

บทที่ ๕

การจัดกิจกรรมตามลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน

จากบทนี้ไป จะได้นำรูปแบบกิจกรรมที่เป็นลักษณะของกิจกรรม (กิจกรรมย่อย) มา กล่าวรายละเอียด ซึ่งกิจกรรมที่กล่าวถึงในแต่ละบทอาจกล่าวถึงกิจกรรมเดียวกันหรือซ้ำกัน เพียงแต่เน้นในบริบทที่แตกต่างกัน โดยในบทนี้จะเน้นประเภทแรกคือ กิจกรรมต่างๆ ที่แบ่งตามลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน

การจัดแบ่งประเภทของกิจกรรมตามลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนนั้น สามารถจัดได้หลายรูปแบบและหลายลักษณะ ในตำรานี้จะจัดกลุ่มให้เห็นเป็นตัวอย่าง ๕ ประเภท ได้แก่

๑. กิจกรรมประเภทการแข่งขัน
๒. กิจกรรมประเภทการแสดง
๓. กิจกรรมประเภทการใช้ความคิด
๔. กิจกรรมประเภทการค้นคว้ารวบรวม
๕. กิจกรรมประเภทการสร้างผลงาน

โดยแต่ละประเภทมีรายละเอียด ดังนี้

๑. กิจกรรมประเภทการแข่งขัน

กิจกรรมที่จัดอยู่ในประเภทนี้ ได้แก่ กิจกรรมที่มีลักษณะเน้นการแข่งขันตาม กติกาที่กำหนดขึ้น หรือกิจกรรมที่มีโจทย์หรือเงื่อนไขที่ต้องปฏิบัติให้สำเร็จ แล้วมีการตัดสินผล การปฏิบัติกิจกรรมนั้นว่า ทำได้ตามโจทย์หรือไม่ ทำได้ดีกว่าคนอื่นหรือไม่ เป็นผู้ชนะหรือเป็นผู้ ไม่ชนะ (ผู้แพ้) หรือทำได้เท่าคนอื่น (เสมอกัน) โดยการเอาชนะกันหรือแข่งกันอาจมีลักษณะ ดังนี้

๑.๑ การแข่งขันกับเวลา

คือ กิจกรรมที่ใช้เวลาเป็นเงื่อนไข โดยนักเรียนแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มจะได้รับ เวลาที่เท่ากันในการทำกิจกรรม การตัดสินจะดูที่ผลงานว่าในเวลาที่กำหนดนั้น มีใครทำสำเร็จ บ้าง หรือมีใครทำผลงานได้ใกล้เคียงกับโจทย์มากที่สุด ตัวอย่างเช่น

- ให้ออกคำลักษณะนามของคำนามที่ครูบอกให้เร็วที่สุด
- ให้เขียนคำศัพท์จากวรรณคดีให้มากที่สุด ในเวลา ๓ นาที
- ให้แต่ละกลุ่มแตงนิทานจากคำที่กำหนดให้ ภายใน ๑๐ นาที

๑.๒ การแข่งขันกับตนเอง

คือ กิจกรรมที่มีโจทย์ของครูเป็นเงื่อนไข และใช้ผลงานของนักเรียนเป็นเครื่อง ตัดสิน ว่านักเรียนทำได้ตามโจทย์ที่ครูกำหนดหรือไม่ โดยไม่ได้เน้นเรื่องเป็นเวลา หากเป็น

การทำงานหลายครั้ง ก็ดูว่านักเรียนสามารถทำผลงานจากโจทย์เดิมได้ดีขึ้นหรือไม่ หรือทำผลงานใหม่ซึ่งยากกว่าเดิมได้หรือไม่ ตัวอย่างเช่น

- ให้นำคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้ มาแต่งเป็นเรื่องราวให้ได้
- ให้นำภาพปริศนาสำนวนไทยให้ถูกต้องอย่างน้อย ๕ ภาพจาก ๑๐ ภาพ
- ให้เขียนคำศัพท์ โดยต้องเขียนให้ถูกต้องมากกว่าการเขียนคำศัพท์ครั้งที่แล้ว

๑.๓ การแข่งขันกับผู้อื่น

คือ กิจกรรมที่นักเรียนต้องทำแข่งกับนักเรียนคนอื่น หรือแข่งกับกลุ่มอื่น การตัดสินจะดูที่ว่า ใครทำสำเร็จก่อน หรือใครทำได้ผลงานมากกว่ากัน หรือใครทำได้เสร็จสมบูรณ์ตามเงื่อนไขมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ ตัวอย่างเช่น

- ให้นักเรียนจัดกลุ่มออกมาได้วาทิ
- ให้นักเรียนส่งกลอนประกวดกันภายในระดับชั้น
- ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนวิ่งแข่งกันออกไปเขียนคำบนกระดาน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย

- บางโอกาส ครูอาจให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดกติกาการแข่งขันบ้าง เช่น กำหนดเวลาในการทำกิจกรรม กำหนดจำนวนผู้เข้าแข่งขัน หรือกำหนดปริมาณของผลงาน เป็นต้น เพื่อให้ นักเรียนฝึกประเมินความสามารถของตนเอง

- การประกวดหรือแข่งขันควรมีรางวัลหรือผลป้อนกลับอย่างใดอย่างหนึ่งให้แก่ผู้ชนะ ซึ่งอาจเป็นการปรบมือ เป็นของรางวัล เป็นคำชมเชย หรือเป็นคำประกาศตัดสินว่า “เขาเป็นผู้ชนะ” แต่ไม่ควรให้นักเรียนเน้นที่รางวัลมากเกินไป ควรชี้แจงก่อนหรือหลังการแข่งขันว่า การร่วมกิจกรรมนั้นก็เพื่อฝึกทักษะต่างๆ และเพื่อประเมินความสามารถของตัวเอง ส่วนผู้แพ้ นั้น ครูควรมีการให้กำลังใจในด้านอื่นๆ เช่น ชมเชยว่า มีความพยายามดีแล้วหรือผลงานนั้น มีความสวยงามแม้จะทำผิดจากโจทย์ หรือแนะนำข้อควรปรับปรุงสำหรับการแข่งครั้งต่อไป เป็นต้น

- การตัดสินแพ้-ชนะ ครูควรพิจารณาให้เกิดความยุติธรรม บางกิจกรรมอาจตัดสินให้เสมอกันหรือไม่มีการตัดสิน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกลียดชังหรือรู้สึกว่าเป็นผู้แพ้ แต่หากไม่มีผู้แพ้ชนะบ่อยครั้ง นักเรียนอาจไม่มีแรงจูงใจที่จะร่วมกิจกรรมครั้งต่อไป

ตัวอย่างเนื้อหาสาระวิชาภาษาไทยที่นำไปใช้ได้ ได้แก่

- คำศัพท์ในวรรณคดี
- การแต่งคำประพันธ์
- การใช้ภาษาในการสื่อสาร
- สำนวน สุภาษิต คำพังเพย

ตัวอย่างกิจกรรมประเภทการแข่งขัน

เกม (Game)

กิจกรรมนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครูให้นักเรียนได้เล่นหรือปฏิบัติกิจกรรมตามกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เน้นความสนุกสนาน ระหว่างการเรียนรู้ โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของการปฏิบัติ พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและ/หรือผลการเล่นนั้นมาใช้สรุปผลการเรียนรู้

รูปแบบของเกม

๑. เกมเบ็ดเตล็ด

เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีกติกาต่างๆ สามารถจัดขึ้นได้ในสถานที่ต่างๆ เช่น หน้าห้องเรียน ภายในห้องเรียน ระหว่างแถวที่นั่งของนักเรียน เป็นต้น จุดประสงค์เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้นๆ บางกิจกรรมอาจเป็นการสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น เช่น แข่งกันยกมือ แข่งกันออกเสียงคำศัพท์ เป็นต้น เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว เกมฝึกสมอง เป็นต้น

๒. เกมการแสดง

เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงท่าทางต่างๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวหรือแสดงออกในรูปของการแสดง โดยการกำหนดบทบาทหรือเนื้อหาที่จะแสดง เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมทายคำจากท่าทาง เกมไปอักษร เกมไปตัวละคร เป็นต้น

๓. เกมสร้างสรรค์

เป็นเกมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือความสามารถในการใช้สมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือเล่นกิจกรรม เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมกลอนมีด เกมต่อคำศัพท์ เกมอักษรไขว้ เป็นต้น

