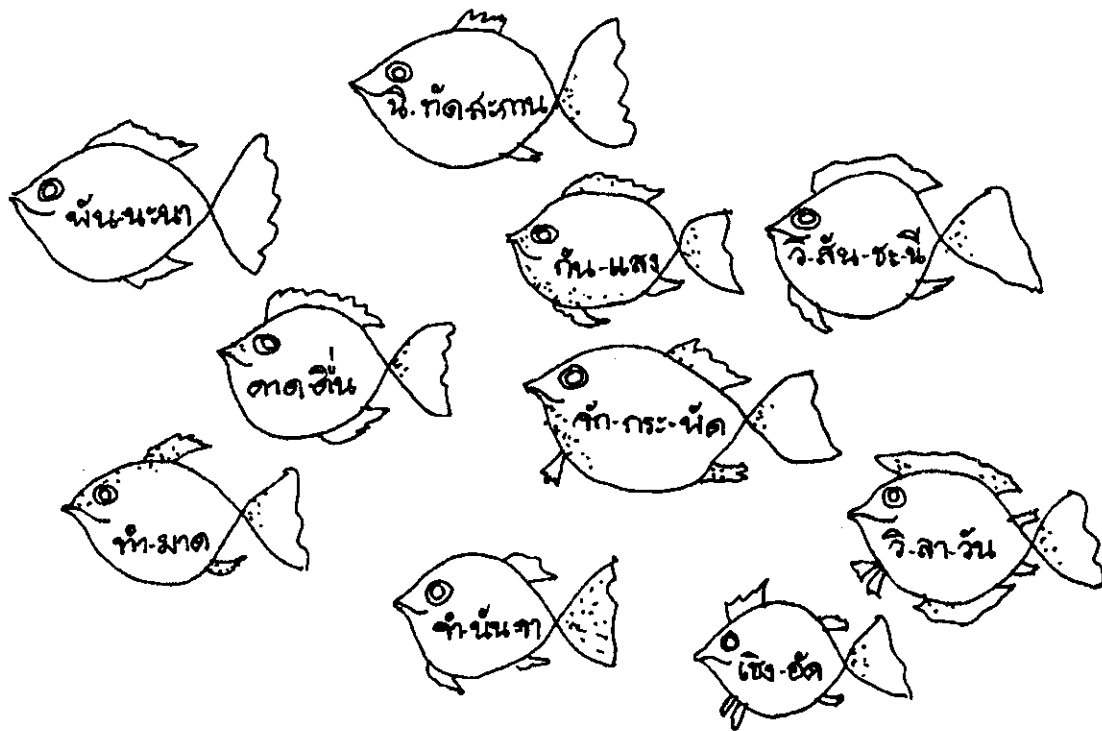
1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 10 คน
2. ครูนำปลาวางไว้กระจัดกระจายบนพื้น ชีตวงรอบๆ สมมุติว่าเป็นบ่อปลา (บ่อปลาใช้เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1 เมตร) จำนวน 2 วง
3. ผู้เล่นทั้ง 2 กลุ่มเข้าแถวเรียงหนึ่งบริเวณบ่อปลาของกลุ่มตนเอง แล้วให้ผู้เล่นหัวแถวถือคันเบ็ดไว้
4. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
5. เริ่มเล่น เมื่อครูให้สัญญาณ ผู้เล่นหัวแถวของแต่ละกลุ่มใช้คันเบ็ดตกปลาขึ้นมา 1 ตัว แล้วอ่านคำสั่งที่อยู่ในปลาแล้วรีบไปที่กระดานคำเขียนสะกดคำนั้น เขียนเสร็จส่งคันเบ็ดให้คนต่อไป ตัวเองวิ่งไปต่อท้ายแถว
6. ตรวจคำตอบจากบัตรคำเฉลย

#### กติกา

กลุ่มที่ตกปลาได้มากที่สุดตามเวลาที่กำหนดและเขียนสะกดคำถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ



คำสั่ง ให้นักเรียนสะกดคำให้ถูกต้องตามเสียงอ่านของคำที่กำหนดให้ดังต่อไปนี้



การยืมเข้าแถวเรียงหนึ่ง

	บ่อปลา		บ่อปลา
	<input type="radio"/>		X
	<input type="radio"/>		X
ผู้เล่นกลุ่มที่ 1	<input type="radio"/>	X	ผู้เล่นกลุ่มที่ 2
	<input type="radio"/>		X
	<input type="radio"/>		X

### เรื่องที่ 3

#### ทำตามคำสั่ง

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ฟัง อ่าน พูด และเขียนได้ตามคำสั่ง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้จากสิ่งที่เรียนไปแล้วมาใช้ได้ดีขึ้น

#### อุปกรณ์

กระดาษเขียนข้อความที่เป็นคำสั่ง

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

ครูเขียนคำสั่งต่างๆ ลงในกระดาษ แล้วแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 หมู่ แต่ละหมู่จะส่งตัวแทนออกมาเล่นทีละ 2 คน เริ่มเล่นโดยให้ตัวแทนของแต่ละหมู่นั้นออกมาอ่านข้อความในกระดาษที่ครูเตรียมไว้เป็นข้อความเดียวกันทั้ง 2 หมู่ ให้ใช้เวลาอ่านประมาณ 1/2 - 1 นาที จากนั้นก็ให้ผู้อื่นที่เหลือสังเกตการณ์และเป็นกองเชียร์ โดยที่ต้องตกลงกันว่าจะไม่ก่อกวน รบกวนรบกวน ขณะที่ตัวแทนของทั้ง 2 ฝ่ายกำลังเล่นอยู่

ตัวอย่าง ของข้อความที่จะออกคำสั่งให้นักเรียนปฏิบัติตามมีดังนี้

1. พูดคำที่มีตัว ร ควบกล้ำมา 3 คำ
2. เขียนพยัญชนะ ก ถึง ม
3. เขียนวงกลมรอบพยัญชนะที่เป็นอักษรสูง
4. ใช้พยัญชนะ จ ม ค เป็นพยัญชนะต้นเขียนคำมาอย่างละ 2 คำ
5. ตัด ข ช ผ พ ฟ อย่างละ 10 ครั้ง
6. เขียนชื่อเพื่อนที่มี 3 พยางค์มาให้อย่างน้อย 5 คน ฯลฯ

อนึ่ง ความยาก-ง่าย หรือสั้น-ยาว ของคำสั่งนั้นขึ้นอยู่กับวัยของนักเรียน ครูจะเป็นผู้ดัดแปลงเองให้เหมาะสม

## กติกา ในการเล่นเกมด้วย

1. ผู้เล่นต้องรีบทำกิจกรรมตามที่ระบุไว้ในคำสั่งนั้นให้เสร็จภายในเวลา 3-5 นาทีตามที่ครูจะกำหนดไว้
2. ผู้ที่ทำกิจกรรมเสร็จและครบถูกต้องตามที่คำสั่งระบุไว้ก็จะเป็นผู้ชนะ

## ข้อเสนอแนะ

1. เมื่อสิ้นสุดการเล่นกิจกรรมนี้แล้ว ครูก็ชักชวนให้นักเรียนร่วมการอภิปรายตามหัวข้อต่อไปนี้
  - 1.1 ทำไมกิจกรรมทำได้ไม่ครบ (ถ้าหากมีเหตุที่ทำให้ไม่ครบ)
  - 1.2 ทำไมจึงสามารถทำกิจกรรมได้ครบและรวดเร็ว (ถ้ามีเหตุที่ได้เช่นนั้น มีข้อเสนอแนะอะไรในการอ่านจับใจความในการจดจำเรื่องต่าง ๆ)
  - 1.3 ช่วยกันอภิปรายว่าการอ่านจับใจความที่ดีควรกระทำอย่างไรบ้าง
2. อาจดำเนินการเล่นต่อ โดยให้นักเรียนเองช่วยกันเขียนข้อความคำสั่งเองบ้างแล้วสลับกันออกคำสั่งให้ฝ่ายตรงข้ามปฏิบัติตาม โดยวางกติกาในการเล่นไว้เช่นเดียวกับครูที่ได้ทำมาเป็นตัวอย่างแล้ว อนึ่ง การที่ให้นักเรียนเขียนคำสั่งนั้นครูควรจะคอยควบคุมแนะนำว่าคำสั่งนั้นควรเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาไทยตามที่ได้เรียนมาแล้ว นักเรียนจะได้รับประโยชน์เป็นการทบทวนบทเรียนด้วย

เรื่องที่ 3-7

อัจฉรา ชิวพันธ์

## เรื่องที่ 4

### แข่งขันเล่าเรื่อง

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถฟังและเล่าเรื่องราวโดยเรียบเรียงข้อความให้ต่อเนื่องกัน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ความคิดในการเลือกสรรหาคำหรือข้อความต่างๆ มาใช้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการเขียนเรียงความ

#### อุปกรณ์

รูปภาพขนาด 20 x 30 นิ้ว (อาจใช้รูปภาพโปสเตอร์พิมพ์สอดสีเป็นภาพวิวทิวทัศน์ หรืออื่นๆ ตามความเหมาะสม)

#### วิธีดำเนินการ

ครูเตรียมรูปภาพไว้บนกระดาน แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย นั่งหันหน้าเข้าหากันเริ่มการเล่น โดยครูให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ส่งตัวแทนออกมาจับฉลากว่า ใครจะเป็นฝ่ายเริ่มเล่นก่อน เมื่อจับได้เรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นฝ่ายที่เริ่มก่อน ซึ่งนั่งอยู่หัวแถวก็จะเล่าเรื่องเป็นนิทานจากภาพมา 1 ประโยค ทันทีที่พูดจบลง ผู้เล่นของอีกฝ่ายหนึ่งก็ต้องรีบลุกขึ้นต่อเรื่องราวให้สัมพันธ์กับภาพและข้อความที่อีกฝ่ายหนึ่งพูดมา โดยต้องพยายามตั้งใจฟังเพื่อจะได้ต่อเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว ถ้าฝ่ายใดต่อได้ช้ากว่า 3 วินาที ก็จะต้องสละสิทธิ์ในรอบนั้น และเสียคะแนนไป 1 คะแนน ฝ่ายใดที่สามารถได้ตอบต่อข้อความได้ครั้งหนึ่งๆ ก็จะได้ 1 คะแนน การเล่นดำเนินไปเรื่อยๆ จนจบเรื่อง

#### ข้อเสนอแนะ

1. ในการจัดกิจกรรมนี้ครูอาจต้องคอยช่วยเหลือขัดเกลาข้อความ หรือเสนอแนะ คำพูดให้เหมาะสมและหลังจากกิจกรรมนี้สิ้นสุดลง ก็ควรมีการสรุปโยงเข้าสู่วิธีการเขียนเรียงความที่ดีด้วย
2. อาจดัดแปลงเป็นแบบฝึกหัดให้นักเรียนเขียนลงสมุดมาส่ง โดยครูเริ่มข้อความตอนต้นให้แล้วให้นักเรียนเขียนต่อให้จบเรื่อง

## เรื่องที่ 5

### ลึกลับกับนิทานมหาสงคราม

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนเรียบเรียงคำหรือข้อความให้ต่อเนื่อง เป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านจับใจความได้สาระสำคัญของเรื่อง

#### อุปกรณ์

ของบรรจุชิ้นส่วนของคำ หรือข้อความที่ใช้กระดาษแข็งเขียนแล้วตัดออกเป็นส่วนต่างๆ ของละ 20 ชิ้น ข้อความทั้งหมดในซองทุกซองเหมือนกันตัดไว้เป็นรูปร่างเดียวกัน จัดไว้เป็นชุดๆ เท่าจำนวนหมู่ผู้เล่น อาจหาปริศนาหรือเรื่องสั้นๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของนักเรียน

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 8-10 คน ให้แต่ละกลุ่มนั่งล้อมรอบกันรอบๆ โต๊ะประจำหมู่ของตน เริ่มการเล่นโดยครูแจกซองที่บรรจุชิ้นส่วนของคำหรือข้อความที่จะให้ประกอบกัน เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มเล่นได้ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันใช้ชิ้นส่วนต่างๆ ที่มีอยู่ในซองลองต่อกันเพื่อให้ได้ใจความที่สมบูรณ์ ครูกำหนดเวลาในการแข่งขัน 5-10 นาที ผู้เล่นฝ่ายใดสามารถต่อชิ้นส่วนของคำหรือข้อความได้ใจความถูกต้องสมบูรณ์ก่อนก็จะเป็นผู้ชนะ จากนั้นก็ให้ช่วยกันรายงานเล่าเรื่องที่ประกอบได้คนละ 1 ประโยค แบบเรียงความปากเปล่า

#### หมายเหตุ

ถ้ามีผู้เล่นที่ทำเสร็จพร้อมกันหลายๆ หมู่ ครูก็อาจแก้ปัญหาโดยการให้ผลัดกันเล่าเรื่องฝ่ายละประโยค ถ้าฝ่ายใดเล่าต่ออีกฝ่ายหนึ่งได้ซำก็จะไม่ได้คะแนน แต่ถ้าสามารถเล่าเรื่องต่ออีกฝ่ายหนึ่งได้ทัน ก็จะได้ 1 คะแนนทุกครั้งที่ได้

## ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้อาจนำมาใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนได้ เมื่อต้องการสอนเรื่องใดๆ ก็ตาม โดยตัดแปลงจำนวนคำหรือข้อความให้น้อยลง
2. ใช้เป็นกิจกรรมทบทวนเรื่องที่ได้เรียนไปแล้ว
3. ในระดับชั้นประถม 1-2 อาจใช้รูปภาพตัดเป็นชิ้นส่วนย่อยๆ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันต่อเป็นภาพ หมูโตเสร็จก่อนก็จะได้คะแนนเป็นตามลำดับ เช่น เสริมที่ 1 ได้ 10 คะแนน ที่ 2 ได้ 7 คะแนน ที่ 3 ได้ 5 คะแนน จากนั้นก็ให้แต่ละหมู่ช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพที่ตนประกอบชิ้นส่วนเป็นภาพที่สมบูรณ์แล้ว

## เรื่องที่ 6

### พรายกระซิบ

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถฟังจับใจความได้ดี และสามารถเขียนข้อความจากการฟังได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีสมาธิที่ดี สามารถนำทักษะไปใช้ในการฟัง อ่าน พูด และเขียน

#### อุปกรณ์

กระดาษเขียนข้อความให้ผู้เล่นอ่าน เพื่อจดจำเรื่องราว



## วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็นหมู่ๆ ละ ประมาณ 8 คน ให้นักเรียนแต่ละหมู่หนึ่งเรียงกันตามหมู่ของตน ระยะระหว่างหมู่ห่างกันพอสมควร การเล่นเริ่มโดยการที่ครูให้นักเรียนที่อยู่ คนแรกของแต่ละหมู่ออกมาอ่านข้อความในกระดาษที่ครูเตรียมไว้โดยอ่านในใจแล้วพยายามจำข้อความต่างๆ ให้ได้ จากนั้นเมื่อหมดเวลาอ่าน (อาจกำหนด 1-2 นาที) ให้ตัวแทนของแต่ละหมู่ที่เป็นคนออกมาอ่านคนแรกนั้น กลับไปยังหมู่ของตนโดยที่ยังคงนั่งเฉยๆ อยู่ เมื่อครูให้สัญญาณว่ากระซิบบ้าง ก็ให้คนแรกของแต่ละหมู่นั้นกระซิบข้อความที่ตนได้อ่านมาให้เพื่อนคนที่ 2 ฟัง แล้วตนเองก็หมดหน้าที่ เป็นหน้าที่ของคนคนที่ 2 ที่จะกระซิบต่อไปยังคนที่ 3 คนที่ 3 กระซิบต่อไปยังคนที่ 4 คนที่ 4 กระซิบต่อไปยังคนที่ 5 คนที่ 5 กระซิบต่อไปยังคนที่ 6 คนที่ 6 กระซิบต่อไปยังคนที่ 7 คนที่ 7 กระซิบต่อไปยังคนที่ 8 เมื่อกระซิบครบทุกหมู่แล้วให้คนที่ 8 ซึ่งเป็นคนสุดท้ายของแต่ละหมู่ออกมาเขียนข้อความที่ตนได้ฟังมาบนกระดาษ ซึ่งครูแบ่งเนื้อที่บนกระดาษดีเป็นช่องๆ ให้ครบตามจำนวนหมู่ของผู้เล่น จากนั้นครูก็อ่านเฉลยหรืออาจเขียนข้อความเฉลยไว้ในแผ่นกระดาษ แล้วติดให้นักเรียนดูเพื่อเปรียบเทียบสิ่งที่ตนฟังจับใจความมาได้กับต้นตอที่นักเรียนได้ดูมา ความสนุกสนานของกิจกรรมนี้ก็อยู่ที่ว่าข้อความแต่ละหมู่จะแตกต่างกันไป จากประสบการณ์ของผู้เขียนที่ผ่านมาพบว่า บางหมู่เปลี่ยนเนื้อความไปอย่างชนิดที่เรียกว่าไม่มีเค้าของเดิมเหลืออยู่เลย

การตัดสินผลของกิจกรรมนี้ ครูจะดูว่า หมู่ใดที่เขียนข้อความได้ตรงกับข้อความที่เฉลยมากที่สุดก็จะเป็นหมู่ที่ชนะของกิจกรรมนี้ อาจมีรางวัลให้หรือดำเนินการอย่างไรก็ได้แล้วแต่ครูจะเห็นเหมาะสม