๔. เกมรายบุคคล

เป็นเกมที่อาศัยความสามารถทางกายของนักเรียนเป็นหลักในการแข่งขัน ใครทำได้ดีที่สุดหรือถูกต้องก่อนก็จะเป็นผู้ชนะ เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมเลียนแบบ เป็นต้น

๕. เกมชิงที่หมายไล่จับ

เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง ความว่องไว ไหวพริบ และกลวิธีเพื่อไล่จับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด รวมถึงเกมที่ต้องใช้ความคล่องตัวเพื่อหลบหลีกการไล่จับของคู่แข่ง เกมลักษณะนี้จะช่วยพัฒนาสมรรถภาพทางกายและความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียน เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมโยนบอลเรียกชื่อ เกมจ๊ะเอ๋ เกมวิ่งกระต่าย เป็นต้น

๖. เกมแบบหมู่หรือผลัด

เป็นเกมที่แข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะพยายามทำผลงานให้ดีที่สุดโดยอาศัยความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่ม กิจกรรมนี้จะเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกันและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งเปี้ยวชิงคำศัพท์ เกมบอกต่อ เป็นต้น

๗. เกมพื้นบ้าน

เป็นเกมที่เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางเกมอาจมีอุปกรณ์ประกอบการเล่น หรือบางเกมอาจมีคำร้องประกอบ เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมจำจี้ เกมสะบ้า เกมตบแผะ เป็นต้น

๘. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่

เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้น โดยนำกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีกติกาบางอย่างหรือง่ายขึ้น เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมส่งบอลทายคำ เกมโยนบอลเข้าห่วงรวมตัวอักษร เป็นต้น

๙. เกมละลายพฤติกรรม

เป็นเกมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนที่อาจยังไม่รู้จักกัน หรือการเรียนกลุ่มใหญ่ที่นักเรียนยังสงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออก เปลี่ยนให้รู้สึกผ่อนคลาย วางใจมากขึ้นหรือพร้อมจะเรียนรู้มากขึ้น เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมใบ้คำ เกมจับอวัยวะ เกมร้องเพลงประกอบท่าทาง เป็นต้น

๑๐. เกมสหนาการ

เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมายเพื่อความเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมร้องเพลง เกมปรบมือ เป็นต้น

๑๑. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้

เป็นเกมประกอบการเรียนรู้ โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน มีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีเล่น หรือผลการเล่นมาใช้อภิปราย เพื่อสรุปแนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียน

กระบวนการเรียนการสอน มีดังนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นเตรียมการ ครูเตรียมเกม ดังนี้

- สร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยเกมที่สร้างจะต้องผ่านการทดลองใช้หลายครั้งจนมั่นใจว่าเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ หรือครูเลือกเกมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของตน

- จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นให้พร้อม

- จัดเตรียมสถานที่ให้พร้อม โดยคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย

ขั้นที่ ๒ ขั้นชี้แจงกติกาการเล่น

- ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน

- ครูชี้แจงกฎกติกา โดยจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

- ครูสาธิตการเล่น โดยเฉพาะหากเป็นเกมที่มีวิธีเล่นซับซ้อน นอกจากสาธิตการเล่นแล้ว ครูอาจให้นักเรียนได้ลองซ้อมเล่นก่อนเล่นจริง

ขั้นที่ ๓ ขั้นเล่นเกม

- ครูให้นักเรียนเล่นเกมโดยควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และตามเวลาที่กำหนด

- ครูติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่น และบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หรือครูอาจมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น บันทึกพฤติกรรมหรือควบคุมเวลาการเล่น

ขั้นที่ ๔ ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ครูตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น

- ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร
- ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนพบข้อผิดพลาดอะไร
- นักเรียนได้พัฒนาทักษะใด

หลังจากอภิปรายหลังการเล่นแล้ว ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปผลการเรียนรู้

ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินผล

ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเล่นเกม เช่น ทดสอบความรู้ให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

๒. กิจกรรมประเภทการแสดง

กิจกรรมประเภทนี้จะเน้นให้นักเรียนได้แสดงออกตามเจตย์หรือตามเรื่องราวที่ครูได้กำหนด อาจเป็นทางการพูด ทางการอ่าน หรือทางการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยมีครู นักเรียนคนอื่นในชั้น นักเรียนห้องอื่น หรือบุคคลภายนอกเป็นผู้ชม จุดประสงค์ในการแสดงเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะด้านต่างๆ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยอาจมีลักษณะการแสดงดังนี้

๒.๑ การแสดงเดี่ยว

คือ กิจกรรมที่ให้นักเรียนแต่ละคนได้แสดงความสามารถเป็นรายบุคคล โดยส่วนใหญ่เพื่อประเมินนักเรียนว่า มีความสามารถในทักษะด้านนั้นๆ หรือไม่ มากน้อยเพียงใด ผู้ชมหรือผู้ตัดสินมักเป็นครูหรือเพื่อนในห้อง กิจกรรมเช่น

- การท่องบทอาขยาน
- การกล่าวสุนทรพจน์
- การอ่านออกเสียงบทความ

๒.๒ การแสดงคู่หรือกลุ่มเล็ก

คือ กิจกรรมที่ให้นักเรียนจับคู่กันหรือจับกลุ่มกันประมาณ ๓ - ๖ คน ได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน หรือร่วมกันออกมาแสดงกิจกรรมหน้าชั้นหรือบนเวที ทีละคู่หรือทีละกลุ่ม กิจกรรมเช่น

- การโต้วาที

- การสัมภาษณ์
- การแสดงบทบาทสมมติ

๒.๓ การแสดงกลุ่มใหญ่หรือการแสดงของห้อง

คือ กิจกรรมที่ให้นักเรียนทั้งห้องหรือส่วนใหญ่ของห้อง ได้เตรียมการหรือวางแผนร่วมกันแล้วนำเสนอกิจกรรมโดยการแสดงออกบนเวทีหรือสถานที่กลางแจ้ง ผู้ชมมักเป็นนักเรียนในห้องที่เหลือ หรือเป็นนักเรียนห้องอื่น หรือเป็นบุคคลภายนอก กิจกรรมเช่น

- การประชุมอภิปราย
- การแสดงเพลงพื้นบ้าน
- การแสดงละครประจำปี

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย

- อุปกรณ์หรือเครื่องแต่งกายที่ใช้ประกอบการแสดงนั้น อาจใช้เท่าที่มีหรือประยุกต์ของใช้ในท้องถิ่นโดยคำนึงถึงความประหยัดและความคิดสร้างสรรค์ เช่น การพูดหน้าชั้นอาจเน้นการแต่งกายที่สุภาพเรียบร้อย เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ในการแสดงละครอาจไม่ต้องสมจริงนัก หรือฉากและสถานที่ในการจัดการโต้วาทีอาจใช้กระดาษที่เหลื่อใช้เอามาทำป้ายและใช้กระดาษต้นไม้ที่มีอยู่นำมาประกอบฉาก เป็นต้น

- ครูอาจเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเงื่อนไขในการแสดง เช่น ให้นักเรียนเขียนบทละครเอง หรือให้นักเรียนร่วมกันกำหนดจุดดีในการโต้วาที เป็นต้น

- ครูควรกำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้แสดงและผู้ชมให้ชัดเจน เช่น ผู้แสดงและผู้จัดเตรียมการแสดงเป็นใครบ้าง หรือผู้ชมละครจะต้องเปรียบเทียบพฤติกรรมของตัวละครด้วยหรือครูให้ผู้ชมสรุปประเด็นของเพื่อนที่ออกมาพูดเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น

- การแสดงเป็นรายบุคคลย่อมใช้เวลาปฏิบัติกิจกรรมมากกว่าการแสดงเป็นกลุ่ม แต่ก็ทำให้ครูได้เห็นความสามารถของนักเรียนแต่ละคน ดังนั้น ครูควรจัดให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกเป็นรายบุคคลอย่างน้อยภาคเรียนละ ๑ ครั้ง เช่น การอ่านทำนองเสนาะ การอ่านออกเสียง การพูดหน้าทีประชุมชน เป็นต้น หากมีโอกาสได้จัดการแสดงออกในทักษะเดิมมากกว่า ๑ ครั้งก็จะทำให้ครูได้เห็นพัฒนาการของนักเรียนในการปฏิบัติทักษะนั้นๆ ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