## ข้อเสนอแนะ

1. ในการเล่นเกมกิจกรรมนี้อาจใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนของการอ่านจับใจความก็ได้ และไม่จำกัดระดับของผู้เล่น ทั้งนี้เพราะขึ้นอยู่กับความยาว-สั้น หรือยาก-ง่ายของข้อความที่จะให้อ่านนั้น
2. หลังจากการเล่นกิจกรรมนี้สิ้นสุดลงแล้วครูควรจะได้วิเคราะห์ร่วมกับนักเรียนตามหัวข้อต่อไปนี้
  - 2.1 ทำไมข้อความสุดท้ายก็เปลี่ยนไป
  - 2.2 ทำอย่างไรจึงจะอ่านและฟังจับใจความได้ดี ฯลฯ



## เรื่องที่ 7

### ปะติดปะต่อ

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียบเรียงข้อความต่างๆ นำมาเขียนให้ต่อเนื่องกันได้ อย่างมีเหตุมีผล
2. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในการเขียนเรียงความ
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถสังเกตและรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำเขียนเป็น วลี ประโยค หรือข้อความที่จะนำมาต่อเนื่องกันเป็นเนื้อเรื่องสั้นๆ บัตรคำดังกล่าวจัดไว้เป็นชุดๆ เท่าจำนวนกลุ่มผู้เล่น
2. กระดาษ ดินสอ (เท่าจำนวนหมู่ผู้เล่น)

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละประมาณ 10 คน ครูอธิบายการเล่นโดยแจกบัตรคำให้หมู่ละ 1 ชุด ภายในเวลา 10 นาที ผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันเรียบเรียงข้อความต่างๆ ในกระดาษนำมาเขียนเป็นเนื้อเรื่องให้ได้อรรถาธิบายที่ถูกต้อง เมื่อหมดเวลาตามที่กำหนดไว้ ครูก็ให้แต่ละหมู่ออกมารายงานเล่าเรื่องราวที่เรียบเรียงได้ หลังจากที่แต่ละหมู่รายงานเสร็จสิ้นไปแล้ว ครูก็เฉลยเรื่องให้ฟัง (อาจใช้แผนภูมิเฉลยก็ได้)

ในการตัดสินให้คะแนนจะดูที่การลำดับเรียบเรียงใจความว่า มีความถูกต้องเหมาะสมแค่ไหน

#### ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้ใช้เป็นขั้นนำพื้นฐานของการเขียนเรียงความได้ เพราะนักเรียนได้ฝึกทักษะเบื้องต้นของการเรียบเรียงใจความมาแล้ว

2. ในผู้เรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น อาจเพิ่มเติมกติกาในการเล่นให้ซับซ้อนขึ้นเพื่อปลูกฝังทักษะด้านมนุษยธรรมให้นักเรียนรู้จักการเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือกันในการทำงานร่วมกัน เช่น ถ้าครูต้องการปลูกฝังทักษะ การรู้จักเอื้อเฟื้อ ครูอาจจะเพิ่มกติกา ดังนี้

2.1 ห้ามนักเรียนดูข้อความในบัตรของผู้อื่น

2.2 ห้ามถามข้อความของคนอื่น

จากกติกาดังกล่าว ผลจากที่ผู้เขียนได้ทดลองใช้กิจกรรมนี้ในการสอบมาแล้ว ปรากฏว่า มีส่วนช่วยในการสร้างเสริมทักษะในการแก้ปัญหาให้แก่นักเรียนได้อย่างดี นอกจากนี้ นักเรียนยังได้เรียนรู้ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ทางสังคม คือ การรู้จักให้ผู้อื่น ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมเรายังขาดอยู่มาก ทั้งนี้เนื่องจากการตั้งกติกาดังกล่าวของครูที่ห้ามขอ หรือดูของผู้อื่น นักเรียนก็จะเริ่มเกิดการเรียนรู้ว่าจะต้องให้ซึ่งกันและกันโดยที่ผู้อื่นไม่ต้องเอ่ยปากขอ เพราะทุกคนตระหนักดีว่างานที่จะสำเร็จลงนี้ไม่ใช่ความสำเร็จส่วนตัวของใครคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นงานของกลุ่ม

3. อาจนำข้อความต่างๆ ที่แจกให้นักเรียนเรียบเรียงมาจัดทำเป็นแบบฝึกหัดให้นักเรียนทำอีกก็ได้

## เรื่องที่ 8

### ฟังไม่ได้ศัพท์ จับเอามากระเดียด

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักฟังอย่างมีประสิทธิภาพ คือ ฟังแล้วเก็บข้อความที่ได้ฟังอย่างละเอียด
2. เพื่อฝึกถ่ายทอดความรู้ที่ได้ฟัง ไปยังผู้อื่นได้ถูกต้องชัดเจน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีวิจารณญาณในการฟัง
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถสรุปแนวคิดที่ได้จากเกมนี้

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละประมาณ 3 คน มีหัวหน้า 1 คน
2. หัวหน้ากลุ่มมารับข้อความไปจากครู มีความยาวประมาณ 5 ประโยค ควรมีตัวเลขปนอยู่ด้วย เพื่อให้เด็กต้องสังเกตต้องจำ ตัวอย่างเช่น “เพื่อส่งเสริมปีการท่องเที่ยวไทยจังหวัดสงขลาจึงได้จัดการแสดงวัฒนธรรมไทยของภาคต่าง ๆ ขึ้น เป็นครั้งที่ 2 มีนักเรียน นักศึกษา จำนวน 1,235 คน จาก 25 โรงเรียนไปร่วมงาน มีการฟ้อนกลางแจ้งใช้นักศึกษาถึง 550 คน เมื่อรวบรวมดีดีแล้วปรากฏว่ามีประชาชนไปเที่ยวชมงานหลายหมื่นคน”
3. หัวหน้ากลุ่มแต่ละกลุ่มอ่านข้อความให้เข้าใจแล้วจำไว้ จากนั้นไปกระซิบบอกเพื่อนคนที่หนึ่ง คนที่หนึ่งกระซิบบอกข้อความให้คนที่สองฟัง และมีการกระซิบบอกๆ ไปจนหมดแถว คนสุดท้ายเขียนข้อความไปส่งครู
4. ครูเฉลย และช่วยกันตัดสินว่า ข้อความของกลุ่มใดใกล้เคียงกับข้อความเดิมมากที่สุด
5. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงสาเหตุที่ทำให้ข้อความยาวขึ้น สั้นลง หรือเปลี่ยนไป

## เรื่องที่ 9

### แข่งเรือบิน

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการอ่านคำยากที่เรียนไปแล้ว

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำหลายๆ บัตร
2. สีกระดาษแข็ง

#### วิธีดำเนินการ

1. ใช้กระดาษตัดเป็นรูปสนามบินสำหรับเก็บเครื่องบินเข้าไปในโรงเก็บตามทางที่เข้าสู่โรงเก็บเครื่องบินเป็นช่องๆ เขียนคำที่สอนแล้วไว้ตั้งแต่ต้นทางจนถึง โรงเก็บเครื่องบิน
2. เขียนบัตรคำเท่ากับจำนวนคำที่มีตามช่องในลานบิน
  - ก. ผู้เล่น เล่นได้ครั้งละ 2-3 คน หรือ 2-3 กลุ่ม
  - ข. นำบัตรคำมาวางคว่ำให้สลับกันบนโต๊ะ
  - ค. ผู้เล่นฝ่ายแรกหยิบบัตรคำใบแรกขึ้นมา ถ้าบัตรคำตรงช่องแรกในจานบินก็ให้ผู้เล่นอ่านคำนั้น ถ้าไม่ตรงก็ให้ผ่านไปเป็นฝ่ายที่ 2 หยิบ ทำสลับกันไปเรื่อยๆ
  - ง. ถ้าอ่านได้ก็ให้เลื่อนเครื่องบินของตนได้ช่องนั้น ทำเช่นนี้ต่อไปเรื่อยๆ เครื่องบินใครถึงโรงเก็บก่อนก็ชนะ(สำหรับคำในช่องที่ลานบินสามารถเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ไปตามเนื้อหาที่เรียน)

## เรื่องที่ 10

### โฆษณาพาสทูก

#### ความมุ่งหมาย

เพื่อให้เด็กอ่านและบอกลักษณะเด่นของคำโฆษณาได้

เพื่อให้เด็กรวบรวมความคิดแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นประโยคที่กระชับรัดและน่าสนใจได้ และรู้จักใช้วิจารณ์ญาณในการอ่านและการฟังคำโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ

#### อุปกรณ์

หนังสือต่างๆ ที่มีคำโฆษณา

กระดาษและสีเมจิกหรือดินสอสำหรับแต่ละกลุ่มเขียนคำโฆษณา

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มๆ ละประมาณ 6 คน ให้อ่านบทโฆษณาสินค้าที่ครูนำมาให้ในเวลา 5 นาที บทโฆษณาใดที่กลุ่มตนเองชอบและสนใจให้จดบันทึกไว้
2. ครูเรียกเด็กให้ออกมาอ่านบทโฆษณาที่กลุ่มของตนเองจดไว้
3. ให้ช่วยกันพิจารณาคำโฆษณาเหล่านั้นในด้านกรเขียน การใช้คำและความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด โดยครูช่วยแนะและอธิบายเพิ่มเติม
4. ให้แต่ละกลุ่มลองเขียนโฆษณาชักจูงให้คนใช้สินค้าอะไรสักอย่างตามที่กลุ่มเลือกแล้วส่งตัวแทนออกมาอ่าน
5. ช่วยกันวิจารณ์บทโฆษณาสินค้าของแต่ละกลุ่ม ในแง่ของการอ่านและการใช้ภาษา และความเชื่อถือในคำโฆษณาอีกครั้ง
6. ให้นักเรียนสรุปความคิดเห็นที่มีต่อการโฆษณาต่างๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันทั้งที่เห็นจากป้ายโฆษณา และอ่านหรือฟังจากสื่อมวลชนแล้วให้วิจารณ์อย่างกว้างขวาง

## เรื่องที่ 11

### บอกใบ้ให้ทาย

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ตามความหมายที่กำหนดให้
3. เพื่อฝึกไหวพริบปฏิภาณของนักเรียน

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำ "ใบ้คำ" ขนาด 3 x 5 นิ้ว จำนวน 10 ใบ
2. บัตรคำเฉลย

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาครั้งละ 2 คน ต่อ 1 คำ
3. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
4. เริ่มเล่น ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเลือกบัตรคำ 1 บัตร โดยให้ผู้เล่นคนที่ 1 เป็นคนบอกใบ้คำ ส่วนผู้เล่นอีกคนหนึ่งเป็นคนทายว่าคำนั้นคืออะไร (ผู้เล่นคนที่ 1 จะใบ้คำไม่เกิน 3 ครั้ง ใช้เวลาคำละไม่เกิน 1 นาที)
5. เมื่อผู้เล่นคนที่ 2 ทายได้ถูกต้องก็ออกมาเขียนคำที่ทายไว้บนกระดานดำ (แต่ถ้าไม่สามารถทายและเขียนคำได้ ผู้เล่นคนที่ 1 ก็จะเฉลยและเขียนคำตอบไว้บนกระดานดำ)
6. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรคำเฉลย

#### กติกา

กลุ่มใดทายถูกและเขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดก็จะเป็นฝ่ายชนะ

## บทสรุป

**วิชาการใช้ภาษาไทย** เป็นวิชาที่เกี่ยวกับทักษะทั้งสี่ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝนมากๆ จึงจะเกิดความชำนาญ ในชีวิตประจำวันเราต้องอาศัยการติดต่อสื่อสารกับบุคคลทั่วไป ฉะนั้นการรู้จักใช้ภาษาอย่างสละสลวยเหมาะสมกับกาลเทศะ จะทำให้ประสบความสำเร็จได้ดี

**วิธีการสอน** การใช้ภาษาไทย ต้องพูดจูงใจให้ผู้เรียนเห็นถึงประโยชน์ในการเรียน วิชาการใช้ภาษาไทยก่อนว่าจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ในด้านใดบ้าง ต่อไปก็วางแผนการสอนว่าจะสอนเรื่องใด ใช้เทคนิควิธีการสอนอย่างไร จะนำกิจกรรมใดเข้ามาใช้สอน ควรสอนให้ทักษะทั้งสี่สัมพันธ์กันบ้าง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด และสติปัญญาด้วยตนเอง จะโดยการอภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้

**การจัดกิจกรรม** การใช้ภาษาไทย สามารถจัดได้หลากหลาย เช่น จัดประกวด การเล่าเรื่อง, ฝึกเป็นโฆษก, ฝึกอ่านบทความ, โต้วาทิ, ตอบคำถามเกี่ยวกับภาษาไทย... ฯลฯ วิธีการจัดกิจกรรมต้องดูเนื้อหาในบทเรียนว่าสอนเรื่องอะไร ตั้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมไว้ แล้วตั้งเกณฑ์การจัดกิจกรรมไปตามเป้าหมายที่กำหนด

**วิธีการจัดกิจกรรม** ประเภทการฟัง, การพูด, การอ่าน และการเขียน ควรหา กิจกรรมในหลายๆ รูปแบบเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน เลือกให้เหมาะสมกับ เนื้อหาที่ต้องการสอน จะทำให้ประสบความสำเร็จในด้านการเรียนการสอน ทั้งผู้สอนและผู้เรียน

**แบบฝึกหัด**  
**การจัดกิจกรรม การเรียนการสอน**  
**วิชา การใช้ภาษาไทย**

1. ให้อธิบายกิจกรรมที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับการฟัง มีกิจกรรมอะไรบ้าง แต่ละกิจกรรมควรยกตัวอย่างประกอบด้วย
2. กิจกรรมเกี่ยวกับการพูด มีกิจกรรมอะไรบ้าง ยกตัวอย่างกิจกรรมประกอบการอธิบาย
3. กิจกรรมเกี่ยวกับการอ่าน มีกิจกรรมอะไรบ้าง ยกตัวอย่างกิจกรรมประกอบการอธิบาย
4. กิจกรรมเกี่ยวกับการเขียน มีกิจกรรมอะไรบ้าง ยกตัวอย่างกิจกรรมประกอบการอธิบาย
5. ให้ยกตัวอย่างการจัดกิจกรรมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชาการใช้ภาษาไทย คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน วิชาละ 1 กิจกรรม



## บรรณานุกรม

### วิชาการใช้ภาษาไทย

- กองทัพ เคลือบพานิชกุล. การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2542.
- เครือวัลย์ ทองมาก. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับ ม.1. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.
- ประภาศรี สีอำไพ. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช, 2524.
- ปรีชา ช่างขวัญยืน. พื้นฐานการใช้ภาษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2517.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. พฤติกรรมการสอนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2526.
- \_\_\_\_\_ . เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนภาษาไทย หน่วยที่ 1-8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2539.
- วรรณ บัวเกิด และนพคุณ คุณาชีวะ. ระเบียบวิธีสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ป. สัมพันธ์พานิชย์, 2525.
- วิจิตรา แสงพลสิทธิ์. การใช้ภาษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2522.
- สนิท ตั้งทวี. ความรู้และทักษะทางภาษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2528.
- สมถวิล วิเศษสมบัติ. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต, 2525.
- สมพร มั่นตะสูตร. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2526.
- สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรรย์. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

เอกฉันท จารุเมธีชน. การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2539.

Brigance, William Norwood, **Speech** : Its Technique and Disciplines in a Free Society, (Second Edition), Appleton-Century-Crofts Inc., New York, 1961, 576 pp.

Thonssen, Lester., Gilkinson, **Howard**. Basic Training In Speech. Boston : Dc. Heath and Company, 1947.

Weaver, Andrew Thomas, and Ness, Ordean Gerhard, **The Fundamentals and Forms of Speech**, The Odyssey Press, Inc., New York, 1963, 391 pp.