- การปฏิบัติกิจกรรมการแสดงเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มนั้น แต่ละคนอาจมีบทบาทหน้าที่ไม่เหมือนกัน เช่น การสัมภาษณ์เป็นคู่ คนหนึ่งได้แสดงเป็นคนถาม อีกคนแสดงเป็นคนตอบ และเพื่อนในชั้นเรียนแสดงเป็นผู้ชม เพื่อให้ทุกคนได้รับประสบการณ์เหมือนกัน ในขั้นตอนการอภิปรายและสรุปผลนั้น ครูอาจตั้งประเด็นให้ทุกคนได้มีโอกาสแสดงออกในบทบาทเดียวกันนี้ด้วย เช่นถามนักเรียนว่า ถ้านักเรียนเป็นคนตั้งคำถามจะถามว่าอะไรหรือจะแสดงท่าทางอย่างไร, ถ้านักเรียนเจอคำถามอย่างนี้จะตอบอย่างไร จะแสดงท่าที่เหมือนที่เพื่อนแสดงไปหรือไม่ ลองแสดงตัวอย่างที่คิดว่าควรจะเป็น เป็นต้น

ตัวอย่างเนื้อหาสาระวิชาภาษาไทยที่นำไปใช้ได้ ได้แก่

- ปัญหาการใช้ภาษาไทย
- สำนวน สุภาษิต คำพังเพย
- เพลงพื้นบ้านหรือการละเล่นพื้นบ้าน
- เนื้อหาที่เป็นเรื่องราว เช่น วรรณคดี ชีวประวัติบุคคล เป็นต้น
- ภาษากับการแสดงออกทางการพูด ทางการอ่านและภาษาท่าทาง

ตัวอย่างกิจกรรมประเภทการแสดง

การแสดงละคร

กิจกรรมนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครูให้นักเรียนได้แสดงบทบาทตามเรื่องราวหรือเนื้อหาที่กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นจนจบ นักเรียนจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละคร โดยใช้ภาษา แสดงสีหน้า และใช้บทสนทนา ตามบทละครที่ได้แต่งไว้แล้ว ทั้งนี้ นักเรียนจะไม่นำบุคลิกและความรู้สึกนึกคิดของตนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการแสดงบทบาทนั้นๆ กิจกรรมนี้จะทำให้นักเรียนได้ประสบการณ์ที่จะทำให้เข้าใจความรู้สึก เหตุผล และพฤติกรรมของผู้อื่น และจะทำให้จดจำเรื่องราวนั้นได้นาน

รูปแบบของการแสดงละคร

๑. การแสดงละครแบบเป็นทางการ หรือการแสดงนาฏการ (Dramatization)

เป็นการแสดงละครที่มีการเตรียมบทละครไว้ ผู้แสดงจะต้องซักซ้อมก่อนการแสดง จนสามารถแสดงได้ตามบท การจัดฉากจะดูสมจริง ลักษณะเรื่องราวที่นำมาแสดงได้แก่ เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติบุคคลสำคัญ เป็นต้น

๒. การแสดงละครแบบไม่เป็นทางการ หรือการแสดงละคร (Acting)

เป็นการแสดงเรื่องราวหรือเหตุการณ์สั้นๆ เฉพาะบางประเด็น เพื่อให้เรื่องราวหรือประเด็นนั้นมีความกระชับมากขึ้น การแสดงแบบนี้ครูสามารถใช้สอดแทรกในการสอนเนื้อหาสาระ ลักษณะเรื่องราวที่นำมาแสดงได้แก่ พิธีแต่งงาน พิธีทำขวัญ บทบาทหน้าที่ของบุคคลในอาชีพต่างๆ เป็นต้น

๓. การแสดงละครใบ้

เป็นการแสดงที่ผู้แสดงใช้การแสดงออกทางท่าทางสื่อความหมายเรื่องราวให้ผู้ชมเข้าใจโดยไม่ใช้ภาษาพูด บางครั้งอาจมีการบรรยายประกอบท่าทาง ลักษณะเรื่องราวที่นำมาแสดงได้แก่ ประชญาในการดำรงชีวิต ความคับข้องใจ การแก้ปัญหา เป็นต้น

๔. การแสดงละครเลียนแบบ

เป็นการแสดงที่ผู้แสดงพยายามแสดงลักษณะท่าทางเลียนแบบบุคคล สัตว์ หรือสิ่งของต่างๆ ตัวอย่างเช่น การเลียนแบบดาราหรือผู้มีชื่อเสียง การร้องเลียนแบบสัตว์ การเลียนแบบท่าทางหุ่นยนต์ เป็นต้น

๕. การแสดงละครล้อเลียน

เป็นการแสดงที่มีเนื้อหาสาระเสียดสีบุคคล สังคม หรือเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อเน้นเจตคติ ค่านิยมต่างๆ แก่ผู้ชม โดยการแสดงถึงความชอบหรือไม่ชอบด้วยเหตุและผลของสิ่งนั้น ตัวอย่างเช่น การล้อเลียนนักการเมือง การล้อเลียนเหตุการณ์ในบ้านเมือง เป็นต้น

๖. การแสดงการเชิดหุ่น

เป็นการแสดงที่ใช้หุ่นหรือวัสดุอื่นๆ เป็นตัวแทนตนในการแสดงออก หรือใช้ประกอบการแสดงของตน หุ่นที่ใช้ในการแสดงมีหลายประเภท เช่น หุ่นกระบอก หุ่นนิ้วมือ หุ่นสวมมือ หุ่นเสียบไม้ หุ่นดิน หุ่นหนังตะลุง เป็นต้น หุ่นที่ใช้อาจเป็นหุ่นคน หุ่นรูปสัตว์ หรือหุ่นรูปสิ่งของ โดยผู้เชิดอาจแสดงออกทางบทพูดหรือให้ผู้อื่นมาเป็นผู้พากย์หรือเป็นผู้แสดงบทพูดแทน

กระบวนการเรียนการสอน มีดังนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นเตรียมการ

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงวัตถุประสงค์ของการแสดงละคร
- ครูเตรียมบทละครไว้ให้นักเรียนแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ โดยอาจเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเรื่องราวที่จะแสดงบทพูดของตัวละครต่างๆ

ขั้นที่ ๒ ขั้นศึกษาบทละครและเลือกผู้แสดง

ครูและนักเรียนร่วมกันศึกษาและทำความเข้าใจบทละคร แล้วร่วมกันพิจารณาคัดเลือกผู้แสดง โดยอาจเป็นผู้ที่มีบุคลิกความสามารถตรงกับบทบาทนั้น หรือตรงข้ามกับบทก็ได้ หากต้องการให้เกิดมุมมองใหม่ในการแสดง อันจะนำมาสู่การอภิปรายตอนท้าย แต่ควรให้ผู้รับการแสดงนั้นเต็มใจหรือสมัครใจจะแสดงบทบาทนั้นๆ

ขั้นที่ ๓ ขั้นซ้อมการแสดงและจัดเตรียมการแสดง

- ผู้แสดงแต่ละคนจะต้องศึกษาเรื่องราวและบทบาทของตนให้เข้าใจ และฝึกซ้อมท่องจำบทของตนให้คล่อง จัดให้มีการฝึกซ้อมร่วมกัน บางกรณีอาจจะต้องเปลี่ยนตัวผู้แสดงเพื่อให้ตรงตามความสามารถหรือให้เหมาะสมกับบทบาทมากขึ้น
- ครูจัดแบ่งหน้าที่สำหรับผู้ที่ไม่ใช่ผู้แสดง เช่น ให้เป็นผู้จัดฉาก ให้เป็นผู้ชม เป็นต้น ให้คำแนะนำในการชมการแสดงและการสังเกตประเด็นสำคัญของเรื่อง

ขั้นที่ ๔ ขั้นแสดง

- ผู้แสดงแสดงตามบทบาทและขั้นตอนที่กำหนดไว้
- ผู้ชมสังเกตหรือจดบันทึกการแสดงในประเด็นสำคัญที่ครูแนะนำไว้

ขั้นที่ ๕ ขั้นอภิปรายและสรุปผล

ครูและนักเรียนอภิปรายเรื่องราวที่แสดง ความสามารถของผู้แสดง และประเด็นสำคัญที่ครูให้ผู้ชมสังเกต แล้วร่วมกันสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการแสดงละคร

๓. กิจกรรมประเภทการใช้ความคิด

กิจกรรมประเภทนี้จะเน้นให้นักเรียนใช้ความคิดในลักษณะต่างๆ ตามโจทย์ปัญหาหรือตามเงื่อนไขที่ครูกำหนด โดยลักษณะการคิด (ทศนา แคมมณีและคณะ, ๒๕๔๐) มีดังนี้

๓.๑ คิดคล่อง

เป็นลักษณะการคิดอย่างรวดเร็วและให้ได้ความคิดจำนวนมาก โดยนักเรียนจะต้องสามารถบอกความคิดให้ได้จำนวนมาก หรือบอกความคิดให้ได้มากในเวลาที่รวดเร็ว กิจกรรมเช่น

- บอกชื่อสำนวนไทยที่มีชื่อสัตว์อยู่ในสำนวนให้มากที่สุด
- บอกคำที่มีสัมผัสคล้องจองกับคำที่กำหนดให้ให้ได้มากที่สุด
- ทายชื่อลักษณะนามของภาพสิ่งของที่กำหนดให้ ใช้เวลาภาพละ ๓ วินาที

๓.๒ คิดหลากหลาย

เป็นลักษณะการคิดเพื่อให้ได้รูปแบบ ลักษณะ หรือประเภทที่หลากหลายแตกต่างกัน กิจกรรมเช่น

- รวบรวมประโยชน์ของสิ่งที่กำหนดให้ให้ได้มากที่สุด
- นำคำที่กำหนดให้ไปแต่งประโยคให้ได้อย่างน้อย ๑๐ ประโยค
- หาวิธีปราบยักษ์นทกนอกเหนือจากวิธีของพระนารายณ์ กลุ่มละ ๕ วิธี

๓.๓ คิดละเอียด

เป็นลักษณะความคิดที่ผ่านการพิจารณาถึงรายละเอียดหลักและรายละเอียดย่อยของเรื่องที่คิด กิจกรรมเช่น

- วิจารณหนังสือที่อ่านได้
- จับใจความสำคัญของเพลงที่ได้ฟังได้
- วิเคราะห์ตัวละคร ฉาก สถานที่ และโครงเรื่องของนิทานที่อ่าน

๓.๔ คิดชัดเจน

เป็นลักษณะการคิดพิจารณาถึงความรู้ความเข้าใจของตนต่อเรื่องที่คิด โดยสามารถบอกได้ว่า เรื่องที่คิดนั้น ตนเองรู้หรือเข้าใจอะไร และไม่รู้หรือไม่เข้าใจอะไรบ้าง และสามารถอธิบายขยายความ หรือยกตัวอย่างเรื่องที่รู้และเข้าใจได้ กิจกรรมเช่น

- แสดงความคิดเห็นจากสถานการณ์จำลอง
- ยกตัวอย่างคำราชาศัพท์ในชีวิตประจำวันได้
- บอกความหมายของพาดหัวข่าวที่ได้อ่านตามที่ตนเข้าใจ

๓.๕ คิดอย่างมีเหตุผล

เป็นลักษณะการคิดที่สามารถอธิบายเหตุผลได้ สามารถจำแนกข้อเท็จจริงและความคิดเห็นได้ กิจกรรมเช่น

- วิจารณบทความจากหนังสือพิมพ์
- รวบรวมข้อความที่เป็นโฆษณาชวนเชื่อ

- อภิปรายพฤติกรรมของตัวละครในวรรณคดี

๓.๖ คิดถูกทาง

เป็นลักษณะการคิดดีหรือเป็นประโยชน์ต่อสังคม ตั้งเป้าหมายของการคิดในทางที่เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนตนหรือคิดถึงผลระยะยาวมากกว่าระยะสั้น กิจกรรมเช่น

- เขียนคำขวัญเพื่อรณรงค์ให้เพื่อน ๆ หันมาอ่านหนังสือกันมากขึ้น
- คิดบทสนทนาที่สินสมุทรควรใช้พูดกับนางผีเสื้อสมุทรเมื่อจะจากไป
- อภิปรายหาข้อสรุปถึงแนวทางการเชิญชวนการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง

๓.๗ คิดกว้าง

เป็นลักษณะการคิดที่ครอบคลุมเรื่อง que คิดถึงองค์ประกอบ ส่วนสำคัญจุดที่น่าสนใจ จุดเด่นจุดด้อย หรือสิ่งที่มีอิทธิพลต่อเรื่อง que คิด กิจกรรมเช่น

- ทำรายงานเรื่องที่สนใจ
- เขียนเรียงความตามหัวข้อที่กำหนด
- เขียนผังมโนทัศน์ของวรรณคดีที่เรียนได้

๓.๘ คิดลึกซึ้ง

เป็นลักษณะการคิดที่เข้าใจความซับซ้อนของโครงสร้าง ระบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุในโครงสร้าง ความหมายหรือคุณค่าของสิ่งที่คิด ตัวอย่างเช่น

- บอกข้อคิดของนิทานที่ได้อ่าน
- ตีความน้ำเสียงของผู้แต่งบทประพันธ์ได้
- เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแต่งกายของตัวละครกับในปัจจุบัน

๓.๙ คิดไกล

เป็นลักษณะการคิดเชื่อมโยงถึงอนาคต สามารถใช้ข้อมูลและข้อเท็จจริงต่าง ๆ มาทำนายความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยต่าง ๆ ในเรื่อง que คิดได้ ตัวอย่างเช่น

- แต่งเรื่องราวต่อจากเรื่อง que ได้อ่านได้
- เขียนเรียงความเรื่องอาชีพที่ใฝ่ฝัน
- อภิปรายถึงผลกระทบของการใช้ภาษาไทยไม่ถูกต้อง

การใช้คำถามพัฒนากระบวนการคิด

การใช้คำถามของครูเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมที่จะพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนได้ ลักษณะการใช้คำถามมีหลายลักษณะ ในที่นี้จะยกตัวอย่าง ๔ รูปแบบ ดังนี้

- ก. รูปแบบคำถามตามความมุ่งหมาย ๑๒ ลักษณะ
- ข. รูปแบบคำถามตามระดับขั้นของการใช้ความคิดในพุทธิพิสัย ๖ ลักษณะ
- ค. รูปแบบคำถาม ๗ ลักษณะ
- ง. รูปแบบคำถามสร้างสรรค์ ๗ ลักษณะ

ก. รูปแบบคำถามตามความมุ่งหมาย ๑๒ ลักษณะ (Francis D. Curtis, ๑๙๔๓)

๑. ถามเพื่อเปรียบเทียบ

เป็นการถามให้นักเรียนคิดเปรียบเทียบความเหมือนหรือความแตกต่าง เช่น
“เรื่องสั้นแตกต่างจากนวนิยายอย่างไรบ้าง”
“ป่าสมศรีและหยกในเรื่องนี้มีนิสัยที่น่าชมเชยเหมือนกันในเรื่องใด”

๒. ถามเพื่อการตัดสินใจ

เป็นการถามให้นักเรียนจำแนกและตัดสินใจให้แน่นอน เช่น
“คำนี้เป็นคำนามใช่หรือไม่”
“ผู้แต่งเรื่องพระอภัยมณีคือ สุนทรภู่ใช่หรือไม่”

๓. ถามเพื่อการนำไปใช้

เป็นการถามให้นักเรียนแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์โดยอาศัยความรู้หรือประสบการณ์ที่มีอยู่ เช่น
“ถ้านักเรียนเป็นพระอภัยมณีจะหาวิธีหนีนางผีเสื้อสมุทรอย่างไร”
“บอกชนิดของประโยคต่อไปนี้ให้ถูกต้อง”

๔. ถามเพื่อการจำแนก

เป็นการถามให้นักเรียนจำแนก จัดหมวดหมู่ หรือจัดพวกใหม่ โดยอาศัยการเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่าง ความสัมพันธ์ และการจัดกลุ่มใหม่ เช่น
“คำแต่ละคำในประโยคต่อไปนี้ทำหน้าที่ใดในประโยค”
“ข้อความต่อไปนี้มีคำเป็นและคำตายอย่างละกี่คำ”

๕. ถามความสัมพันธ์ระหว่างเหตุผล

เป็นการถามให้นักเรียนสังเกตสาเหตุและผลของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น
“คำยืมมีประโยชน์อย่างไรในภาษาไทย”
“ทำไมตัวละครจึงทำอย่างนั้น”

๖. ถามเพื่อให้ทราบจุดมุ่งหมาย

เป็นการถามให้นักเรียนบอกจุดมุ่งหมายของเนื้อเรื่อง เช่น
“นิทานเรื่องนี้ต้องการให้ข้อคิดอย่างไร”
“ประกาศนี้มีจุดมุ่งหมายอย่างไร”

๗. ถามเพื่อให้เกิดความคิดวิจารณ์

เป็นคำถามให้นักเรียนคิดในเรื่องความสมบูรณ์หรือความถูกต้อง เช่น
“เรียงความที่เขียนมา มีส่วนใดที่ต้องปรับปรุงบ้าง”
“ตัวละครทำเช่นนั้น มีข้อใดน่าชมเชย ข้อใดที่ควรตำหนิ”

๘. ถามเพื่อให้แสดงความคิดเห็น

เป็นคำถามให้นักเรียนสรุปผลหรือตัดสินใจ โดยอาศัยข้อมูล ความจริงและหลักการเป็นเกณฑ์ เช่น

“นักเรียนจะบอกคนที่ใช้ภาษาไทยไม่ถูกต้องว่าอย่างไร”

“นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับตัวละครในเรื่องนี้”

๙. ถามเพื่อเปิดการอภิปราย

เป็นการถามเพื่อให้นักเรียนถกเถียง พินิจพิจารณาและตัดสินใจ เช่น

“เราควรยกเลิกรการใช้ตัวอักษร ร เรือ ดีหรือไม่ เพราะเหตุใด”

“คำราชาศัพท์มีความสำคัญอย่างไรในสังคมไทย”

๑๐. ถามเพื่อให้กำหนดนิยามหรือให้อธิบาย

เป็นการถามให้นักเรียนสรุปความคิดรวบยอด หรือความหมาย คำนิยาม คำอธิบายของคำหรือวลี เพื่อให้เรื่องราวนี้กระจ่างขึ้น เช่น

“ลองอธิบายความหมายของ ‘ภาพพจน์’ ตามความเข้าใจ”

“สำนวนนี้น่าจะหมายถึงคนประเภทไหน”

๑๑. ถามเพื่อให้สังเกต

เป็นการถามให้นักเรียนหาคำตอบโดยการสังเกต เช่น

“เราใช้คำชนิดไหนมากที่สุดในชีวิตประจำวัน”

“คำพูดไหนของตัวละครที่ทำให้เรารู้ว่า เขารู้สึกไม่พอใจ”

๑๒. ถามเพื่อยั่วให้เกิดคำถามใหม่

เป็นการถามให้นักเรียนคิดหรือให้เกิดข้อสงสัยเพิ่มขึ้น เช่น

“ขณะเขียนเรียงความ นักเรียนเกิดปัญหาใดบ้าง”

“นักเรียนมีข้อสงสัยอะไรบ้างเกี่ยวกับบทประพันธ์นี้”

ข. รูปแบบคำถามตามระดับขั้นของการใช้ความคิดในพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ๖

ลักษณะ (Benjamin S. Bloom, ๑๙๖๑)

๑. ถามความรู้

เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง คำนิยาม ทฤษฎี ซึ่งมีคำตอบแน่นอน เป็นคำถามที่เกี่ยวกับใคร (who), อะไร (what), เมื่อไร (when), ที่ไหน (where), ใช่หรือไม่ เช่น

“ใครแต่งบทละครรำ เรื่อง พระร่วง”

“ขุนแผนเป็นใคร อาศัยอยู่ที่ไหน มีความสามารถเรื่องใด”

๒. ถามความเข้าใจ

เป็นคำถามที่ต้องใช้ความรู้มาตอบหรือมาประกอบเพื่ออธิบาย เช่น

“ลักษณะของภาษาระดับทางการเป็นอย่างไร”

“ลองยกตัวอย่างคำซ้อนเพื่อความหมายมา ๕ คำ”

๓. ถามการนำไปใช้

เป็นคำถามที่ต้องนำความรู้ความเข้าใจไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ เช่น

“กลุ่มคำต่อไปนี้ เป็นกลุ่มคำชนิดใดตามที่ได้เรียนไป”

“นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร เพื่อไม่ให้มีปัญหาเหมือนตัวละคร”

๔. ถามการวิเคราะห์

เป็นคำถามให้จำแนกส่วนประกอบของเรื่องราว โดยอาศัยหลักการหรือที่มาของเรื่องราวนั้น เช่น

“ใจความสำคัญของเพลงเพลงนี้คืออะไร”

“สาเหตุที่ตัวละครตัดสินใจอย่างนั้นเป็นเพราะเหตุใด”

๕. ถามการสังเคราะห์

เป็นคำถามที่ใช้กระบวนการคิด เพื่อสรุปความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลย่อยให้เป็นหลักการหรือแนวคิดใหม่ เช่น

“สรุปหลักการฟังอย่างมีวิจารณญาณมา ๕ ข้อ”

“หลังจากเรียนจบแล้ว ให้สรุปลักษณะนิสัยที่ดีของตัวละครนี้”

๖. ถามการประเมินค่า

เป็นคำถามให้พิจารณาคุณค่าโดยใช้ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็นในการกำหนดเกณฑ์เพื่อประเมินค่าสิ่งเหล่านั้น เช่น

“เราควรเอาอย่างพฤติกรรมของตัวละครนี้หรือไม่”

“การบัญญัติศัพท์มีความสำคัญกับการใช้ภาษาไทยหรือไม่”

ค. รูปแบบคำถาม ๗ ลักษณะ

๑. คำถามปลายเปิด (open-ended questions)

เป็นคำถามที่ให้นักเรียนหาข้อมูลมาตอบ อาจเริ่มต้นด้วยคำว่า “ใคร” “อะไร” “เมื่อไร” “ที่ไหน” “ทำไม” หรือ “อย่างไร” เป็นต้น คำถามปลายเปิดสามารถใช้เปิดบทสนทนาหรือพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งได้ เช่น

“เราใช้คำราชาศัพท์กับใครบ้าง”

“ทำไมนักเรียนถึงคิดอย่างนั้น”

คำถามลักษณะนี้อาจถามคำถาม โดยให้ข้อมูลส่วนหนึ่งเพื่อให้นักเรียนตอบเฉพาะข้อมูลที่เราสงสัยก็ได้ เช่น

“อักษรควบมีทั้งควบแท้กับควบไม่แท้ อักษรควบแท้ได้แก่คำว่าอะไรบ้าง”

“นอกจากพระมหากษัตริย์แล้ว เราใช้คำราชาศัพท์กับบุคคลระดับใดบ้าง”

๒. คำถามปลายปิด (closed ended questions)

เป็นการถามเพื่อให้ตอบรับหรือปฏิเสธ หรือให้เลือกตอบจากตัวเลือกที่ครูให้ แต่จะทำให้นักเรียนมีโอกาสคิดด้วยตัวเองน้อยกว่าคำถามปลายเปิด ดังนี้

- มีคำตอบให้เลือกเพียง ๒ คำตอบ (Dichotomous Questions) เช่น

“ตัวละครทำอย่างนี้ถูกหรือผิด”

“นักเรียนคิดว่า คำนี้เป็นคำกริยาได้หรือไม่”

- มีคำตอบให้เลือกหลายคำตอบ (Multiple Choice Questions) เช่น

“เรื่องนี้ใช้คำประพันธ์ประเภทไหน โคลง ฉันท์ กาพย์ หรือกลอน”

“คำนามมี ๕ ชนิด คำนี้เป็นคำนามชนิดใด”

- สามารถเลือกคำตอบได้หลายคำตอบ (Checklist Questions) เช่น

“คำต่อไปนี้ คำไหนสะกดผิดบ้าง”

“ตัวละครต่อไปนี้ ตัวละครใดเป็นฝ่ายพระราม”

- ให้จัดลำดับที่ (Rank Questions) เช่น

“ภาพ ๕ ภาพนี้มาจากนิทานที่ได้ฟังไป ภาพนี้อยู่ลำดับที่เท่าไร”

“เรียงลำดับคำพูดของประธานต่อไปนี้ ตามวาระการประชุม”

- ให้แสดงลำดับความสำคัญมากน้อย (Scales Questions) เช่น

“ส่วนประกอบของจดหมายเหล่านี้ ส่วนใดควรเขียนก่อน”