---

## การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาภาษาไทย

### วิชาวรรณคดีไทย

วรรณคดีไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติที่สำคัญประการหนึ่ง มีการถ่ายทอดสืบต่อให้เยาวชนรุ่นหลังได้ศึกษาค้นคว้าได้ซาบซึ้งกับคุณค่าของวรรณคดี การที่ให้เด็กได้เรียนวรรณคดีไทยหรือวรรณกรรมไทยก็เพื่อให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของเพื่อนมนุษย์ร่วมชาติทั้งที่เป็นบุคคลร่วมสมัยและนักเรียนในอดีต เพื่อเป็นแนวทางเชื่อมโยงความคิดให้รู้จักและเข้าใจตนเองมากขึ้น ทั้งยังได้มีความรู้และความเข้าใจในทักษะการใช้ภาษามากขึ้นอีกด้วย

ในด้านการสอนวรรณคดีไทยหรือที่เรียกว่า แบบเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์นั้น นอกจากจะให้เข้าใจเนื้อเรื่อง รู้จักผู้แต่ง รู้จักสังเกต กลวิธีการแต่งและใช้ความคิด ใช้วิจยารณญาณเกี่ยวกับเนื้อหาตามสมควรแก่วัยแล้วยังมุ่งที่จะให้ใช้บทเรียนอ่านเป็นสะพานเชื่อมโยงไปถึงการฝึกทักษะการใช้ภาษาต่างๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และ การสอนหลักเกณฑ์ทางภาษาสอดแทรกให้สัมพันธ์กับลักษณะของเนื้อเรื่องด้วย

สำหรับการสอนวรรณคดีหนังสือเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์นั้นทางกรมวิชาการได้จัดทำคู่มือการสอนไว้สำหรับประกอบการสอนหนังสือแต่ละชุดแล้วในหนังสือ คู่มือดังกล่าวจะบอกจุดมุ่งหมายต่างๆ ไปของการสอน การจัดกิจกรรมและการวัดผลอย่างกว้างๆ จากนั้นจึงจะกล่าวถึงการสอนแต่ละบททั้งในด้านจุดประสงค์การสอน ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง ข้อเสนอแนะในการสอน ความรู้ประกอบและหนังสือที่ควรควรอ่านประกอบในแต่ละบทอีกด้วย ดังนั้น หากครูเป็นผู้ขยันขันแข็งใฝ่ใจในการศึกษาหาความรู้ และมีการเตรียมการสอนอย่างสม่ำเสมอแล้วหนังสือคู่มือการสอนนี้จะช่วยครู ผู้สอนได้มาก (วิมลศิริ ร่วมสุข 2522 : 108)

### ความมุ่งหมายในการสอนวรรณคดีไทย

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรม ขนบประเพณีต่างๆ ที่ปรากฏในวรรณคดี
2. เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและการค้นคว้าแก่นักเรียน

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการพิจารณาหนังสือ
4. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านวรรณคดีลักษณะต่างๆ
5. ให้นักเรียนได้อ่านหนังสือวรรณคดีรูปแบบต่างๆ
6. ส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
7. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคติข้อคิดจากวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม
8. เพื่อให้เกิดความบันเทิงใจ
9. เพื่อศึกษาสภาพสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และสภาพทั่วไปของสังคมจากวรรณคดีที่สะท้อนสังคมในบางแง่มุม
10. เพื่อให้นักเรียนรู้จักความหมายของวรรณคดีและซาบซึ้งในคุณค่าของวรรณคดีในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญยิ่งของชาติ

### **แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวรรณคดีไทย**

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวรรณคดี เป็นกลวิธีอย่างหนึ่งที่จะทำให้กิจกรรมการเรียนรู้การสอนน่าสนใจมากขึ้น แนวการจัดได้รวบรวมไว้พอสังเขป ดังนี้

1. เมื่อจะศึกษาวรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องใดในหนังสือแบบเรียนก็ตามควร ให้มีการอ่านบทนำเรื่องและให้ค้นคว้าหนังสือประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่อง และที่มาของเรื่องได้ดีขึ้น
2. ให้นักเรียนช่วยกันเลือกข้อความตอนที่นักเรียนรู้สึกซาบซึ้ง และพอใจจากหนังสือเรียน หรือหนังสืออื่นมารวบรวมไว้ พร้อมทั้งให้เหตุผลว่าเหตุใดจึงรู้สึกซาบซึ้งและพอใจคำประพันธ์หรือข้อความตอนนั้น
3. ทำความเข้าใจศัพท์ยาก โดยกำหนดให้นักเรียนไปค้นคว้าล่วงหน้าหรือครูเตรียมทำบัตรคำศัพท์ยาก และความหมายไว้ประกอบการสอนก็ได้
4. การกำหนดให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องมาล่วงหน้าก่อนจะถึงชั่วโมงสอนเพื่อเป็นการประหยัดเวลาในชั่วโมง
5. การแบ่งเวลาไว้สำหรับให้นักเรียนอ่านในใจในกรณีที่ไม่ได้อ่านเรื่องมาล่วงหน้า หรือให้อ่านเพื่อให้เข้าใจข้อความสำคัญในเรื่องได้ดียิ่งขึ้น

- 6.ให้อ่านคำประพันธ์เป็นทำนองเสนาะ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเห็นความไพเราะของคำประพันธ์โดยอาศัยลีลาจังหวะของคำสัมผัสเป็นเครื่องช่วย
- 7.ให้นักเรียนร้องเพลงโดยใช้เนื้อร้องจากบทเรียน
- 8.ให้นักเรียนเปรียบเทียบชีวิตของตัวละครกับชีวิตของคนในปัจจุบัน
- 9.จัดได้ว่าที่ เช่น เป็นนางสุวรรณมาลิตีกว่าเป็นนางละเวง
- 10.ครูชี้ให้เห็นลักษณะดีเด่นหรือข้อบกพร่องของตัวละครและสภาพแวดล้อมสมัยนั้นเปรียบเทียบกับสิ่งแวดล้อมของนักเรียนในปัจจุบัน
- 11.ทำหุ่นตัวละครในวรรณคดี ประดิษฐ์เครื่องแต่งกาย อาวุธ สถานที่สำคัญ เขียนภาพประกอบเนื้อเรื่อง
- 12.ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับการกระทำของตัวละครในวรรณคดี เช่น ขุนช้างควรถูกเป็นบุคคลตัวอย่างในการครองเรือนหรือไม่
- 13.ให้นักเรียนทำสมุดรวบรวมคำคมจากวรรณคดี
- 14.ให้นักเรียนวิจารณ์ข้อความ หรือวิจารณ์ตัวละครโดยใช้ความคิดของตนเอง
- 15.ให้นักเรียนทำสรุปย่อเรื่องวรรณคดีที่ได้อ่าน
- 16.แบ่งหมู่สนทนา หรืออภิปรายสิ่งที่ได้จากวรรณคดี
- 17.จัดทัศนศึกษา
- 18.จัดแสดงหุ่นกระบอก เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดีที่เคยอ่าน
- 19.จัดแสดงละคร
- 20.เล่นสัทวา
- 21.รวบรวมสุภาษิต ข้อคิด คำคม คำพังเพย สำนวนไทย มาเปรียบเทียบกับเนื้อเรื่องและพฤติกรรมของตัวละครในวรรณคดี
- 22.ให้นักเรียนเขียนเรียงความเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี
- 23.ให้นักเรียนทำสมุดรวบรวมคำศัพท์ต่างๆ
- 24.สมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่อง แล้วอ่านข้อความโต้ตอบกัน
- 25.ให้นักเรียนคิดเค้าโครงเรื่องหรือแนวเรื่องขึ้นใหม่ให้ต่างไปจากเค้าเรื่องเดิม เช่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ถ้านางวันทองไม่ถูกประหารเรื่องจะเป็นอย่างไรต่อไป

26. ออกปัญหาหรือรางวัลเกี่ยวกับตัวละคร เช่น ยกคำประพันธ์ที่บรรยายลักษณะตัวละครมาเป็นปัญหาถามว่า ตัวละครนั้นคือใคร หรืออาจทายข้อความใน วรรณคดีว่า ใครพูดกับใครตอนไหนของเรื่อง

27. ครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่า ในหนังสือวรรณคดีนั้น นักเรียนจะได้พบตัวอย่างการแก้ปัญหาของตัวละคร ซึ่งอาจมีกรณีบางอย่างใกล้เคียงกับปัญหาที่นักเรียนอาจพบได้ในชีวิตประจำวัน

28. สมมติให้นักเรียนเป็นตัวละครตัวใดก็ได้ที่นักเรียนชอบ ให้เล่าเรื่องและแสดงความรู้สึกของตัวเองในฐานะเป็นตัวละครตัวนั้น

29. ให้นักเรียนอ่านหนังสือแล้วเล่าเรื่องที่อ่านให้เพื่อนฟังในชั้นเรียนพร้อมทั้งยกตอนที่ดีเด่นมาประกอบด้วย

30. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันศึกษาค้นคว้าวรรณคดีที่ได้อ่าน แล้วนำมารายงานหรืออภิปรายในชั้นเรียน

### รูปแบบการจัดกิจกรรมการสอนวรรณคดีไทย

การเรียนการสอนวรรณคดีไทยจะสนุกสนานหรือน่าสนใจขึ้นอยู่กับตัวผู้สอนจะสามารถจัดกิจกรรมประกอบการสอนได้ดีเพียงใด โดยเฉพาะสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบัน ระบุให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด กิจกรรมประกอบการสอนก็ยิ่งทวีความสำคัญยิ่งขึ้น กิจกรรมประกอบการสอนวรรณคดีมีอยู่หลายวิธี ครูควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา ตัวผู้เรียน สภาพสิ่งแวดล้อม สิ่งสำคัญคือ ครูควรเลือกใช้ กิจกรรมประกอบการสอนไม่ซ้ำกันบ่อยนัก และควรมีสื่อการสอนประกอบการดำเนินกิจกรรมแต่ละชนิดด้วย

กิจกรรมที่ครูเลือกนำมาใช้ในการสอนวรรณคดีไทย ตามแนวการสอนของ **นพคุณ คุณาชีวะ** (2530 : 189-192) มีรูปแบบที่หลากหลายกันไปดังนี้

#### 1. การค้นคว้ารวบรวม เช่น

- รวบรวมคำศัพท์ที่มีความหมายอย่างเดียวกัน เช่น คำที่หมายถึง “เมือง” ได้แก่ ชานี บุรี นครา นครต เป็นตัน
- จัดประเภทของคำศัพท์ให้เป็นหมวดหมู่ เช่น ชื่อของดอกไม้ ชื่ออาหาร ชื่อเครื่องแต่งกาย ชื่ออาวุธ คำราชาศัพท์สำหรับ พระมหากษัตริย์ เจ้านาย พระสงฆ์ คำควบบกล้ำ ฯลฯ

- รวบรวมสำนวนโวหารที่ไพเราะที่ประทับใจ
- รวบรวมคติเตือนใจ คำคม สุภาษิต สำนวน คำพังเพย คำนิยม
- รวบรวมวัฒนธรรมประเพณีไทยที่ปรากฏในบทเรียน
- รวบรวมสำนวนโวหาร คติเตือนใจ คำคม สุภาษิต สำนวนจากวรรณกรรมเรื่องอื่นๆ มาประกอบเรื่องที่เรียน
- รวบรวมลักษณะนิสัยตัวละครที่นักเรียนประทับใจ
- รวบรวมตัวอย่างของบุคคลที่นักเรียนประทับใจจากเรื่องอื่นๆ และเปรียบเทียบกับตัวอย่างบุคคลในแบบเรียน
- รวบรวมความรู้หรือประโยชน์ที่ได้จากวรรณคดีแต่ละเรื่อง

การค้นคว้ารวบรวมยังทำได้อีกหลายวิธี แต่สิ่งที่ควรกระทำคือ ทุกเรื่องควรจะให้แสดงความคิดเห็นต่องานที่รวบรวมหรือค้นคว้ามาด้วย ไม่ควรให้รวบรวมอย่างเดียวและการรวบรวมอาจทำเป็นรายงานหรือสมุดภาพ

**2. การแสดงความคิดเห็น** กิจกรรมนี้ทำได้หลายลักษณะ ทั้งการพูด และการเขียน เช่น การอภิปราย การโต้วาที การรายงาน การเขียนขยายความ การเขียน เรียงความ การเขียนวิจารณ์โต้แย้ง ตัวอย่างเช่น

- การวิจารณ์พฤติกรรมตัวละคร
- การวิจารณ์ศิลปะการแต่ง
- การวิจารณ์การใช้ถ้อยคำสำนวนโวหาร
- การวิจารณ์คำนิยม
- การวิจารณ์เปรียบเทียบแนวความคิดของคนไทย
- การอภิปรายข้อดีข้อบกพร่องของเรื่อง
- โต้วาทีเรื่อง “เป็นขุนช้างดีกว่าขุนแผน”

กิจกรรมประเภทการแสดงความคิดเห็นเหล่านี้ ควรจะให้นักเรียนเปรียบเทียบกับชีวิตเปรียบกับสภาพความเป็นอยู่ในปัจจุบัน โดยเน้นด้านคุณธรรมและจริยธรรมเป็นหลักในการพิจารณา การแสดงความคิดเห็นอาจจะจัดเป็นกลุ่มหรือ รายบุคคลก็ได้ แต่การแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มจะช่วยฝึกให้นักเรียนมีลักษณะเป็นประชาธิปไตยและช่วยให้นักเรียนมีความคิดกว้างไกลและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3. **การสมมุติสถานการณ์** เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนทดลองทำ ทดลองปฏิบัติ เพื่อรู้จักแก้ไขปัญหา เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกให้หัดพูด กล้าแสดงออกด้วย เช่น

- ถ้าชินแสไม่ช่วย ลูกเศรษฐี ลูกเศรษฐีจะดำเนินการอย่างไร
- ถ้านักเรียนจะแต่งงานจะเลือกผู้ชายแบบขุนช้างหรือขุนแผน เพราะอะไร
- ถ้าสินสมุทรรบแพ้อุศเรน ถ้านักเรียนเป็นพระอภัยมณี นักเรียนจะทำอย่างไร

4. **การสาธิต การแสดงละคร** เช่น

- ให้นักเรียนแข่งขันการอ่านทำนองเสนาะ อ่านบทความวิทย์ อ่านเรื่องสั้น ฯลฯ
- แสดงละครตามเนื้อเรื่องในวรรณคดี
- ให้นักเรียนร้องเพลงที่เนื้อร้องสัมพันธ์กับบทเรียน
- จัดแสดงหุ่นจากเรื่องในวรรณคดี เช่น หุ่นกระบอก หุ่นจากเศษวัสดุ
- แข่งขันวาดภาพประกอบเนื้อเรื่อง วาดภาพบรรยายลักษณะตัวละคร วาดภาพบรรยายสำนวนโวหาร สุภาษิต คำคม คำพังเพย เป็นต้น
- แข่งขันต่อคำประพันธ์หรือยกตัวอย่างคำประพันธ์ หรือทายคำประพันธ์

5. **การจัดนิทรรศการ จัดป้ายนิเทศ** เกี่ยวกับเรื่องต่อไปนี้ เช่น

- ผลงานและชีวประวัติของผู้แต่ง
- แนะนำวีเอก
- ข้อคิด คำคม สุภาษิต คติสอนใจ จากเรื่องที่เรียนและเรื่องอื่นๆ
- สรุปย่อเรื่องที่อ่าน
- ความรู้จากเรื่องที่อ่าน

6. **การศึกษานอกสถานที่** เกี่ยวกับเรื่องที่เรียน แต่ควรจะมีงานเรื่องที่พาไปทัศนศึกษา นักเรียนจะได้ประโยชน์จากการทัศนศึกษาอย่างแท้จริง เช่น การเขียนรายงาน เขียนเรียงความ ทำสมุดภาพ ย่อความ ฯลฯ ไปทัศนศึกษาที่วัดเบญจมบพิตรเป็นกิจกรรมประกอบเรื่องความสนุกในวัดเบญจมบพิตร เป็นต้น

7. **การใช้เกม** กิจกรรมประเภทนี้น่าสนใจมาก นักเรียนจะชอบมากที่สุด นักเรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในบทเรียน ช่วยลดบรรยากาศตึงเครียด แต่สิ่งที่จะต้องระมัดระวังคือ ครูจะ



ต้องชี้แจงกติกา อธิบายการดำเนินกิจกรรมอย่างชัดเจน และต้องควบคุมชั้นเรียนได้ จึงจะใช้กิจกรรมนี้ได้ผล **เกมที่ใช้ประกอบการสอนวรรณคดีมีหลายวิธี** จะยกตัวอย่างพอสังเขปดังต่อไปนี้

- **เกมส่งสาส์น** อุปกรณ์คือ กระดาษคำสั่งตามแถวนักเรียนแถวละ 1 แผ่น คำสั่งในแต่ละแผ่นเขียนข้อความต่างๆ ตามที่ต้องการจะให้ให้นักเรียนทำ เช่น ให้บอกชื่อตัวละครเอกของเรื่องนี้ ให้ยกตัวอย่างสำนวนโวหารที่ชอบ ให้เรียกเพื่อออกมาทำท่าเหมือนตัวละครในเรื่อง เป็นต้น กระดาษคำสั่งอาจใช้ซองหรือม้วนเหมือนสาส์นก็ได้ ข้อสำคัญต้องไม่ให้นักเรียนเห็นคำสั่งก่อนเล่น

การดำเนินกิจกรรม ครูแจกกระดาษคำสั่งให้คนที่หัวแถวถือไว้เมื่อครูเปิดเพลงจากเทปบันทึกเสียงหรือให้นักเรียนร้องเพลง ให้นักเรียนที่มีสาส์นอยู่ส่งสาส์นไปให้คนอื่น โดยให้ส่งต่อๆ กันไป เมื่อใดที่ครูเป่านกหวีด หรือปิดเครื่องเทป สาส์นนั้นอยู่ที่นักเรียนคนใด คนนั้นต้องอ่านสาส์นแล้วทำตามคำสั่ง

- **แข่งขันต่อภาพหรือเรียงลำดับเหตุการณ์** อุปกรณ์ภาพวาดประมาณ 5-6 ภาพ หรือประโยคบรรยายเหตุการณ์ที่เป็นใจความสำคัญ 6-10 ประโยค ควรจัดทำหลายๆ ชุด นักเรียนจะได้เล่นได้อย่างทั่วถึง

การดำเนินกิจกรรม แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ ละประมาณ 3-5 คน ครูแจกภาพหรือบัตรตัวอย่างประโยคให้กลุ่มละ 1 ชุด ให้แต่ละกลุ่มเรียงภาพหรือเรียงบัตรตัวอย่างประโยคให้เป็นไปตามลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง กลุ่มใดเรียงเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ เมื่อตรวจสอบถูกต้องแล้วให้แต่ละกลุ่มเล่าเรื่องตามภาพหรือตามบัตรตัวอย่างประโยค ให้แต่ละกลุ่มจับฉลากออกมาเล่าเรื่องออกมาแสดงความคิดเห็น โดยตัดสินกันที่รายงานเนื้อหา และการแสดงความคิดเห็นอีกครั้งหนึ่ง

- **เทียบคำกับภาพ** อุปกรณ์บัตรคำศัพท์และรูปภาพเป็นคู่ๆ จัดไว้ให้มากพอตรงกับจำนวนนักเรียน ภาพอาจจะน้อยกว่าบัตรคำศัพท์ก็ได้

การดำเนินกิจกรรม ครูแจกบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนทุกคน แล้วครูติดภาพหนึ่งบนกระดานดำ ใครมีบัตรคำตรงกับภาพให้ยกบัตรชูขึ้น ให้เพื่อนดูหรือให้อาบบัตรคำศัพท์ไปติดคู่กับภาพบนกระดานดำก็ได้ ดำเนินกิจกรรมเช่นเดียวกันตั้งแต่ต้นจนภาพหมดก็สรุปและตัดสินเป็นอันจบเรื่อง

- **ปรบมือเรียกชื่อ** ไม่ต้องมีสื่อการสอน เช่น จะสอนเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ครูก็ให้นักเรียนทุกคนทบทวนชื่ออาหารไทยที่มีอยู่ในเรื่องแล้วให้เล่นโดยปรบมือเรียกชื่ออาหาร ใครเลือกผิดก็ต้องออกจากวงหายไปเรื่อย ๆ จนจบ ใครอยู่หลังเป็นฝ่ายชนะ

- **แข่งขันเก็บผลไม้** อุปกรณ์มีหุ่นจำลองต้นไม้ใหญ่ มีผลไม้ที่เป็นชื่อลักษณะนิสัยตัวละคร ตัวอย่างสำนวนโวหาร สุภาสิต ดัดไว้ที่ต้นไม้ แล้วให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาเก็บผลไม้ให้ถูกต้องตามคำสั่งครู เช่น เก็บผลไม้ที่ระบุว่าเป็นคนไม่เห็นแก่ตัว นักเรียนก็เก็บผลไม้ชื่อคน แล้วครูเฉลยคำตอบ ดำเนินกิจกรรมเช่นเดียวกันจนจบ

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรประกอบการสอนวรรณคดีไทย เพื่อให้แนวทางในการจัดกิจกรรมได้สมบูรณ์มากขึ้น กิจกรรมที่นำมาเสริมสามารถจัดทำได้ดังต่อไปนี้

1. จัดประกวดการแต่งคำประพันธ์
2. จัดอภิปราย หรือ โต้เวที
3. พานักเรียนไปชมการแสดงละคร โขน
4. จัดนิทรรศการเนื่องในวันสำคัญต่างๆ ของกวีที่สำคัญ
5. จัดรายการทนายปัญหาจากวรรณคดี
6. เชิญวิทยากรมาบรรยาย หรือ อภิปรายให้นักเรียนฟัง
7. จัดทำอุปกรณ์การสอน เช่น หุ่นกระบอก แล้วแสดงหุ่นกระบอกประกอบเนื้อเรื่องในวรรณคดี
8. จัดการแสดงดนตรี ขับร้องเพลงจากวรรณคดี เหนือ ชับเสภา
9. จัดประกวดการอ่าน
10. จัดแสดงละครจากวรรณคดีที่เรียน โดยใช้นักเรียนเป็นผู้แสดง
11. จัดสวนในวรรณคดี
12. จัดทัศนศึกษาสถานที่ที่มีประวัติเกี่ยวข้องกับวรรณคดี
13. จัดตั้งชมรมวรรณศิลป์
14. จัดรายการแสดงทางวิทยุและโทรทัศน์
15. จัดทำป้ายนิเทศทางวรรณคดีไทย
16. จัดทำหนังสือพิมพ์ประจำวัน หรือ ประจำโรงเรียนโดยแทรกเรื่องวรรณคดี

## 17. จัดตั้งชุมนุมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ วรรณคดี เช่น

- ชุมนุมนครรักภาษาไทย
- ชุมนุมนกิจกรรมการเล่นของไทย
- ชุมนุมนภาษาและวัฒนธรรม
- ชุมนุมนการเล่นสัควา

ฯลฯ

## การนำหัวเรื่องในบทเรียนมาจัดกิจกรรมวรรณคดีไทย

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยนำหัวเรื่องในเนื้อหาของวรรณคดีไทยเรื่องใดก็ได้มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยก่อนจะสอนต้องเรียงลำดับเนื้อเรื่องที่จะสอนก่อน เมื่อได้เนื้อเรื่องแล้วเราก็แนะนำเฉพาะหัวเรื่องออกมาเพื่อสร้างแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในเนื้อหาต่อไปนี้จะได้นำตัวอย่างหัวเรื่องเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยไม่จำกัดว่าเรื่องใด เพราะสามารถสอนได้คล้ายคลึงกันทั้งหมด ผู้สอนต้องนำมาจัดกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่ตนเองใช้สอน เพราะทุกกิจกรรมที่เสนอไว้คงจะใช้ได้เพียงไม่กี่วิธีสำหรับเนื้อหาที่จะสอนในแต่ละหัวเรื่อง

หัวเรื่องที่อยู่ในบทเรียนวรรณคดีไทย ส่วนใหญ่จะมีหัวเรื่องหลัก ๆ ดังต่อไปนี้

1. ประวัติ ผลงานของผู้แต่ง ยุคสมัยที่แต่ง และที่มาของเรื่อง
2. ลักษณะคำประพันธ์ (ร้อยกรอง, ร้อยแก้ว)
3. คำศัพท์
4. การฝึกทักษะการอ่าน การถอดคำประพันธ์ และการสรุปใจความสำคัญ
5. พฤติกรรมตัวละคร
6. การสอนความคิดรวบยอด

การนำหัวเรื่องที่อยู่ในบทเรียนวรรณคดีไทยมาสร้างเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน โดยนำหัวเรื่องแต่ละข้อมาจัดกิจกรรม ซึ่งแต่ละข้อสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะสอน จึงจะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ สนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับกิจกรรมเหล่านั้น

**วิธีการนำหัวเรื่อง** มาขยายเป็นการจัดกิจกรรมได้หลากหลายวิธี ซึ่ง **วิมลศิริ ร่วมสุข** (2522 : 120-121) และนพคุณ คุณาชีวะ (เอกสารตัวอย่าง กิจกรรมการเรียน การสอนวรรณคดี) ได้รวบรวมและจัดทำขึ้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**1. ประวัติ ผลงานผู้แต่ง ยุคสมัยที่แต่ง และที่มาของเรื่อง**

- เล่าเรื่อง ให้นักเรียนอ่านเรื่อง แล้วส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องที่อ่าน หรือครูเล่าสภาพเหตุการณ์ในสมัยเดียวกันกับการแต่งหนังสือ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความเข้าใจก่อนเรียนเนื้อเรื่องต่อไป
- เกมตอบคำถาม เช่น เสี่ยงเซียมซี มาตามนัด อักษรปริศนา
- เรียงภาพ หรือเรียงแถบประโยคตามลำดับเหตุการณ์
- เกมแข่งขันกันตั้งคำถาม ตั้งคำถามจากประวัติผลงานผู้แต่ง ส่งตัวแทนออกมาถาม
- ทายชื่อผลงานของผู้แต่ง
- เกมจับคู่ ครูคิดแผนภูมิชื่อผู้แต่งกับชื่อผลงานผู้แต่ง แล้วส่งตัวแทนออกมาโยงชื่อผู้แต่งกับชื่อผลงานผู้แต่งให้ถูกต้อง
- เกมเลือกผลงานผู้แต่ง เลือกผลงานผู้แต่งที่เป็นของผู้แต่งที่กำลังจะเรียน
- รายงาน ให้ค้นคว้าเกี่ยวกับประวัติ ผลงานผู้แต่ง แล้วให้ออกมา รายงาน หน้าชั้น
- เกมฉันคือใคร คือ ให้นักเรียนออกมาจับสลากชื่อตัวละครสำคัญ ถ้าได้ตัวใดก็ให้สมมุติตัวเองเป็นตัวละครนั้นแล้วออกมากล่าวแนะนำตัวโดยเล่าพฤติกรรมของตนให้เพื่อนทายว่าเป็นตัวละครตัวใด
- ทายนามปากกา
- ทำบรรณนิทัศน์ผลงานของผู้แต่ง ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับสลากเลือกทำบรรณนิทัศน์ ผลงานของผู้แต่งกลุ่มละ 1 เรื่อง แล้วออกมารายงานหน้าชั้น หรือจัดป้ายนิเทศหน้าชั้น
- ทำสมุดรวบรวมผลงาน
- วิเคราะห์ลักษณะของหนังสือ เช่น สอนที่มาของเรื่องในเรื่องคุณค่าพฤษชาติ ครูก็อาจจะให้นักเรียนวิเคราะห์ลักษณะของหนังสือ หรือ การสอนที่มาของเรื่องแม่ศรีเรือน ครูก็อาจจะให้วิเคราะห์ลักษณะของหนังสือสตรีสาร

- แจกเอกสาร หรือบัตรข้อความที่เป็นรายละเอียดเพิ่มเติมของประวัติผลงาน ผู้แต่ง ยุคสมัยที่แต่งหรือที่มาของเรื่องให้อ่านจับใจความ แล้วทำแบบฝึกหัด หรือตอบปากเปล่าหรือออกมารายงานหน้าชั้น

## 2. ลักษณะคำประพันธ์

### 2.1 กิจกรรมร้อยกรอง

- พังทเพ เปิดทเพ ตัวอย่างคำประพันธ์ ให้นักเรียนบอกชื่อชนิดของคำประพันธ์ แล้วสังเกตคณะสัมผัสของคำประพันธ์ชนิดนั้นๆ
- แผนภูมิ เช่น ติดตัวอย่างแผนภูมิคำประพันธ์
- เปรียบเทียบคำประพันธ์
- เรียงคณะของคำ
- เต็มคำสัมผัส
- แต่งคำประพันธ์ เช่น แต่งบรรยายภาพ แต่งตามหัวเรื่องที่กำหนด แต่งตามตัวอย่างที่ครูขึ้นต้นให้หนึ่งวรรค เปลี่ยนข้อความร้อยแก้วให้เป็นร้อยกรอง

### 2.2 กิจกรรมร้อยแก้ว

- เล่าเรื่อง
- ภาพยนตร์หรือละครทางโทรทัศน์ ให้นักเรียนดูภาพยนตร์หรือละครทางโทรทัศน์เรื่องที่มีลักษณะการแต่งเช่นเดียวกับเรื่องที่เรียน แล้วนำมาสนทนากัน
- แข่งกันหาชื่อเรื่อง แบ่งกลุ่มให้แต่ละกลุ่มเขียนชื่อเรื่องที่แต่งลักษณะเดียวกับเรื่องที่กำลังเรียนให้มากที่สุดภายในเวลา 3 นาที เช่น เรื่องประเภทสารคดี ครูอาจจะทำหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารมาให้นักเรียน แข่งกันหาบทความประเภทสารคดี
- รายงานการค้นคว้า ให้นักเรียนค้นคว้าเรื่องที่มีการแต่งทำนองเดียวกับเรื่องที่เรียน แล้วเขียนรายงานส่งครู

### 3. คำศัพท์

- รวบรวมคำศัพท์ตามเนื้อหาวิชาหลักภาษา เช่น รวบรวมคำนามทั่วไปจากเรื่อง
- โยงคำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์
- หาคำศัพท์ข้างเคียง
- การทายอักษร
- การตั้งคำถาม โดยตั้งคำถามนั้นจะต้องเกี่ยวกับคำศัพท์ในตอนที่เราเรียนให้อีกฝ่ายหนึ่งบอกความหมายของคำศัพท์

### 4. การฝึกทักษะการอ่าน การถอดคำประพันธ์ และการสรุปใจความสำคัญ

#### 4.1 การฝึกทักษะการอ่านมีหลายชนิด คือ

##### คำประพันธ์ประเภทร้อยกรอง

- ฝึกอ่านทำนองสามัญ คือ ออกเสียงปกติเหมือนอ่านร้อยแก้ว แต่มีจังหวะวรรคตอน มีเน้นสัมผัส และเอื้อนเสียงเล็กน้อย
- อ่านทำนองเจรจา คือ อ่านเป็นทำนองพากย์บทเจรจาไซน หรือทำนองพูดโต้ตอบกัน
- อ่านทำนองเสนาะ คือ อ่านมีสำเนียง สูงต่ำ หนักเบา ยาวสั้น เอื้อนเสียงและสัมผัสให้ชัดเจนไพเราะตามรสวรรณคดี
- การขับร้องเพลงไทยเดิม และเพลงปฏิพากย์

##### คำประพันธ์ประเภทร้อยแก้ว

- การฝึกทักษะอ่านในใจ
- การอ่านออกเสียงร้อยแก้วแบบพูด
- การอ่านบทละครวิทยุ

##### กิจกรรมฝึกทักษะการอ่าน ทำได้หลายวิธี

- การสาธิต โดยครูเปิดเทป หรือครูสาธิตด้วยตนเอง ให้นักเรียนอ่านตาม
- ฝึกอ่านเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อยและรายบุคคล
- สร้างสถานการณ์ สมมติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องและฝึกอ่านตามเนื้อเรื่อง

#### 4.2 การถอดคำประพันธ์ กิจกรรมที่ใช้ ได้แก่

- การสาธิต ครูสาธิตตัวอย่างการถอดคำประพันธ์ แล้วให้เด็กฝึกถอดความตามครู
- การฝึกเป็นกลุ่ม แบ่งกลุ่มแล้วให้จับสลากตอนที่จะถอดคำประพันธ์
- ฝึกเป็นรายบุคคล ให้นักเรียนเลือกตอนที่ชอบ ถอดคำประพันธ์

#### 4.3 การสรุปใจความสำคัญ

- การเรียงลำดับเหตุการณ์ ให้นักเรียนลำดับเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องจากภาพ หรือแถบประโยคสรุปเหตุการณ์ให้ถูกต้องตามลำดับเนื้อเรื่องและให้เล่าเรื่องประกอบ
- แสดงละคร ให้นักเรียนแสดงละครตามบทบาทที่ได้ให้ถูกต้องตามเหตุการณ์ในเรื่อง
- วาดภาพ ให้นักเรียนวาดภาพประกอบเรื่อง แล้วสนทนากันถึงเรื่องราวในเนื้อเรื่อง
- เชิดหุ่น ให้นักเรียนเชิดหุ่นตามเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง
- ตั้งคำถาม ให้นักเรียนช่วยกันตั้งคำถามทบทวนเนื้อเรื่อง
- เกมตอบคำถาม เช่น ครูจะจัดในลักษณะเกมเสี่ยงเข็มชี เกมส่งสารก็ได้ ให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง
- แต่งบทสนทนา แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย สมมุติให้แต่ละฝ่ายเป็นตัวละครสำคัญตอนที่กำลังเรียน ให้แต่ละฝ่ายคิดหาบทสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลังจากนั้นจึงส่งตัวแทนออกมาสนทนากันเป็นการสรุปใจความสำคัญ
- เกมเล่าเรื่อง ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ให้แต่ละฝ่ายผลัดกันบอกใจความสำคัญของเรื่องฝ่ายละ 1 ประโยค โดยครูเริ่มบอก ใจความสำคัญของประโยคแรกให้

#### 5. พฤติกรรมตัวละคร

- เขียนวิจารณ์ ให้นักเรียนเลือกตัวละครที่ชอบแล้วเขียนสรุปลักษณะนิสัยของตัวละครดังกล่าว พร้อมกับบอกเหตุผลที่ชอบตัวละครตัวนั้น

- ทายพฤติกรรมตัวละคร ครูยกข้อความที่เป็นคำพูด หรือข้อความที่แสดงพฤติกรรมของตัวละคร ให้นักเรียนทายว่า เป็นคำพูดของใคร พูดกับใคร หรือเป็นพฤติกรรมของใคร พร้อมทั้งพิจารณาคำพูดหรือพฤติกรรมนั้นๆ ว่าเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
- รวบรวมตัวอย่างการกระทำของบุคคลอื่นๆ ให้นักเรียนรวบรวมตัวอย่างการกระทำของบุคคลที่นักเรียนประทับใจจากหนังสืออื่นๆ มาเล่าหรือเรียน พร้อมทั้งเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องที่เรียน
- แข่งขันวาดภาพ ให้นักเรียนแข่งขันวาดภาพเพื่อบรรยายลักษณะตัวละครตัวที่นักเรียนประทับใจที่สุด พร้อมทั้งเขียนอธิบายเหตุผลด้วย
- การสมมุติสถานการณ์
- เกมใครแน่กว่าใคร ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย เช่น จากเรื่องพระอภัยมณี ครูกำหนดให้ฝ่ายหนึ่งเป็นอุศเรน อีกฝ่ายเป็นพระอภัยมณีให้ต่างฝ่ายพยายามหาข้อความในเนื้อเรื่องและหาเหตุผลที่สนับสนุนว่าฝ่ายตนดีกว่า อีกฝ่ายหนึ่ง โดยผลัดกันส่งตัวแทนออกไปโต้ตอบกันเป็นเรื่อยๆ ไปเพื่อเป็นการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละคร
- เกมฉันคือใคร ให้นักเรียนออกมาจับสลากเลือกเป็นตัวละครในเรื่อง เช่น จับสลากได้ สินสมุทร นักเรียนก็ต้องเล่าการกระทำหรือพฤติกรรมของสินสมุทรอันเป็นสิ่งที่สมมุติขึ้นให้เพื่อนๆ ฟัง โดยไม่บอกชื่อ เมื่อเล่าจบให้เพื่อนๆ ทายว่า ตนคือใคร
- ทำสมุดรวบรวม ทำสมุดรวบรวมตัวละครที่นักเรียนชื่นชมเป็นพิเศษ โดยระบุพฤติกรรมตอนนั้นๆ ประกอบด้วย พร้อมระบุเหตุผลที่ทำให้นักเรียนประทับใจ