“ตัวละครต่อไปนี้ นักเรียนชอบตัวละครใดมากที่สุด

๓. คำถามนำและจำกัดคำตอบ (leading and restrictive questions)

เป็นคำถามที่จะทำให้การตอบของนักเรียนแคบลง คำถามประเภทนี้ไม่สามารถแน่ใจได้ว่านักเรียนเข้าใจจริงหรือไม่ แต่ก็สามารถใช้คำถามประเภทนี้ได้เมื่อต้องการยืนยันว่าเป็นเช่นนั้นจริงหรือไม่ เช่น

“ตัวละครนี้ มีนิสัยที่ไม่ดี เราควรทำแบบนั้นหรือไม่”

“คำนี้ มีตัวสะกดในแม่กน จะเป็นคำเป็นได้ไหม”

๔. คำถามตรง (direct question)

ถ้าครูไม่แน่ใจเกี่ยวกับคำตอบของนักเรียนว่ารู้จริงหรือไม่ ก็อาจจะใช้คำถามตรงๆ ก็ได้ โดยถามด้วยคำถามที่สามารถตอบได้ด้วยคำพูดสั้นๆ ข้อดีของคำถามแบบนี้คือนักเรียนจะรู้ว่าจะตอบให้ตรงประเด็นได้อย่างไร เมื่อจะใช้คำถามตรงต้องใช้วลีที่สั้นและการถามแต่ละครั้งควรถามเพียงคำถามเดียว เช่น

“คำนี้เป็นคำเป็น นักเรียนสังเกตได้จากตัวสะกดว่าอยู่ในมาตราใด”

“ประโยคนี้เป็นประโยคกรรม เพราะมีกรรมอยู่ส่วนใดของประโยค”

๕. การถามแบบทวนความ (paraphrasing content)

เป็นการถามโดยทวนคำพูดของนักเรียน โดยครูถามทวน ๒ – ๓ คำสุดท้ายที่นักเรียนพูด ซึ่งเป็นการบอกนักเรียนว่าครูได้ยินสิ่งที่นักเรียนพูดและเปิดโอกาสให้นักเรียนตรวจสอบว่าครูเข้าใจถูกต้องหรือไม่ วิธีการทวนคำพูดนี้มีประโยชน์มากในการพูดกับนักเรียนที่ไม่ค่อยพูดและผู้ที่ถามคำตอบคำ นักเรียนเกือบทุกคนจะตอบสนองดีต่อคำถามแบบนี้ เช่น

คำพูดของนักเรียน	การถามทวนความของครู
“ผมคิดว่า วรรณคดีเรื่องนี้ไม่สนุก”	“เธอคิดว่า เรื่องนี้ไม่สนุก ทำไม่ถึงไม่สนุกล่ะ”

“เพราะผมแปลไม่ได้ ผมไม่ทราบ ความหมายของคำศัพท์”	“เธอรู้สึกไม่สนุก เพราะเธอแปล คำศัพท์ไม่ได้ แล้วถ้าอ่านเรื่องย่อที่ เขาแปลเอาไว้แล้วละ”
“ถ้าแปลได้แล้ว ผมชอบอ่านเพราะ ไม่มีคำศัพท์”	“ถ้าไม่มีคำศัพท์ เธออาจจะอ่านได้ อย่างสนุก อย่างนี้แสดงว่า วรรณคดีจะสนุกหรือไม่สนุกก็ได้ ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่อง แต่อยู่ที่ว่ามี คำศัพท์ยากหรือเปล่าใช่ไหม...”

๖. การถามคำถามแบบสะท้อนความรู้สึก (reflecting response)

เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าครูเข้าใจความรู้สึกของนักเรียน เป็นคำถามที่ผู้ถามต้องการหยั่งความรู้สึกของผู้ถูกถามโดยใช้คำพูดสะท้อนว่านักเรียนมีอารมณ์อย่างไร ตรงกับที่ครูคิดหรือไม่ เช่น

“ครูคิดว่า เรื่องนี้ไม่ยากเท่าไร เธอคิดว่าเรื่องนี้ยากไหม”

“ครูเห็นว่า เธอกังวลเรื่องการเขียนเรียงความ เธอจะเริ่มต้นอย่างไร”

๗. การถามเพื่อสรุปความ

เป็นการสรุปความเข้าใจของครูว่า นักเรียนได้บอกอะไรกับครูและครูเข้าใจสิ่งที่นักเรียนบอกถูกต้องหรือไม่ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับ เช่น

“สรุปว่า เธอตอบข้อ ก. เพราะสังเกตจากตัวละครใช่ไหม”

“จากที่เธออธิบายมา เรื่องนี้ให้ข้อคิดอยู่ ๓ ข้อ มีอะไรบ้าง”

ง. รูปแบบคำถามสร้างสรรค์ ๗ ลักษณะ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๕)

๑. คำถามปริมาณ (Quantity)

เช่น “ในวรรณคดีเรื่องนี้ มีตัวละครเอกกี่คน ใครบ้าง”

๒. คำถามการเปลี่ยนแปลง (Change)

เช่น “เมื่อตัวละครรู้ความจริงแล้ว เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น”

๓. คำถามการทำนาย (Prediction)

เช่น “ถ้าพระอภัยมณีหนีนางยักษ์ไม่สำเร็จ เรื่องราวจะเป็นอย่างไร”

๔. คำถามความคิดเห็น (Point of View)

เช่น “นักเรียนคิดว่า เหตุใดตัวละครถึงตัดสินใจเช่นนั้น”

๕. คำถามเรื่องส่วนตัว (Personal Involvement)

เช่น “ถ้านักเรียนเป็นตัวละครตัวนี้ นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร”

๖. คำถามความสัมพันธ์เปรียบเทียบ (Comparative Association)

เช่น “นิสัยของตัวละครทั้งสองนี้เหมือนหรือต่างกันอย่างไร”

๗. คำถามค่านิยม (Valuing Questioning)

เช่น “ตัวละครทำเช่นนั้นถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด”

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทย

- ครูควรเตรียมคำถามต่างๆ ไว้ล่วงหน้า และพยายามคาดเดาคำตอบของนักเรียนในแต่ละคาบเรียน

- ครูควรฟังก่อนถาม และฟังหลังจากถาม หมายถึงก่อนจะถามควรรับฟังความคิดเห็น และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนเสียก่อน และเมื่อถามไปแล้วก็ควรตั้งใจฟังคำตอบของนักเรียนด้วย

- ครูควรพยายามประสานสายตากับนักเรียน เพื่อแสดงความจริงจังของคำถามหรือแสดงความใส่ใจคำตอบของนักเรียน

- ครูควรสังเกตปฏิกิริยา ลักษณะการตอบ น้ำเสียง และความเร็วของการตอบ เพื่อให้ทราบบุคลิก ความเข้าใจ ความตั้งใจ การสื่อความหมายของนักเรียน และแสดงปฏิกิริยาตอบกลับที่เหมาะสม เช่น การยิ้ม การตอบรับ การชมเชย หรือการให้กำลังใจต่อคำตอบของนักเรียน

- ครูอาจถามคำถามเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจน หากเห็นว่านักเรียนไม่ตอบคำถามหรือใช้เวลาคิดคำตอบนานเกินไป เพราะนักเรียนอาจไม่เข้าใจคำถามหรือคำถามยากเกินไป และยังเป็น การแสดงให้นักเรียนเห็นว่าครูกำลังฟังและพยายามทำความเข้าใจในสิ่งที่นักเรียนจะตอบ

- ครูอาจหยุดพักการสนทนาหรือใช้การเงียบ เพื่อไม่ขัดจังหวะการตอบหรือเพื่อสังเกตปฏิกิริยานักเรียน หรือใช้เป็นเครื่องหมายแสดงการยอมรับหรือตอบรับ แต่ไม่ควรเงียบนานเกินไปหรือเงียบโดยขาดเหตุผล เพราะจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกอึดอัด

- ความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียน เช่น ความใส่ใจ การเข้าใจหรือการเคารพซึ่งกันและกัน จะทำให้การถามและการตอบประสบความสำเร็จ

- หากผู้เรียนตอบคำถามไม่ได้หรือไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ครูควรเปลี่ยนคำถาม และควรช่วยเหลือจนกระทั่งนักเรียนตอบได้ แต่ต้องไม่เป็นการบีบบังคับจนเกินไป

ตัวอย่างกิจกรรมประเภทการใช้ความคิด

หมวกความคิด ๖ ใบ (The Six Thinking Hats)

การใช้หมวกความคิด ๖ ใบ (Edward De Bono, ๑๙๙๒) เป็นการพัฒนาความคิดโดยใช้สีหมวกเป็นสื่อ ให้สอดคล้องกับทิศทางของการคิด และทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิดหลายด้านหรือต่างมุมมอง

หมวกความคิด ๖ ใบ มีการกำหนดสีหมวกไว้ ๖ สี ดังนี้

๑. หมวกสีขาว แสดงถึงความเป็นกลาง หมายถึง ข้อเท็จจริง ตัวเลข ข้อมูลที่มีลักษณะเป็นปรนัย ข้อมูลที่เป็นจริงหรือเป็นสิ่งที่ทุกคนยอมรับโดยไม่มีข้อโต้แย้ง

๒. หมวกสีแดง แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก หมายถึง อารมณ์ ความรู้สึก ความกลัว ความโกรธ ความสนุกสนาน ความอบอุ่น หรือความพอใจ

๓. หมวกสีดำ แสดงถึงความมืดครึ้ม หมายถึง ความคิดในทางไม่ดี เหตุผลด้านลบ เหตุผลในการปฏิเสธ ความบกพร่อง ผลเสีย จุดด้อยหรือจุดอ่อน

๔. หมวกสีเหลือง แสดงถึงความสว่างไสว หมายถึง ความถูกต้อง สิ่งสร้างสรรค์ กำลังใจ ความมั่นใจ เหตุผลด้านบวก เหตุผลในการยอมรับ คุณค่าหรือคุณประโยชน์ จุดเด่น ความคิดที่เป็นประโยชน์

๕. หมวกสีเขียว แสดงถึงการเจริญเติบโต ความสมบูรณ์ หมายถึง ความคิดใหม่ๆ ความคิดสร้างสรรค์

๖. หมวกสีฟ้า แสดงถึงความเยือกเย็น หมายถึง การจัดระเบียบ การเป็นหัวหน้า การควบคุมบทบาทสมาชิก ควบคุมกระบวนการทำงาน ควบคุมการกำหนดปัญหา กระบวนการคิดและการสรุปผล

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทย

- ครูอาจใช้หมวก ๖ ใบ ในการตั้งคำถามให้นักเรียนคิด ดังนี้

หมวกสีขาว เช่น “เราได้ข้อมูลอะไรบ้างจากการอ่านเรื่องขุนช้างขุนแผน”

หมวกสีแดง เช่น “นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการกระทำของขุนช้าง”

หมวกสีดำ เช่น “สิ่งที่ขุนแผนทำผิดพลาดคืออะไร”

หมวกสีเหลือง เช่น “จุดเด่นของขุนแผนคืออะไร”

หมวกสีเขียว เช่น “นักเรียนอยากเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องตอนใดของเรื่องนี้”

หมวกสีฟ้า เช่น “นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากเรื่องขุนช้างขุนแผน”

- ครูอาจให้นักเรียนประชุมอภิปรายโดยกำหนดบทบาทสมาชิกจากหมวก ๖ ใบ ดังนี้

หมวกสีขาว เป็นผู้ให้ข้อมูล เรื่องราว และข้อเท็จจริงแก่กลุ่ม

หมวกสีแดง เป็นผู้แสดงความรู้สึกของตนต่อเรื่องราวหรือหัวข้อที่ประชุม

หมวกสีดำ เป็นผู้นำเสนอปัญหา ผลกระทบหรือข้อเสียของเรื่องที่ประชุม

หมวกสีเหลือง เป็นผู้นำเสนอด้านดี ประโยชน์หรือคุณค่าของเรื่องที่ประชุม

หมวกสีเขียว เป็นผู้เสนอทางออก หรือความคิดใหม่ๆ ต่อที่ประชุม

หมวกสีฟ้า เป็นประธาน หรือเป็นผู้นำเสนอ ควบคุมและสรุปการประชุม

๔. กิจกรรมประเภทการค้นคว้ารวบรวม

กิจกรรมประเภทนี้จะเน้นให้นักเรียนได้ศึกษา สืบค้น รวบรวมข้อมูล ประสบการณ์ หรือความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ (ดู “แหล่งการเรียนรู้” ในหัวข้อถัดไป) แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้นั้นมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ หรือเพื่อประกอบการทำกิจกรรม หรือเพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยวิธีการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลของนักเรียนอาจมีหลายลักษณะ ดังนี้

๔.๑ ครูนำสื่อการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้มาให้นักเรียน

โดยครูนำพาสื่อการเรียนรู้ เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ วิทยากร วีดิทัศน์ แอ็บบันทึกเสียง รูปภาพ แผนที่ แผนที่ แผนที่ แบบจำลอง ของจริง เป็นต้น มาให้นักเรียนศึกษา สังเกต สัมผัส หรือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อรวบรวมข้อมูลให้ได้ในห้องเรียนนั้น วิธีนี้จะทำให้นักเรียนได้รับข้อมูลจากสื่อที่ตรงกับความต้องการของครูมากที่สุด โดยนักเรียนไม่ต้องเสียเวลาไปสืบค้น แต่นักเรียนก็อาจจะขาดความกระตือรือร้นและขาดทักษะในการเพิ่มพูนความรู้ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ครูอาจเพิ่มความยากของการเข้าถึงข้อมูล โดยนำเสนอสื่อเหล่านี้ให้มีข้อมูลที่ตรงไปตรงมาไปกับข้อมูลอื่นๆ ด้วย เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคัดแยกข้อมูลที่ต้องการออกมาจากข้อมูลอื่นๆ กิจกรรมเช่น

- การชมวีดิทัศน์วรรณคดีตอนก่อนเรียน
- การรวบรวมคำวิเศษณ์จากเพลงที่ได้ฟัง
- การสังเกตตัวอักษรจากหลักศิลาจารึกจำลอง

๔.๒ ครูพานักเรียนไปยังแหล่งการเรียนรู้

โดยครูเดินทางไปสำรวจ คัดเลือก และจัดเตรียมแหล่งการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า เช่น ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ วิทยากร ประชาชนท้องถิ่น เป็นต้น จากนั้นครูพานักเรียนไปยังแหล่งการเรียนรู้ แล้วให้นักเรียนลงมือศึกษา สัมภาษณ์ สัมผัส เก็บรวบรวมความรู้ หรือปฏิบัติกิจกรรมตามที่ครูได้มอบหมายไว้ล่วงหน้า วิธีนี้ใช้สำหรับแหล่งการเรียนรู้ที่ครูไม่สามารถนำมาให้นักเรียนได้เรียนรู้ในห้องเรียนได้ หรือใช้เมื่อครูต้องการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ของนักเรียน ข้อดีก็คือ นักเรียนได้สัมผัสแหล่งการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของครูและสามารถรวบรวมข้อมูลของนักเรียนนั้นมีครูคอยให้คำแนะนำ แต่วิธีนี้ครูจะต้องวางแผนการจัดกิจกรรมไว้ล่วงหน้าและจัดหาเวลาและสถานที่ให้เหมาะสม กิจกรรมเช่น

- การชมสไลด์ในห้องโสตทัศนศึกษา
- การเดินทางไปทัศนศึกษาต่างจังหวัด
- การเข้าห้องประชุมเพื่อฟังบรรยายจากวิทยากร

๔.๓ ครูมอบหมายให้นักเรียนไปยังแหล่งการเรียนรู้ที่กำหนด

โดยครูสำรวจ คัดเลือก และจัดเตรียมแหล่งการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า แล้วมอบหมายให้นักเรียนไปยังแหล่งการเรียนรู้ที่กำหนดเอง วิธีนี้ใช้สำหรับแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนเข้าถึงได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เช่น ห้องสมุด เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้ปกครอง รายการโทรทัศน์ สถานีวิทยุ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น ข้อดีก็คือ นักเรียนสามารถเลือกช่วงเวลาในการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลได้เองและเป็นการประหยัดเวลาจัดกิจกรรมในห้องเรียน แต่ไม่มีครูคอยกำกับดูแลในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเหล่านั้น กิจกรรมเช่น