#### 6. การสอนความคิดรวบยอด

- วิเคราะห์ศิลปะการแต่ง ครูยกเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องให้นักเรียนสังเกตวิธีการดำเนินเรื่อง การผูกเรื่อง
- เปรียบเทียบศิลปะการแต่ง ให้นักเรียนเปรียบเทียบวิธีการแต่งของเรื่องที่เรียนมาแล้วกับเรื่องที่กำลังเรียน ซึ่งมีทำนองการแต่งคล้ายหรือเหมือนกัน



- แสดงท่าทางประกอบ ให้นักเรียนเลือกหาข้อความที่นักเรียนอ่านแล้วเห็นภาพจนสามารถแสดงท่าทางประกอบได้ ให้ออกมาแสดงให้เพื่อนทายว่าตรงกับสำนวนใด
- วาดภาพ ให้อธิบายบรรยายด้วยคำสำนวนโวหารที่แสดงลักษณะตัวละครชัดเจน เช่น วาดภาพตัวละครที่กำลังโกรธจัด
- เปรียบเทียบสำนวนโวหาร ครูยกสำนวนโวหารจากเรื่องอื่นให้เด็กตีความแล้วให้นักเรียนหาสำนวนโวหารที่มีความหมายเหมือนหรือใกล้เคียงกับเรื่องที่กำลังเรียนอยู่มาเปรียบเทียบกัน
- วิเคราะห์สำนวนโวหารในเรื่อง
- ทายสำนวนโวหาร โดยอ่านข้อความให้ฟัง แล้วให้ทายว่าเป็นสำนวนโวหารตอนใดดีหรือไม่ดีอย่างไร
- รวบรวมสำนวนภาษา ให้นักเรียนเลือกสำนวนภาษาแต่ละยุคสมัยที่ปรากฏในวรรณคดีแล้วนำมาเปรียบเทียบกัน
- จัดป้ายนิเทศ ให้นักเรียนจัดป้ายนิเทศ แสดงตัวอย่างสำนวนโวหารที่นักเรียนคิดว่าดีเด่นจากเรื่อง
- เขียนคำขวัญ หรือแต่งคำประพันธ์ สนับสนุนเรื่องที่อ่าน
- ฝึกแก้ปัญหา ครูสมมุติสถานการณ์ตามเนื้อเรื่องหรือตรงข้ามกับเรื่อง เช่น ครูสมมุติสถานการณ์ว่า “ถ้านักเรียนเป็นพระอภัยมณี นักเรียนจะบอกทางให้แก่อุศเรนหรือไม่ เพราะเหตุใด” ให้นักเรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็น หรือเขียนตอบปัญหาดังกล่าวพร้อมอภิปราย เหตุผลประกอบก็ได้
- แบ่งกลุ่มรวบรวมข้อคิดจากเรื่อง
- สังเกตรสวรรณคดี ครูอธิบายเรื่องรสวรรณคดีแต่ละชนิดก่อน แล้วให้นักเรียนฟังเทปตัวอย่างการอ่านทำนองเสนาะเพื่อสังเกตการใช้รสวรรณคดีแต่ละตอน
- รวบรวมความเชื่อที่แทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง
- รวบรวมค่านิยมที่แทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง แล้วอภิปรายร่วมกัน
- รวบรวมวัฒนธรรม ประเพณีไทยที่ปรากฏในเรื่อง ครูอาจจะให้เด็กรวบรวมวัฒนธรรม และประเพณีไทยที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง โดยอภิปรายความสำคัญของวัฒนธรรมหรือประเพณีนั้นๆ ด้วย

**ตัวอย่าง**  
**การจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน**  
**วิชา วรรณคดีไทย**

## เรื่องที่ 1

### ตามล่าหาคำศัพท์

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้ถูกต้องตรงตามความหมาย

#### อุปกรณ์

1. กระดาษเกมตามล่าหาคำศัพท์ จำนวน 5 แผ่น
2. กระดาษความหมายของคำศัพท์ จำนวน 5 แผ่น
3. บัตรคำเฉลย

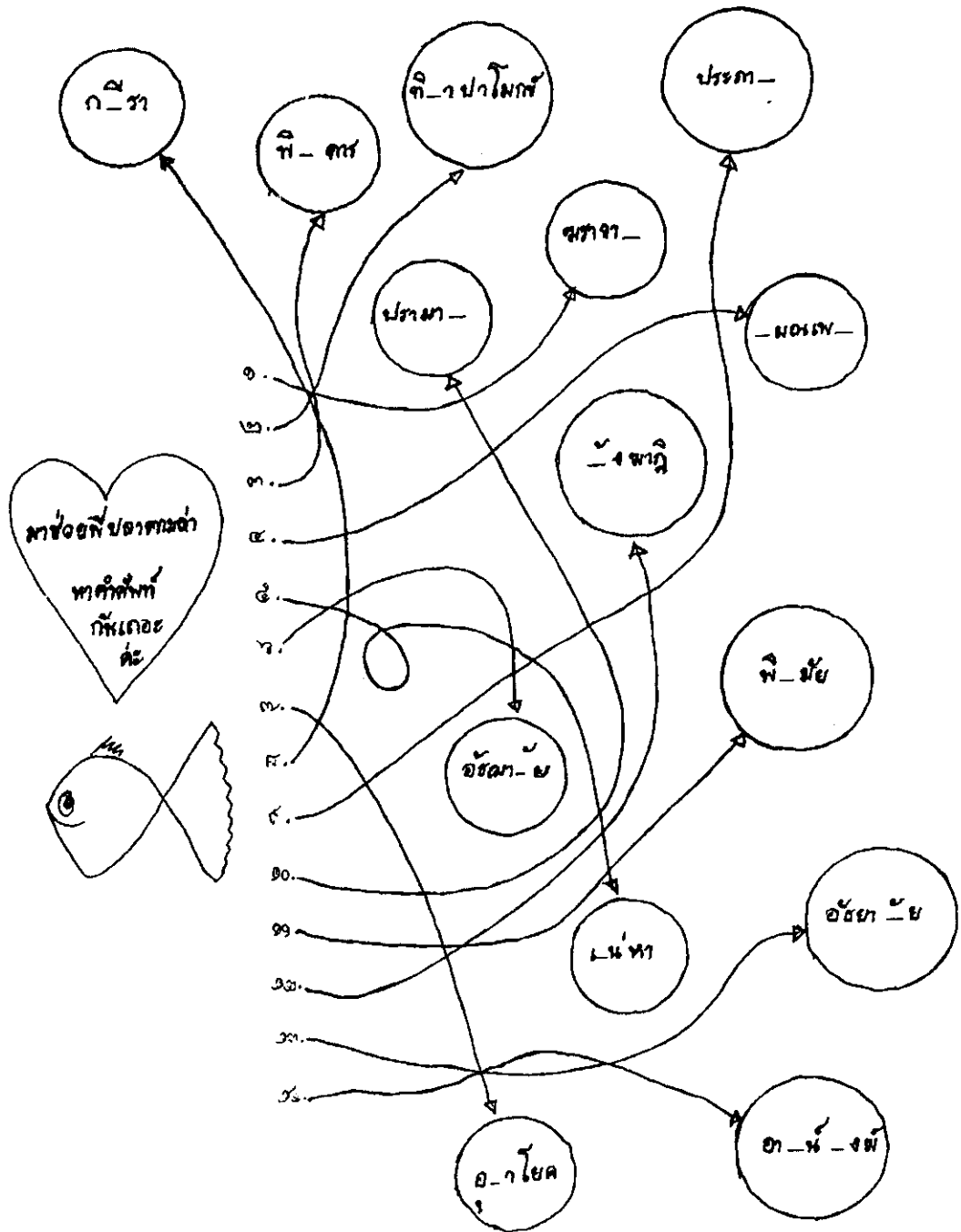
#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ครูแจกกระดาษเกมตามล่าหาคำศัพท์ และกระดาษความหมายของคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
3. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
4. เริ่มเล่น ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำศัพท์ตามหมายเลขและเส้นทางที่กำหนดให้ เสร็จแล้วรีบนำคำศัพท์ที่ได้ไปเติมลงในช่องว่างให้ตรงกับความหมายของคำศัพท์นั้นๆ
5. ตรวจคำตอบจากบัตรคำเฉลย

#### กติกา

ผู้เล่นกลุ่มใดหาคำศัพท์ได้ตรงตามความหมายของคำถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

คำสั่ง ให้นักเรียนหาคำศัพท์ตามความหมายเลขเส้นทางที่กำหนด แล้วนำเอาศัพท์ที่ได้  
เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามความหมายที่กำหนด



## คำศัพท์

## ความหมาย

1. \_\_\_\_\_ คนทั่วๆ ไปที่ไม่ใช่นักบวช  
คนผู้ครองเรือน
2. \_\_\_\_\_ อาจารย์ผู้มีความรู้และชื่อเสียงโด่งดัง
3. \_\_\_\_\_ กว้างขวาง ละเอียดลออ แปลกพิลึก
4. \_\_\_\_\_ นักบวชในพระพุทธศาสนา
5. \_\_\_\_\_ ความรัก ความรักไม่หวังสิ่งตอบแทน
6. \_\_\_\_\_ นิสสัย ใจคอ
7. \_\_\_\_\_ เวลาเช้า
8. \_\_\_\_\_ น้านม
9. \_\_\_\_\_ ดรัส บอก พูด
10. \_\_\_\_\_ การจับต้อง การลูบคลำ
11. \_\_\_\_\_ ความรัก ความปลื้มใจ ความชื่นชม
12. \_\_\_\_\_ ผ้าคลุมกันหนาวที่พระเจ้าพาดบนจีวร  
ตามปกติภิกษุใช้ทับพาดบ่าซ้ายในพิธีสงฆ์
13. \_\_\_\_\_ กริยา นิสสัยใจคอ ความรู้สึกผ่องปรน
14. \_\_\_\_\_ ที่ยกพื้นสำหรับพระสงฆ์นั่ง

เครือข่ายฯ ทองมาก

## เรื่องที่ 2

### สามเหลี่ยมปริศนา

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำประพันธ์ประเภทร้อยกรอง
2. เพื่อให้นักเรียนจำแนกคำประพันธ์ร้อยกรองประเภทต่างๆ ได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในบทเรียน
4. เพื่อฝึกการสังเกตของนักเรียน
5. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ปฏิภาณไหวพริบในการทำงาน

#### อุปกรณ์

กระดาษข้อความคำประพันธ์ร้อยกรองที่ตัดแยกจากกันเป็นรูปสามเหลี่ยม จะกี่ชุด  
แล้วแต่ความเหมาะสมของขนาดชั้นเรียน

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน ให้กระดาษข้อความที่ตัดแยกออกจากกัน  
เป็นรูปสามเหลี่ยมแล้วกลุ่มละ 1 ชุด แล้วให้แต่ละกลุ่มต่อรูปดังกล่าวให้เป็นแผ่นสมบูรณ์  
แล้วอ่านข้อความให้ได้ใจความ และถูกลักษณะฉันทลักษณ์กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ  
หลังจากนั้นให้นักเรียนบอกข้อความที่ต่อได้ว่าเป็นคำประพันธ์ประเภทใดบ้าง จากนั้นช่วย  
กันสรุปข้อบังคับและกฎเกณฑ์ของคำประพันธ์แต่ละชนิดโดยครูคอยช่วยเหลือและเติมสิ่งที่  
ยังขาดไป

## ข้อเสนอแนะ

1. ใช้ได้กับการสอนบทร้อยกรองทุกชนิดในระดับชั้นมัธยม
2. ใช้ได้เมื่อเริ่มต้นสอนใหม่ หรือสอนเพื่อทบทวน แยกแยะแต่ละชนิด
3. ถ้าเริ่มบทเรียนใหม่ครูควรรหาข้อที่ง่าย หรือนักเรียนเคยได้ยืมมาบ้าง ได้เห็นมาก่อน
4. จำนวนที่ตัดแบ่งต้องให้เท่ากันทุกกลุ่ม
5. อาจใช้ตัดเป็นรูปอื่นๆ ได้ตามต้องการและเห็นเหมาะสม

เรื่องที่ 2-6

สุจิต เพียรชอบ

### เรื่องที่ 3

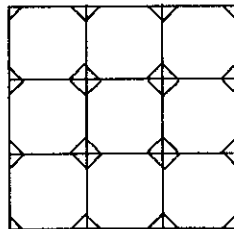
#### กล่องนำโชค

#### ความมุ่งหมาย

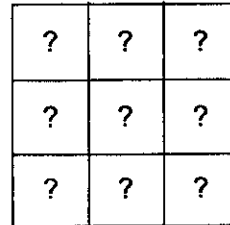
1. ให้นักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้จากเรื่องที่เรียนมาแล้ว มาใช้ในการแข่งขันตอบปัญหาได้ดีขึ้น

#### อุปกรณ์

1. แผนภูมิขนาด  $1\frac{1}{2} \times 1\frac{1}{2}$  ฟุต แต่ละด้านแบ่งเป็น 3 ส่วน ตีเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กๆ ได้ทั้งหมด 9 รูป ถ้าใช้กระดาษแข็งทำก็เจาะทำที่เสียบบัตรเล็กๆ ไว้ในสี่เหลี่ยมจัตุรัสแต่ละรูป ถ้าใช้ไม้อัดทำก็เจาะรูแขวนตะขอเล็กๆ ไว้ดังภาพ



ถ้าใช้กระดาษก็เจาะไว้ที่มุมของรูป



ถ้าใช้ไม้อัดทำก็ทำตารางไว้แทน

2. กระดาษบัตรคำ 2 ชุด ทำเป็นสัญลักษณ์ของผู้เล่นทั้ง 1 ฝ่าย ชุดละ 6-8 ใบ ให้นักเรียนลงมติฝ่ายหนึ่งใช้สัญลักษณ์ ก็ทำบัตรคำไว้ 6-8 ใบ ถ้าอีกฝ่ายหนึ่งใช้สัญลักษณ์ ก็ทำบัตรไว้ 6-8 ใบเช่นกัน (ถ้าใช้ไม้ทำให้ถาวรก็เจาะรูไว้สำหรับแขวนกับตะขอด้วย)



## วิธีดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมนี้ใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการทบทวนเนื้อหาบทเรียน โดยแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ครูดำเนินการเล่นโดยให้ผู้เล่นจับฉลากว่าใครจะเริ่มเล่นก่อน เมื่อเลือกได้แล้วครูก็จะถามปัญหาต่างๆ ที่ต้องการจะทบทวนอาจจะเป็นคำถามเกี่ยวกับหลักภาษาหรือวรรณคดีก็ได้ ฝ่ายใดตอบได้ถูก 1 ข้อจะได้ 1 คะแนน และถ้าคะแนนรวมของใครได้ครบ 5 คะแนนเมื่อไร ก็จะมีสิทธิ์นำบัตรสัญลักษณ์ของตนไปเสียบหรือแขวนในช่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสได้ 1 บัตร

## เรื่องที่ 4

### โซ่ทองคำคล้องกัน

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถหาคำคล้องจองกันได้โดยนำความรู้ตามที่เรียนมาแล้วมาใช้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นพื้นฐานในการแต่งคำประพันธ์

#### อุปกรณ์

กระดาษชิ้นเล็กๆ เขียนคำต่างๆ ไว้แล้วม้วนเป็นฉลากไว้

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

ให้ผู้เล่นทั้งหมด (ควรมีจำนวนประมาณ 30-50 คน) มาจับฉลากคำต่างๆ ไปถือไว้คนละใบ โดยที่ไม่ต้องคลี่ออกดูก่อนจะได้รับสัญญาณเริ่มเล่น เมื่อได้รับสัญญาณให้เริ่มเล่นได้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องรีบวิ่งหาผู้ที่มีคำคล้องจองกับตนให้เร็วที่สุด ได้มาก็ยกมือต่อมือกันไว้เรื่อยๆ เหมือนลูกโซ่ ครบ 10 คน เมื่อไรให้ไปเขียนคำที่คล้องจองกันที่แต่ละคนมีอยู่บนกระดาษ และถือว่าเป็นหมู่ที่ชนะในการเล่นในรอบนั้นๆ แล้วก็เริ่มเล่นใหม่โดยวิธีเดิม แต่เปลี่ยนคำใหม่

**หมายเหตุ** ในการแจกฉลากคำในแต่ละรอบนั้น คำที่คล้องจองกันจะมีมากกว่า 10 คำ แต่ที่กำหนดไว้ โซ่ที่จะได้รับการตัดสินว่าชนะต้องมีแค่ 10 คน ทั้งนี้เพื่อเป็นเกณฑ์ในการตัดสินและเพื่อฝึกให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะหาคำได้รวดเร็วคล่องแคล่วยิ่งขึ้น (สำหรับผู้เล่นที่หาโซ่ต่อได้ช้าอาจจะลงโทษโดยหากิจกรรมอื่นๆ มาประกอบบ้าง เช่น ให้เดินเปิด ให้ทำตัวเป็นม้าให้เพื่อนซึ่งเป็นฝ่ายชนะขี่ หรืออย่างอื่นแล้วแต่จะคิดแปลงให้เหมาะสม)

**ตัวอย่าง คำที่จะใช้เล่นในแต่ละครั้ง**

**แบบที่ 1 คำพยางค์เดียว (คือ คำที่คล้องจองกัน) เช่น พอง จอย จอบ ของ ลอก  
จอง สอบ ลอง พอก ฟอง ท้อง ท้อ ปวด ร้อง ป้อง ปอย หอย ฟ้อง นอก ห้อง ฟอด  
จอก น่อง ฯลฯ**

**แบบที่ 2 คำสองพยางค์ เช่น มะขาม สวัสดิ์ พร้มพราย ม้าวิ่ง ง่วงนอน**

## เรื่องที่ 5

### การแต่งกลอนมீด

#### ความมุ่งหมาย

1. เป็นการฝึกความว่องไวของสมอง
2. เป็นการทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำประพันธ์ประเภทกลอนสุภาพที่เคยเรียนมาแล้ว
3. เป็นการฝึกการระดมสมองและยอมรับความคิดของผู้ร่วมงาน

#### ระดับผู้เล่น

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ ม.4-ม.6

#### ระยะเวลา

1 คาบเรียน หรือ 50 นาที แบ่งเป็นเวลาเล่นเกม 30 นาที อภิปรายสรุป 20 นาที

#### อุปกรณ์

1. ครูเตรียมคำสำหรับนำทางหรือบอกไปในการแต่งกลอนมீด 8 คำ เขียนใส่บัตรคำไว้
2. ขนาดบัตรคำขนาดยาว สำหรับเขียนกลอน คนละ 1 แผ่น พร้อมทั้งสีเมจิก 1 แท่ง

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งการเล่นออกเป็น 2 ช่วง

ช่วงที่ 1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ครูอธิบายวิธีเล่นย่อๆ คือ ครูจะพูดคำคล้องจองอาจจะนำบุคลิก ชื่อ อุปนิสัย พฤติกรรม มาผูกเป็นคำคล้องจอง หรือนำ

ธรรมชาติสภาพแวดล้อมรอบตัวนักเรียนมากล่าวนำ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อคำคล้องจองที่ละคนเรียงตามลำดับ โดยมีกติกาว่า ใครต่อคำคล้องจองไม่ได้ทันท่วงทีจะต้องถูกตัดออกจากกลุ่มชั่วคราวก่อน คนที่เหลือรับช่วงต่อคำคล้องจองไปจนครบทุกคน

**ตัวอย่าง** ครูขึ้นต้นว่า ฉวีวรรณสมองใส นักเรียนคนที่ 1 ต่อว่า ไฉไลสุชาวดี  
นักเรียนคนที่ 2 \_\_\_\_\_ นักเรียนคนที่ 3 \_\_\_\_\_

**ช่วงที่ 2** สมาชิกที่ต่อคำคล้องจองไม่ทันจะต้องออกมารวมกัน เพื่อรับโทษด้วยการร้องเพลงที่มีสระสัมผัสคล้องจองคนละวรรค จนครบทุกคน โดยเพื่อนๆ จะช่วยขึ้นต้นสร้อยเพลง และเนื้อเพลงวรรคแรกให้ก่อนเป็นแนวทาง

**ตัวอย่าง** (สร้อยเพลง) ลามะลิลา ขึ้นต้นอะไรก็ได้ แต่ต้องลงท้ายด้วย สระอา ชุกชุม มีเงิน ยามยิ้ม บังเอิญ เวียนหัว ไกลตา เปลวเทียน หายห่วง เดินเร็ว ขอนไม้ ผาสุก กลุ่มใจ

อนึ่ง คำที่จัดไว้เป็นชุดที่ถูกต้องตามโซ่ที่กำหนดไว้นั้นต้องตรวจสอบให้ดีๆ จะไม่สามารถคล้องกับคำอื่นๆ นอกจาก 10 คำถามเฉลยไว้ ส่วนคำอื่นๆ ก็ควรจัดให้คล้องกันบ้าง แม้จะไม่ถึง 10 คำ ในกรณีที่จับมือต่อกันแล้ว ยังไม่มีใครรวมเป็นลูกโซ่ 10 คนได้ ผู้เล่นก็ต้องแยกตัวออกจากโซ่เดิมแล้วมาหาคำต่างๆ ใหม่ เพราะถ้าเรียงคำได้คล้องจอง 10 คำ ตามที่ครูเฉลยจึงจะถูกต้อง

### ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้อาจดัดแปลงเป็นแบบฝึกหัดให้นักเรียนจัดลำดับหาคำคล้องจองจากคำต่างๆ ที่คละกันอยู่
2. ถ้าดัดแปลงใช้ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก็หาคำให้ขยับขึ้นไปอีก
3. ใช้ในชั้นประเมินผลของนักเรียนกับคำคล้องจองหรือคำที่มีมาตราตัวสะกดต่างๆ

## เรื่องที่ 6

### ชิงนาง

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อทบทวนความจำเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีเรื่องต่างๆ
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสามัคคีในการทำงานร่วมกัน
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน

#### อุปกรณ์

1. ปิงปอง 2 ลูก
2. ซอส์ก
3. กระดาษสี 2 สี
4. ตะเกียบ 2 คู่

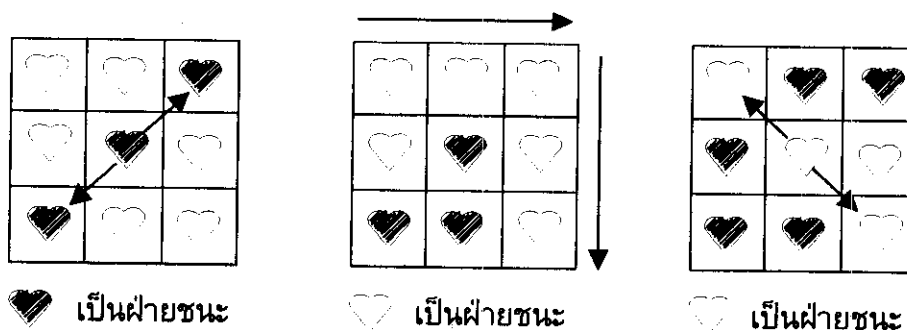
#### วิธีทำอุปกรณ์

ตัดกระดาษสีเป็นรูปหัวใจ สีละ 10 แผ่น แล้วเขียนชื่อตัวละคร พระเอก-นางเอก ในวรรณคดีเรื่องต่างๆ 5 เรื่อง ออกเป็น 2 ชุด ชุดละสี



## วิธีดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละคน แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมากลุ่มละ 5 คน คนที่เหลือในกลุ่มให้เป็นผู้สังเกตการณ์หรือเชียร์ฝ่ายตน การเล่นดำเนินไปเรื่อยๆ ถ้าฝ่ายใดสามารถเสียบบัตรสัญลักษณ์ของตนครบ 3 บัตรตามแนวตั้งหรือแนวนอนหรือแนวทะแยงมุม เมื่อไร ก็จะเป็นผู้ชนะ ได้รับคะแนนเพิ่มอีก 15 คะแนน ดังตัวอย่าง



## ข้อเสนอแนะ

1. ถ้าหากว่าไม่มีฝ่ายใดสามารถวางบัตรของตนได้เรียงกัน 3 บัตร เนื่องจากถูกฝ่ายตรงข้ามคอยกันอยู่ ในเมื่อช่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสใส่บัตรเต็มเมื่อไรก็ให้ถือว่าสิ้นสุดกิจกรรมนี้ ครูให้คะแนนทั้งสองฝ่ายตามจำนวนบัตรที่เสียบได้ในช่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสทั้งหมด ให้บัตรละ 2 คะแนน

2. อาจดัดแปลงการให้คะแนน โดยขึ้นอยู่กับความยากง่ายของคำถามที่จะทาย ถ้าเป็นคำถามที่ยากมากๆ เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดตอบถูกเพียง 1 คำถาม ก็อาจให้มาวางบัตรในช่องที่ต้องการได้ แต่ถ้าเป็นคำถามง่ายๆ ก็อาจจะให้สิทธิ์ในการวางบัตรต่อเมื่อทายปัญหาได้ 3, 5 หรือ 10 คำถาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้สอน

3. คำถามที่นำมาใช้ทายในกิจกรรมนี้ ถ้าเป็นการทบทวนบทเรียน ครูอาจจะเตรียมคำถามไว้เองก็ได้ หรือสั่งเป็นการบ้านล่วงหน้าให้นักเรียนไปอ่าน ทบทวนบทเรียนแล้วนำคำถามจากบทเรียนนั้นๆ มาเพื่อใช้ในกิจกรรมร่วมกันก็ได้

## เรื่องที่ 7

### ชิงกีรา ช่ากีแรง



#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถต่อคำคล้องจองได้อย่างรวดเร็ว
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องคำคล้องจองไปใช้ในการแต่งคำประพันธ์

#### อุปกรณ์

นักเรียน

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายหนึ่งเป็นรูปครึ่งวงกลม ทั้งสองฝ่ายจะชนกันเป็นวงกลมพอดี เริ่มการเล่นโดยที่ให้ตัวแทนของทั้ง 2 ฝ่ายออกมาจับฉลากว่าใครจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน เมื่อจับฉลากได้แล้ว ฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อนก็จะลุกขึ้นทีละคนพร้อมทั้งพูดคำ 2 พยางค์ที่คล้องจองกันออกมา 2 คำเป็นจังหวะช้าๆ พอพูดจบคนในหมู่ของตนก็ทำหน้าที่เป็นลูกคู่ปรบมือให้จังหวะ 2 ครั้ง แล้วผู้ที่พูดอยู่นั้นก็นั่งลง เมื่อสิ้นเสียงปรบมือ 2 จังหวะของฝ่ายแรกแล้ว ให้อีกฝ่ายหนึ่งลุกขึ้นตอบคำคล้องจองกับคำหลังของฝ่ายตรงข้ามทันที



พอพูดจบลูกคู่ในหมู่ของตนก็จะปรบมือเป็นจังหวะรับเช่นกัน 2 ครั้ง การเล่นจะดำเนินสลับ  
เช่นนี้เรื่อย ๆ ไป ฝ่ายใดต่อได้ช้ากว่าฝ่ายตรงข้ามก็จะถูกหักคะแนนไป ทีละ 1 คะแนน ใน  
ตอนสุดท้ายก็จะมานับคะแนนดูว่าใครถูกหักคะแนนไปมากที่สุด โดยที่อาจจะตั้งคะแนน  
เบื้องต้นของทั้ง 2 ฝ่ายไว้ฝ่ายละ 15 คะแนน การตัดสินก็ดูที่คะแนนว่าฝ่ายใดเหลือมากที่สุด  
ก็เป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง สมมุติฝ่าย ก. จับฉลากได้เล่นก่อน

ฝ่าย ก.

คนที่ 1 กางมั่ง ยุงชุม

คนที่ 2 กลุ้มใจ ไปเที่ยว

คนที่ 3 เหี่ยวแห้ง แป้งมัน

คนที่ 4 พันหลอ คอยื่น

ฝ่าย ข.

คนที่ 2 ยุงชุม กลุ้มใจ

คนที่ 2 ไปเที่ยว เหี่ยวแห้ง

คนที่ 3 แป้งมัน พันหลอ

คนที่ 4 คอยื่น คินคำ

(ผู้ที่เหลือจะเป็นลูกคู่คอยปรบมือรับ 2 จังหวะ เมื่อฝ่ายตนพูดจบ)

### ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้อาจดัดแปลงแบบฝึกหัดให้นักเรียนฝึกหาคำคล้องจองก็ได้
2. ข้อที่จะต้องย้ำทำความเข้าใจให้ต้องแท้แก่นักเรียนก็คือ คำที่จะคล้องจองกัน  
ต้องมีลักษณะดังนี้
  - 2.1 ใช้สระเดียวกัน เช่น ตา-ขา, งอ-ปอ, ตี-ปี
  - 2.2 ตัวสะกดอยู่ในมาตราเดียวกัน (เรื่องวรรณยุกต์ต่างชนิดกันได้) เช่น เหี่ยว-  
เปรี๊ยะ (แม่เกอว) แมง-แวง (แม่กง) การ-สาร (แม่กน) ฯลฯ
3. ถ้ากิจกรรมนี้ใช้กับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมต้นควรเริ่มต้นด้วยคำสั้นๆ พยางค์  
เดียวก่อน เมื่อฝึกจนคล่องแล้วจึงค่อยๆ เพิ่มจำนวนพยางค์ขึ้นอีก

เรื่อง 7-14

อัจฉรา ชิวพันธ์

## เรื่องที่ 8

### แข่งขันเขียนคำ

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ต่างๆ ได้กว้างขวางขึ้น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว

#### อุปกรณ์

กระดานดำ ชอล์ก

#### วิธีดำเนินการ

แบ่งผู้เล่นออกเป็นหมู่ย่อยหมู่ละ 10-12 คน ให้ผู้เล่นแต่ละหมู่ยืนเข้าแถวตอนห่างจากกระดานดำประมาณ 3 เมตร ผู้เล่นที่อยู่หัวแถวของแต่ละฝ่ายถือชอล์กไว้คนละ 1 แท่ง ครูเขียนอักษรตัวใดตัวหนึ่งไว้บนกระดานดำให้ตรงกับแถวของผู้เล่นแต่ละฝ่าย (อักษรที่เขียนนั้นเหมือนกันหมดทุกหมู่) เมื่อได้รับสัญญาณให้เริ่มเล่น ผู้เล่นคนแรกของแต่ละหมู่ก็จะรีบวิ่งไปที่กระดานดำ และเติมอักษรลงไปอีกหนึ่งตัว เมื่อเสร็จแล้วให้รีบวิ่งกลับมาที่แถวของตนส่งชอล์กให้คนที่ 2 คนที่ 2 ก็จะต้องรีบวิ่งออกจากที่ไปเขียน สระ พยัญชนะ หรือวรรณยุกต์ก็ได้เพียง 1 อย่าง ต่อเติมจากคนแรก ขณะเดียวกันคนที่วิ่งมาเป็นคนแรกก็จะไปต่อท้ายแถวของตน การเล่นจะดำเนินไปเช่นนี้เรื่อย ๆ จนกว่าผู้เล่นทุกคนจะได้ออกมาเติมอักษร ประกอบเป็นคำให้สมบูรณ์ ในบางกรณี ผู้เล่นบางคนอาจจะต้องออกมาเขียนอีกรอบหนึ่ง ถ้าคำนั้นยังไม่สมบูรณ์ การแข่งขันจะสิ้นสุดลงต่อเมื่อทุกคนของแต่ละฝ่ายได้ออกมาเขียนอักษรประกอบเป็นคำได้ถูกต้องสมบูรณ์

#### การให้คะแนนจะพิจารณาดังต่อไปนี้

1. ฝ่ายใดที่เขียนคำได้เสร็จก่อนและสะกดได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนน 5 คะแนน ในฐานะที่เสร็จก่อน ส่วนใดที่มาต่อเติมจะได้รับคะแนนที่ละ 2 คะแนน ถ้าผู้เล่นแต่ละคนออกมาเขียนรอบเดียวก็ได้คำที่สมบูรณ์ เช่น กำหนดอักษร ก เอาไว้ ผู้เล่นฝ่ายที่เสร็จก่อน

มาต่อเติมกลายเป็น กตัญญูกตเวที ดังนั้น ฝ่ายที่เสร็จก่อนก็จะได้ 5 (คะแนนเสร็จก่อน) + 22 (คะแนนที่เติมอักษร) = 27 คะแนน โดยที่สมมติในฝ่ายนี้มีผู้เล่นอยู่ 11 คน แต่ละคนมาเติมอักษรเพียงคนละครั้งเดียวก็ได้ค่าอย่างสมบูรณ์

2. ฝ่ายใดที่มาเติมอักษรแล้วผู้เล่นออกมาไม่ครบคนบ้าง ออกมารอบสองบ้างก็จะได้คะแนนเต็มแห่งละ 1 คะแนน เท่านั้น

กล่าวโดยสรุปก็คือ ไม่ว่าใครจะทำได้เร็วหรือช้าก็ถือว่าได้คะแนนทั้งสิ้น จะมากหรือน้อยกว่ากันเท่านั้น ทั้งนี้เพราะจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ต้องการส่งเสริมเพิ่มพูนทักษะการสะกด ดังนั้น ในบางครั้งฝ่ายที่ทำค่าให้สมบูรณ์ได้ช้าที่สุดก็อาจจะมีโอกาสได้คะแนนสะสมมากที่สุดก็ได้ เพราะกิจกรรมนี้ไม่ได้ตัดสินที่การแพ้หรือชนะของความเร็วหรือช้า แต่ตัดสินจากคะแนนของค่า

### ข้อเสนอแนะ

กิจกรรมนี้ ถ้าเริ่มด้วยพยัญชนะตัวเดียวเหมาะสำหรับเด็กชั้นมัธยมต้น แต่ถ้าจะใช้ในระดับชั้นสูงขึ้น ควรเริ่มด้วยอักษร 2 หรือ 3 ตัวขึ้นไป ก็จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดทางคำศัพท์กว้างขึ้นอีก

## เรื่องที่ 9

### เขียนศัพท์สลับอักษร

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำส่วนประกอบต่างๆ ของคำมาจัดลำดับได้ตรงความหมายกับภาพ
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ใหม่ๆ ได้

#### อุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. คำที่สลับตำแหน่งอักษร
3. ซอส์ก กระดานดำ

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นให้ออกเป็น 2 ฝ่าย เริ่มการเล่นโดยการที่ครูติดภาพ และบัตรคำที่เขียนตัวอักษรสลับที่ไว้ให้นักเรียนดู เริ่มการแข่งขันโดยให้ทั้ง 2 ฝ่าย ส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คน ออกมาเขียนคำรวบรวม เรียบเรียง จัดลำดับของตัวอักษรใหม่ให้ถูกต้องได้ เหมาะสมกับวัยหรือความยากง่ายของคำ

คำสั่ง ที่ใช้ก็เช่นกันดัดแปลงให้เหมาะที่จะใช้ในการเรียนคำชนิดใด เช่น

ก. ถ้าเรียนเกี่ยวกับคำราชาศัพท์ ก็จะให้ดูภาพแล้วจัดเป็นคำราชาศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ดังนี้



คำราชาศัพท์ เรียกว่า รนพะเดร (พระเนตร)



คำราชาศัพท์ เรียกว่า ระมาพล (พระมาลา)



คำราชาศัพท์ เรียกว่า สารนพิก (พระนาสิก)

ข. ถ้าเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ทางวรรณคดี มีตัวอย่างดังนี้



เสือ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ยัคมพ์ (พยัคฆ์)



จระเข้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า มุภิกัล (กุมภีล)



นก เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ณกสุ (สกุณา)



ปลา เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ฉัจจาม (มัจฉา) ฯลฯ

### ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้เหมาะที่จะใช้ในการเขียนคำศัพท์ใหม่ๆ หรือใช้ในห้องทบทวนก็ได้
2. อาจดัดแปลงเป็นแบบฝึกหัดให้ทำตามความเหมาะสมโดยการใช้คำต่างๆ ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้วมาใช้ในการฝึกฝนทบทวนคำศัพท์

## เรื่องที่ 10

### ฉันเป็นคนใบ้



#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของท่าทางต่างๆ ได้ว่าเป็นการแสดงอาการหรือความรู้สึกอะไร
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักการสังเกตท่าทาง และสามารถระบุความหมายได้ตลอดจนสามารถทำท่าทางต่างๆ ได้แทนคำพูด

#### อุปกรณ์

กระดาษแผ่นเล็กๆ เขียนข้อความต่างๆ ที่เป็นคำสั่งแผ่นละ 1 ข้อความ

## วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายหนึ่งรวมเป็นกลุ่มอยู่คนละมุมของห้องเรียน เริ่มการเล่นโดยครูให้นักเรียนจับฉลากว่าใครจะเริ่มเล่นก่อน ให้ฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อนมารับ ฉลากข้อความที่เป็นคำสั่งของครูว่าจะให้แสดงอะไร เมื่อได้แล้วก็ปรึกษากันในหมู่และจัดส่งตัวแทนออกมาแสดงท่าทางไปตามคำสั่ง โดยที่อีกฝ่ายหนึ่งที่จะทำหน้าที่เป็นผู้ดู คอยทายว่าท่าทางที่ฝ่ายตรงข้ามแสดงนั้นหมายถึงอะไร ถ้าฝ่ายทายสามารถทายถูกจะได้คะแนน 1 คะแนน ถ้าทายไม่ถูก ฝ่ายที่แสดงก็จะได้คะแนน 1 คะแนน จากนั้นครูก็เปลี่ยนให้ฝ่ายแสดงไปเป็นผู้ทายบ้าง และให้ฝ่ายที่ทายมาเป็นผู้แสดง อนึ่ง ครูต้องคอยดูแลให้ผู้เล่นของแต่ละฝ่ายได้มีส่วนในการแสดงและทายอย่างทั่วถึง เพราะเป็นความมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ อยู่ด้วยที่จะฝึกให้นักเรียนรู้จักการแสดงออก

### ตัวอย่าง คำสั่ง

- ให้ทำท่าเสียใจ
- ให้ทำท่าขอความรัก
- ให้ทำท่าตกใจ
- ให้ทำท่าง่วงนอน
- ให้ทำท่าสงสัยไม่เข้าใจ
- ให้ทำท่าเหน็ดเหนื่อยอ่อนเพลีย
- ให้ทำท่าหิว

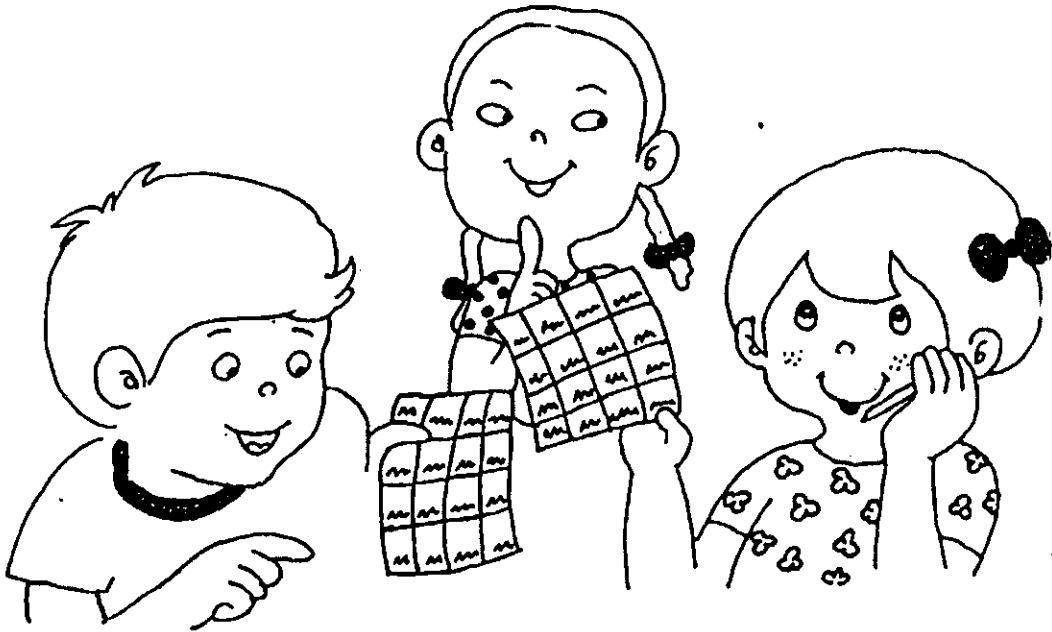
ฯลฯ

### ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำในการสอนเกี่ยวกับคำพังเพยได้ดี โดยเขียนคำสั่งให้นักเรียนแสดง พยายามเลือกคำพังเพยที่สามารถแสดงท่าทางประกอบได้ไม่ยากเกินไปนัก เช่น หาหาใส่หัว แกวงเท้าหาเสี้ยน เห็นช้างขี้ขี้ตามช้าง หมากัดอย่ากัดตอบ เดินตามหลังผู้ใหญ่หมาไม่กัด
2. อาจให้นักเรียนร่วมคิดท่าทางมาแสดงด้วย จะเป็นการช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น

## เรื่องที่ 11

ไชโย



### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดหาคำศัพท์นำมาเขียนได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ทางคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วมาใช้

### อุปกรณ์

กระดาษซึ่งตีตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 4 x 4 นิ้ว



## วิธีดำเนินกิจกรรม

ในการเล่นกิจกรรมนี้ ครูควรจัดเตรียมคำประเภทต่างๆ ที่จะให้นักเรียนเล่นไว้เป็นพวกๆ เช่น ดอกไม้ในวรรณคดี ตัวละครในวรรณคดี คำราชาศัพท์ คำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะชนิดต่างๆ ฯลฯ โดยที่ครูติดคำประเภทดังกล่าวไว้อย่างละประมาณ 16 คำ หรือกว่านั้น เมื่อทุกคนพร้อมจะเล่นแล้วครูก็ให้นักเรียนใช้กระดาษแผ่นหนึ่งตีเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณ 4 x 4 นิ้ว เพื่อใช้ในการวัดแล้วแบ่งตีเส้นเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กๆ 16 รูป (ในกรณีที่จะเล่นกิจกรรมบ่อยๆ ครูอาจจัดเตรียมกระดาษตีตารางแล้วอัดสำเนาเก็บไว้ใช้ก็จะรวดเร็วและสะดวกขึ้น) เมื่อทุกคนมีตารางของตนเรียบร้อยแล้ว ครูก็ออกคำสั่งให้นักเรียนเขียนคำประเภทใดประเภทหนึ่งตามที่จะตกลงกันทั้งหมด เช่น จะเลือกเล่นคำราชาศัพท์ หมวดร่างกาย ครูก็สั่งให้นักเรียนเขียนคำราชาศัพท์หมวดร่างกายตามที่ทราบและนึกได้กรอกลงในช่องว่างทั้ง 16 ช่อง ภายในเวลาที่กำหนดไว้ เช่น 10-15 นาที โดยที่ต้องสะกดถูกต้องด้วยจึงจะได้คะแนน

หลังจากที่สำรวจดูว่า นักเรียนเขียนคำศัพท์ ที่เป็นคำราชาศัพท์หมวดร่างกายลงครบทั้ง 16 ช่องทุกคนแล้ว ครูก็อ่านคำราชาศัพท์หมวดร่างกายตามที่ครูเตรียมไว้ ถ้านักเรียนคนใดมีคำราชาศัพท์ที่ตรงกันกับที่ครูอ่านมาก็ให้ขีดเส้นกากบาททับคำนั้นไว้ โดยที่มีคำตรงกับที่ครูอ่าน 4 ตัวเรียงกันตามแนวตั้ง หรือแนวนอน หรือตามแนวเส้นทแยงมุมก่อนคนอื่นก็ให้รีบลุกขึ้นตะโกนว่า “ไชโย” แล้วเอากระดาษมาส่งครูให้ตรวจสอบ ถ้าตรวจสอบแล้วถูกต้องดี ถือว่าผู้นั้นเป็นผู้ชนะกิจกรรมนี้ก็สิ้นสุดลง

ถ้าจะดำเนินการเล่นต่อไปอาจเปลี่ยนประเภทของคำใหม่แล้วใช้วิธีการเดิม หรืออาจดัดแปลงต่อไปว่า ผู้ที่ชนะจะได้รับรางวัลหรือสิทธิพิเศษอะไรขึ้นอยู่กับครูจะเห็นเหมาะสมตามโอกาสต่างๆ

### ตัวอย่าง คำที่ใช้ในกิจกรรมนี้

พระเนตร	พระกรรม	พระหัตถ์	พระศอ
พระโอษฐ์	พระปราง	พระขนง	พระกร
พระอุระ	พระทนต์	พระนาสิก	พระบาท
พระโลมา	พระนขา	พระพาหา	พระนลาฏ

### ข้อเสนอแนะ

กิจกรรมนี้อาจใช้ในการทบทวนคำศัพท์หรือเป็นกิจกรรมประเมินผลการสอนก็ได้

## เรื่องที่ 12

### ปรบมือเรียกชื่อ



#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้จากวิทยารรณคดีมาใช้ในการแข่งขันได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียนให้แม่นยำขึ้น
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถฝึกสมาธิในการทำงาน

#### อุปกรณ์

นักเรียน

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

ให้ผู้เล่นทั้งหมดนั่งล้อมวงโดยแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายนั่งอยู่คนละซีกของวงกลมเริ่มการเล่นโดยที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย จับฉลากว่าใครจะได้เริ่มเล่นก่อน เมื่อเลือกได้แล้วให้ผู้เล่นคนแรกของฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อนปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง พร้อมๆ กับผู้เล่นคนอื่นๆ ในวงนั้น เมื่อสิ้นเสียงปรบมือจังหวะที่ 2 ก็ให้ผู้เล่นเอ่ยชื่อตัวละครในวรรณคดีตามที่เรียนมา

หรือตามที่ครูระบุ 2 ชื่อ เช่น หนุมาน-สิตา พอพูดจบทุกคนในหมู่รวมทั้งตัวผู้เล่นนั้นก็  
ปรบมือเป็นจังหวะพร้อมกันอีก 2 ครั้ง พอสิ้นเสียงปรบมือจังหวะที่ 2 ผู้เล่นของอีกฝ่ายหนึ่ง  
ซึ่งเป็นคนแรกของหมู่ต้องรีบออกชื่อตัวละครในวรรณคดีเรื่องเดียวกันนั้นมาอีก 1 ชื่อ โดย  
ชื่อแรกจะซ้ำของฝ่ายแรกก่อน เช่น สิตา-พระราม ฯลฯ การเล่นจะดำเนินสลับไปเรื่อยๆ ทั้ง  
2 ฝ่าย

อนึ่ง ในการเรียกชื่อแต่ละชื่อขณะที่เรียกชื่อผู้เล่นอาจจะทำท่าตีนิ้วมือหัวแม่มือ  
กับนิ้วกลางไปทางซ้าย 1 ครั้ง ไปทางขวา 1 ครั้ง ตามจังหวะคำพูดก็เพิ่มความสนุกสนาน  
ขึ้น การตัดสินใจกรรมนี้จะดูว่าใครนึกคำได้ซ้ำก็ต้องออกจากการเล่นไป เมื่อจบการ  
แข่งขันในแต่ละรอบฝ่ายใดเหลือจำนวนคนมากที่สุดก็เป็นผู้ชนะ

**ตัวอย่าง** ชื่อที่จะมาใช้เล่น

ก. ชื่อตัวละครในวรรณคดี เช่น พระลักษมณ์-สิตา สิตา-พระราม พระราม-สุครีพ  
สุครีพ-หนุมาน หนุมาน-เบญกาย เบญกาย-พิเภก ฯลฯ

ข. ชื่อดอกไม้ในวรรณคดี เช่น จำปี-จำปา จำปา-นมแมว นมแมว-พิกุล พิกุล-สารภี  
สารภี-ดาวเรือง ดาวเรือง-กระดังงา ฯลฯ

### **ข้อเสนอแนะ**

กิจกรรมนี้ใช้เป็นกิจกรรมทบทวนบทเรียนวรรณคดีได้ดี ผู้สอนอาจดัดแปลงไปใช้  
ในการเรียน คำชนิดอื่นๆ ด้วยก็จะดี เพราะให้ความสนุกสนานยิ่งขึ้น

## เรื่องที่ 13

### ร้อยกรองปริศนา

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนต่อคำประพันธ์ประเภทร้อยกรองได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถท่องคำประพันธ์ได้รวดเร็วแม่นยำ โดยมีความเข้าใจในความหมายต่างๆ

#### อุปกรณ์

บัตรคำและแผนภูมิร้อยแก้วที่ต้องการให้นักเรียนฝึกท่อง

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 หมู่ ครูตีแผนภูมิคำประพันธ์และครูอ่านทำนองเสนาะให้นักเรียนฟัง 1 เที้ยว จากนั้นก็อธิบายสรุปความหมายของคำศัพท์ (การทำความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์ก่อนจะช่วยทำให้นักเรียนอ่านและจำข้อความต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่องกัน) หลังจากนั้นก็นำบัตรคำเปล่าๆ ตีปิดคำบางคำในคำกลอนที่จะเป็นสัมผัสในบ้าง สัมผัสนอกบ้างแล้วให้นักเรียนในแต่ละหมู่ผลัดกันอ่านคนละวรรค หมู่ที่อ่านได้ถูกต้องมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่าง แผนภูมิที่เริ่มอ่าน

สักวาหวานอื่นมีหมื่นแสน

ไม่เหมือนแมนพจมานที่หวานหอม

----- ฯลฯ

ตัวอย่าง แผนภูมิที่ให้แข่งขัน

สักวาหวานอื่นมี  แสน

ไม่เหมือน  พจมานที่หวานหอม

----- ฯลฯ

## ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้นอกจากจะฝึกท่องจำในเรื่องการอ่านแล้ว ยังอาจดัดแปลงไปทำเป็นแบบฝึกหัดสำหรับการเรียนการสอนเกี่ยวกับคำประพันธ์ได้อีกด้วย
2. อาจเปลี่ยนแปลงวิธีการจากการอ่านหรือท่องปากเปล่าไปเป็นการเขียนเติมคำก็ได้
3. อาจเปลี่ยนวิธีการจากการอ่านหรือท่องปากเปล่าไปเป็นการเขียนเติมคำก็ได้
4. ถ้ามีเครื่องอำนวยความสะดวกเพียงพอ เช่น เครื่องเทปบันทึกเสียง ครูผู้สอนอาจจะบันทึกเสียงเนื้อความจากทำนองเสนาะของบทร้อยกรองต่างๆ ที่ต้องการจะให้นักเรียนได้ฝึกฝน จากนั้นแจกบัตรคำต่างๆ ที่ตัดตอนมาจากบทร้อยกรอง ให้นักเรียนนำมาเรียบเรียงก็จะช่วยให้การฝึกฝนให้แม่นยำในบทร้อยกรองดีขึ้น โดยที่ขณะที่ครูเปิดเทปเสียงเนื้อความของบทร้อยกรองซ้ำไปมาหลายๆ เทียบ นักเรียนจะแข่งขันกันเรียงบัตรคำให้เข้ากับเนื้อความที่ได้ยินจากเทป เช่น

หวาน สักวา อื่น หมิ่น แสน มี = บัตรคำ

สักวา หวาน อื่น มี หมิ่น แสน = เทป

การฝึกจะดำเนินไปเรื่อยๆ จนนักเรียนสามารถเรียงบัตรได้ถูกต้อง ครูจึงจะเปิดเทปให้นักเรียนลองเรียบเรียงเอง

5. กิจกรรมนี้อาจดัดแปลงไปใช้ในการฝึกการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์กลอนได้โดยการแจกบัตรคำตามจำนวนคำในแต่ละวรรคทีละวรรค นักเรียนจะได้ฝึกการเรียบเรียงถ้อยคำให้สละสลวย ถูกต้องตามหลักภาษาและได้ใจความที่สมบูรณ์ เช่น

บัตรที่ยังไม่ได้เรียง    พราย    ค้าง    น้ำ    โรอย    โปรย    พราย    ออง    ละ

บัตรที่เรียงแล้ว    น้ำ    ค้าง    พราย    พราย    โปรย    โรอย    ละ    ออง

## เรื่องที่ 14

### ปริศนาอักษรไขว้

#### ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ต่างๆ ได้ตามความหมาย
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถสะกดคำได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

#### อุปกรณ์

กระดาษพิมพ์เป็นตารางปริศนาอักษรไขว้ และคำบอกใบ้คำศัพท์ที่จะให้นักเรียนเติมจำนวนเท่าผู้เล่น (ถ้าเล่นทุกคน) หรือเท่าจำนวนหมู่นักเรียน (ถ้าจะให้ร่วมกันคิดเป็นหมู่อินสอ

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มย่อยๆ กลุ่มละ 3 คน เริ่มเล่นโดยผู้เล่นจะได้รับแจกตารางปริศนาที่จะใส่คำต่างๆ ไปหมู่อะ 1 ชุด และอินสอ 1 แห่งต่อ 1 หมู ครูอธิบายการเล่นโดยที่ผู้เล่นจะต้องเติมคำต่างๆ ลงไปในช่องให้ครบตามที่ระบุ ช่องใดแรงเงาทึบ แสดงว่า เว้นว่างไม่ต้องเติม บางช่องอาจเป็นคำที่อ่านได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน อนึ่ง ในการหาคำมาใส่ผู้เล่นจะต้องดูคำบอกใบ้ประกอบไปด้วย การตัดสินใจกิจกรรมนี้จะดูว่า หมูใดทำเสร็จก่อน หมูอื่นและสามารถหาคำได้ครบตามที่ระบุไว้ และสะกดได้ถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ

## ตัวอย่าง

### เพลงประกอบการเรียนการสอนนิชาวรรณคดีไทย

#### เพลง ป่าไม้เมืองไทย

ป่าไม้เมืองไทยทุกวันหมดไปทุกที	ถ้าเป็นอย่างนี้ระวังจะมีแต่ทราย
ช่วยกันปลูกป่าอย่าไปทำลาย	เพราะว่าต้นไม้ให้ความร่มเย็น
ฝนจะตกต้องตามฤดูกาล	ต้นน้ำลำธารไม่แห้งเป็นเลน
เป็นที่อาศัยของสัตว์ร่มเย็น	ป่าไม้จึงเป็นประโยชน์แก่เรา

ใช้ประกอบการสอนเรื่อง “คุณค่าพฤษชาติ”

#### เพลง พระยาพิชัยดาบหัก

พระยาพิชัยดาบหัก	เป็นทหารของพระเจ้าตากสิน
มีชื่อเสียงลือทั่วถิ่นปราบปรามอริสัน	มิเคยเกรงกลัว
ดลุมบอนเข้าศึก	หาญสู้หมายจะพิชิตหัว
จบชื่อเสียงลือกันทั่ว	พม่าสิ้นหัวเกรงบารมี
พระยาพิชัยดาบหัก	คนรักทั่วปฐพี
พระยาดากสินปรานี	ต่อสู้อันมีสมญาพิชัยดาบหัก

ใช้ประกอบการสอนเรื่อง “พระยาพิชัยดาบหัก”



## เพลง จันทร์ทรงกลด

ฟ้าที่มีดเห็นดาวเด่นจ้า      แสงพรราวตากว่าสิงไหน  
ช่างระยิบระยับงามจับใจ      ทุกดวงใสสว่างท่ามกลางนิล  
(ซ้ำทั้งท่อน)

แต่ถ้าคืนจันทร์ทรงกลดดาวลดถอย      คนก็พลอยหลงแสงนวลชวนถวิล  
แม้แสงดาววาววับจับอาจิดน      ก็ลืมหันหมดอาลัยในดวงดาว  
ประกายจันทร์นวลชวนหลงไหล      ส่งแสงไปทั่วเวหาหาว  
ทอแสงสู่โลกอย่างแพรวพราว      ประชาชาวโลกยืมปริมฤดี

ใช้ประกอบการสอนเรื่อง “นิด ๆ หน่อย ๆ” ม.1  
จิตตสมัย อ้วนโนราษฎร์

## เพลง ชีวิตปลาช่อน

ทำนอง ผู้ใหญ่ลี

ในน้ำนั้นมีฝูงปลา      วายไปมาหลายฝูงหลายพันธุ์  
อยากบอกหนูให้รู้ทั่วกัน (ซ้ำ)      ชีวิตปลานั้นน่าสงสารจริง ๆ  
แม่ปลาช่อนก็ต้องวางไข่      กว่าลูกเติบโตใหญ่ต้องทนทุกข์ยิ่ง  
ลูกครอกตัวน้อยแสนน่ารักจริง (ซ้ำ)      วายเข้าพักพิงตามหลังแม่ไป  
พ่อปลาช่อนต้องคอยระวังลูก      กลัวจะถูกมนุษย์จับได้  
แต่แล้วลูกครอกก็ต้องเสียใจ (ซ้ำ)      พ่อแม่ถูกจับไปเป็นอาหารของคน  
นี่แหละคือชีวิตปลาช่อน      จึงอยากจะสอนหนูให้เตือนตน  
สัตว์ก็รักชีวิตเช่นคน (ซ้ำ)      หนูอย่าซุกซนรังแกสัตว์เลย

ใช้ประกอบการสอนเรื่อง “ชีวิตปลาช่อน”

## เพลง อนุรักษ์ธรรมชาติ

ทำนอง ฉันทิณี

ท่ามกลางแดนไกลในพนา  
มีลำน้ำธรรมชาติซึ่งใจเรา  
เมื่อใดสัตว์ถูกทำลายพันธุ์จะสูญ  
มีเมตตาปราณีในฤทัย

สัตว์พฤษชาติได้อาศัยงามใดเท่า (ซ้ำ)  
มีภูเขาอากาศเย็นน้ำชื่นใจ (ซ้ำ)  
โปรดเกื้อกูลอย่าให้สูญพันธุ์ไป (ซ้ำ)  
จิตผ่องใสได้ทำแต่กรรมดี

ใช้ประกอบการสอนเรื่อง “ชีวิตปลาช่อน”  
นิสาชล มโหทาน

## เพลง ตาลโตนด

ทำนอง เพลงไทยน้อย

ลูกตาลอ่อนเก็บขายได้ไม่น้อย  
ต่างครัวเรือนซื้อกันทุกวันวาร  
ตาลแก่แก่ทิ้งอมงอมถนอมไว้  
พอสุกหอมเขาก็เลือกเปลือกม่าย  
ผลแก่แก่เพาะไว้ไม่เสียหลาย  
ทั้งจาวสดใหญ่เล็กเด็กชอบทาน

รสอร่อยกินเล่นเป็นของหวาน  
ทั้งหัวตาลแกงต้มพอมดี  
ทำกินได้หลายอย่างต่างวิถี  
หนึ่งดีดีคนชมขมนมตาล  
เอาจาวขายเชื่อมดีมีรสหวาน  
ประโยชน์ตาลนับร้อยไม่น้อยเลย

ทำนองเพลง แหกประเทศ

เมื่อเห็นคุณตาลต่างต่างเป็นอย่างนี้  
ค่อยเพาะปลูกปลูกทยอยอย่าคอยเลย  
ทำความดีมีจิตอย่าคิดสั้น  
รุ่นก่อนให้มรดกเห็นอกเรา

สมควรที่ท้อจิตคิดเพิกเฉย  
ผลชดเชยการปลูกแก่ลูกเรา  
ลูกเรานั้นนำวิถึเห็นอกเขา  
เช่นรุ่นเก่าควรปลูกให้ลูกเอย

ใช้ประกอบการสอนเรื่อง “ตาลโตนด”  
รุ่งทิวา งามเมือง

## เพลง ตีกลไ้มยราพ

ทำนอง ฉันทนาที่รัก

ไ้มยราพยักขาสะกดนิทราลักพาพระราม  
เอาไปไว้ที่ไหนใส่กรงขังไว้อยู่ในดงตาล  
ฝ่ายเจ้าหนุมานผู้เก่งกล้าหาญได้ตามลงไป  
จึงได้พบกลอยใจมัจฉานุไซ้รนั่นคือลูกยา  
เป็นลูกของใครเป็นลูกซึ่งเกิดจากนางมัจฉา  
ไ้มยราพนั้นหนาได้เลี้ยงดูมาด้วยความรักใคร่

พชันี	สิงหนุญ
พิทยา	เวชพิศ
จริยาภรณ์	คุณโลก
ปรีดาวรรณ	ภิรมย์รักษ์
เสาวนีย์	เกตุแก้ว

## เพลง แม่ศรีเรือน

แม่ศรีเอ๋ย แม่ศรีเรือน น้องเป็นทั้งเพื่อน และเมียที่รักบูชา ยามผัวกลับจากงาน  
คืนสู่บ้านเคหา หย้าเรือนงามตา เหนื่อยมาหายคลายอาวรณ์

แม่ศรีเอ๋ย แม่ศรีนวล น้องดีครบถ้วน สิ่งควรผู้หญิงสังวร ปรนนิบัติผัวดีโดยไม่มี  
แง่งอน เรื่องกินหลับนอน ไม่เคยเดือดร้อนอะไร

สมเป็นยอดหญิง มิ่งมิตรเมียดี เกิดทุนเป็นศรี แห่งกัลยาณีได้ ร้อยชู้หรือจะสู้  
เมียรักร่วมใจ แม่ศรีทราวม้วย พี่รักจิตใจเธอจริง

แม่ศรีเอ๋ย แม่ศรีใจ สนิทรพย์นับได้ เก็บออมเผื่อไว้ดียิ่ง ยามเมื่อยากอัปจน  
ทนร่วมอยู่แอบอิง ไม่เคยทอดทิ้ง กอดคอร่วมทุกข์กันไป

ใช้ประกอบการสอน เรื่อง “แม่ศรีเรือน”

## เพลง ขนมหไทย

### ทองย่อน

อันของหวานของเรานั้นลือเลื่อง ใครได้ลิ้มชิมแล้วเป็นต้องชม	ลูกสีเหลืองทองหยอดยอคนนม ส่วนผสมใช้น้ำตาลหวานจับใจ
--	---

### บุหลันลอยฟ้า

ข้าวเหนียวแก้วแวววาวสีขาวผ่อง จะให้หอมใส่เตยหน้อยเป็นไร	เป็นมันย่องเพราะกระทิมิหลงไหล สีเขียวใสหวานแท้แม่เงนคราญ
--	---

### สีนวลใบ

อีกฝอยทองของไทยก็ไซ่ย่อย กะทะทองตั้งไฟใส่น้ำตาล	ประเพณีมีบ้อยค้อยเล่าขาน ไข่แดงนั้นโรยเป็นฝอยอร่อยจริง
--	---

### สระสม

สำปันนีสีสันนำทานัก ทำใส่พิมพ์แบบต่างๆไม่ประวิง	มีลวดลายหลายหลากกลิ่นหอมยิ่ง ไม่ทอดทิ้งควันเทียนหอมนำดมดม
--	--

### พญาสีเสา

สังขยาน่ากินกลิ่นสิริส มะพร้าวอ่อนสังขยาน่านิยม	เขาช่างทำมีประโยชน์อย่างเหมาะสม ถ้าผสมกับฟักทองรับรองดี
--	--

**ตุ๊กตา**

ถั่วเขียวกวนกับน้ำตาลสหวานล้ำ  
ชื่อของมันไม่ยากง่ายฟังให้ดี

ปั้นพองามชุบไข่มีหลายสี  
ขนมนี้เรียกลูกชุบสรุปความ

**เวสสุกรรม**

อีกอย่างหนึ่งชื่อแปลกแหวกแนวแท้  
เรียกขนมทองเอกเด็กควรจำ

เขาทำแน่ใส่ทองลงใต้ถาม  
เหลืองอร่ามรสเลิศประเสริฐเอย

ใช้ประกอบการสอนเรื่อง “กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน”  
ประภาพรรณ ศรีน้อย

## บทสรุป

**ความมุ่งหมาย** ในการสอนวรรณคดี ครูจะต้องกำหนดเป้าหมายในการสอนเพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านทักษะ ด้านความรู้ และด้านทัศนคติ นอกจากนี้ ครูจะต้องคำนึงถึงลักษณะเนื้อหาวรรณคดีในหนังสือเรียนวิชาภาษาไทย เพื่อให้เข้าใจลักษณะ และความต้องการของนักเรียน เพื่อครูจะได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีได้อย่างได้ ผลดีและมีประสิทธิภาพ

**แนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดี** สามารถเลือกได้หลากหลายวิธีการจะนำกิจกรรมการสอนแบบใดมาใช้ก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับเนื้อหา สภาพของ นักเรียน และบุคลิกภาพของครู กิจกรรมที่จัดนั้นต้องทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และนำ ความรู้นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

**รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดี** สามารถจัดได้หลายรูปแบบ คือ การค้นคว้ารวบรวม, การแสดงความคิดเห็น, การสมมุติสถานการณ์, การสาธิตการแสดงละคร, การจัดนิทรรศการหรือป้ายนิเทศ, การศึกษาออกสถานที่ และการใช้เกม

**การนำหัวเรื่องในบทเรียน** มาจัดกิจกรรมวรรณคดี คือ นำหัวเรื่องในบทเรียนที่จะสอนมาเรียงลำดับการสอนว่า ข้อใดจะสอนก่อนหรือหลัง เมื่อเรียงลำดับเสร็จแล้วก็นำ แต่ละหัวเรื่องมาคิดกิจกรรมการเรียนการสอนเข้าไปว่าจะจัดกิจกรรมอย่างไรในแต่ละหัวเรื่อง นั้นๆ ทุกหัวเรื่องคงจัดได้กิจกรรมละหนึ่งแบบเท่านั้น ถ้าจัดหลายแบบในแต่ละหัวเรื่องอาจ สับสนเกินไป

**แบบฝึกหัด**  
**การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน**  
**วิชา วรรณคดีไทย**

1. การเรียนการสอนวรรณคดีไทย มีความมุ่งหมายอะไร และมีความจำเป็นอย่างไรถึงต้องเรียนวิชาวรรณคดี
  2. จงกล่าวถึงแนวทางการจัดกิจกรรมการสอนวรรณคดีไทย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ
  3. จงบอกวิธีการจัดกิจกรรมการสอนวรรณคดีไทยมา 15-20 ข้อ
  4. การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ควรนำมาประกอบการสอนวรรณคดีไทยมีอะไรบ้าง ให้ตอบเป็นข้อๆ
  5. ให้ยกตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทย 3 เรื่อง อธิบายถึงความมุ่งหมายและวิธีดำเนินกิจกรรมแต่ละเรื่องให้ชัดเจน.
-

## บรรณานุกรม

### วิชาการรณคดีไทย

เครือวัลย์ ทองมาก. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับ ม.1  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2538.

ทัศนีย์ ศุกเมธี. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ ฯ : สถาบันราชภัฏธนบุรี, 2542.

นพคุณ คุณาชีวะ. พฤติกรรมการสอนภาษาไทย 1. กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง,  
2530.

ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน. เทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2543.

วรรณ บัวเกิด และนพคุณ คุณาชีวะ. ระเบียบวิธีสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา.  
กรุงเทพฯ ฯ : โรงพิมพ์ ป.สัมพันธ์พาณิชย์, 2525.

วิมลศิริ ร่วมสุข. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน,  
2522.

สมพร มั่นตะสูตร. การใช้เพลงประกอบการสอน. กรุงเทพฯ ฯ : โอเดียนสโตร์, 2526.

สุจริต เพียรชอบ. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหา-  
วิทยาลัย, 2523.

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กุรง-  
เทพ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ ฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

\_\_\_\_\_. ศาสตร์ของการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

Doyle, Brian. Comp. And ed. *The who's of Children's Literature*, New York : Schocken  
Book, 1968.

Glazer. Joan I. And Gurney Williams. *Introduction to Children's Literature*. New  
York : McGraw-Hill, 1979.