- การสัมภาษณ์ผู้ปกครอง
- การตัดข่าวจากหนังสือพิมพ์
- การรวบรวมคำราชาศัพท์จากข่าวในพระราชสำนัก

๔.๔ ครูมอบหมายให้นักเรียนไปยังแหล่งการเรียนรู้ที่ต้องการเอง

โดยครูสำรวจ คัดเลือกและจัดเตรียมรายชื่อแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ล่วงหน้าตามที่ครูต้องการมาให้นักเรียนเลือก เหมาะสำหรับเนื้อหาหรือข้อมูลที่อาจค้นคว้าได้จากหลายแหล่ง เช่น ข้อมูลจากสื่อสารมวลชน นักเรียนอาจเลือกจากหนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ สถานีวิทยุ เป็นต้น วิธีนี้ นักเรียนจะมีอิสระที่จะเลือกไปยังแหล่งการเรียนรู้ที่สะดวกหรือที่ตนสนใจตามรายชื่อที่ครูแจ้ง แต่ครูต้องมีการชี้แจงหรือคำสั่งที่ชัดเจนและนักเรียนต้องใช้ทักษะการคัดกรองข้อมูลมากขึ้น เพราะมีโอกาสสูงที่นักเรียนอาจเลือกข้อมูลมาไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ กิจกรรมเช่น

- การสัมภาษณ์บุคคลอาชีพต่างๆ
- การจัดทำสมุดภาพตัวละครในวรรณคดี
- การรวบรวมคำเขียนสะกดผิดจากป้ายประกาศ

๔.๕ นักเรียนนำเสนอแหล่งการเรียนรู้เพื่อการค้นคว้าร่วมกัน

โดยครูให้นักเรียนนำเสนอรายชื่อแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนสนใจ แล้วให้ช่วยกันเลือกแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนส่วนใหญ่สนใจหรือเห็นว่าเหมาะสม เพื่อกำหนดให้เป็นแหล่งการเรียนรู้หลักในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลร่วมกัน วิธีนี้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำเสนอชื่อแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนสนใจ และก็จะได้แหล่งที่นักเรียนส่วนใหญ่สนใจ ขณะเดียวกันครูก็มีโอกาสกรองแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมด้วย กิจกรรมเช่น

- การไปทัศนศึกษาตามที่ห้องได้เลือกสถานที่
- การฟังบรรยายจากวิทยากรที่ได้รับการเสนอชื่อ
- การไปสัมภาษณ์บุคคลตามอาชีพที่นักเรียนส่วนใหญ่สนใจ

๔.๖ นักเรียนนำเสนอแหล่งการเรียนรู้เพื่อเป็นทางเลือกในการค้นคว้า

โดยครูให้นักเรียนนำเสนอรายชื่อแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนสนใจ แล้วครูช่วยกลั่นกรองแหล่งเรียนรู้นั้น วิธีนี้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำเสนอชื่อและไปค้นคว้าแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนสนใจหรือถนัด แต่ครูจะต้องเสียเวลาพิจารณาแหล่งเรียนรู้นั้นๆ ว่าตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้เพียงใด หากยังไม่เหมาะสมครูอาจให้นักเรียนเสนอชื่อใหม่หรือครูเป็นผู้กำหนดแหล่งเรียนรู้ให้เองในท้ายที่สุด กิจกรรมเช่น

- การจัดทำโครงการภาษาไทย
- การสืบค้นข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- การรวบรวมสำนวนไทยในชีวิตประจำวัน

แหล่งการเรียนรู้ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๔) หมายถึง แหล่ง ข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ แหล่งความรู้ทางวิทยาการและประสบการณ์ที่สนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียน ใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่องจากแหล่งต่างๆ เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้สำหรับจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ค้นคว้ามี ๓ ประเภท ดังนี้

๑. แหล่งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากสภาพจริง ได้แก่ อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษชาติ ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ลำคลอง ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ฝนดาวตก น้ำท่วม แผ่นดินไหว เป็นต้น

๒. แหล่งการเรียนรู้ที่จัดขึ้นหรือสร้างขึ้น ซึ่งมีทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา เพื่อใช้เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ได้สะดวกและรวดเร็ว

๒.๑ แหล่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา ได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด ห้องศูนย์วิชาการ ห้องปฏิบัติการต่างๆ สวนวิทยาศาสตร์ สวนวรรณคดี สวนสมุนไพร สวนสุขภาพ สวนธรรมชาติ สนามกีฬา เป็นต้น

๒.๒ แหล่งการเรียนรู้นอกสถานศึกษา ได้แก่ สถานประกอบการ สถาบันค้นคว้าวิจัย พิพิธภัณฑ์ ศาสนสถาน แหล่งวิทยากร แหล่งบริการ สวนสาธารณะ สวนสัตว์ หอศิลป์ ห้องสมุดประชาชน เรือห้องสมุด รถห้องสมุดเคลื่อนที่ ศูนย์กีฬา ศูนย์การค้า เครือข่ายสารสนเทศ เป็นต้น

๓. แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรบุคคล ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญด้านต่างๆ ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น บุคคลที่เป็นภูมิปัญญาทางภาษา เพลงพื้นบ้าน พิธีกรรมต่างๆ ศิลปินแห่งชาติ บุคคลตัวอย่าง บุคคลทางการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น

ตัวอย่างกิจกรรมประเภทการค้นคว้ารวบรวม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ

กิจกรรมนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ทักษะการวางแผนร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียน เพื่อแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชนอย่างเป็นระบบ

ลักษณะของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

๑. สถาบันของชุมชนในวิถีชีวิตและแหล่งทำมาหากิน เช่น วัด โบสถ์ ตลาด ร้านค้า ศาลาการเปรียญ ลานนวดข้าว ป่า ห้วย คลอง เป็นต้น

๒. สถานที่หรือสถาบันที่รัฐและประชาชนจัดตั้ง เช่น อุทยาน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ศูนย์วัฒนธรรม ศูนย์ศิลปะ เป็นต้น

๓. สื่อเทคโนโลยีในโรงเรียนและชุมชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพสไลด์ ภาพยนตร์ หุ่นจำลอง ของจริง เป็นต้น

๔. สื่อสิ่งพิมพ์ในโรงเรียนและชุมชน เช่น หนังสือ วารสาร ตำรายาพื้นบ้าน ภาพถ่าย ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เป็นต้น

๕. บุคลากรผู้มีความรู้ในชุมชน เช่น ผู้นำศาสนา เกษตรกร ศิลปิน หมอพื้นบ้าน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน เป็นต้น

ลักษณะของแหล่งเรียนรู้ในธรรมชาติ

๑. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ไร่นา ดิน หิน ฟ้า เป็นต้น
๒. มนุษย์และสัตว์ เช่น บุคคลต่างๆ สัตว์ต่างๆ เป็นต้น

กระบวนการเรียนการสอน มีดังนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน ครูและนักเรียนร่วมกันเตรียมการ ดังนี้

- กำหนดวัตถุประสงค์และหัวข้อหรือประเด็นที่จะศึกษาเรียนรู้
- สำรวจและจัดทำระเบียบ รายชื่อและรายละเอียดของแหล่งเรียนรู้
- เลือกแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหัวข้อเรื่องและวัตถุประสงค์
- ประสานขอความร่วมมือในการใช้แหล่งเรียนรู้
- กำหนดกรอบเนื้อหา ประเด็นศึกษา และวิธีการศึกษา เช่น การสังเกต การ

จดบันทึก การอัดเสียง การถ่ายภาพ การสัมภาษณ์ การลงมือปฏิบัติ เป็นต้น และจัดเตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ให้พร้อม

- กำหนดและมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบ โดยอาจทำเป็นเอกสารหรือประชุมเตรียมการร่วมกัน
- กำหนดวันเวลาและวิธีการเดินทาง รวมถึงค่าใช้จ่ายต่างๆ (ถ้ามี)

ขั้นที่ ๒ ขั้นรวบรวมข้อมูล

ครูนำนักเรียนไปยังแหล่งเรียนรู้ และดูแล สังเกต ให้คำปรึกษาแก่นักเรียน

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ อาจทำได้ดังนี้

- หากมีเวลา อาจสรุปการเรียนรู้ทันที ณ สถานที่ที่ศึกษา เพราะความจำและความรู้สึกต่างๆ ยังไม่หายไป
- สรุปการเรียนรู้หลังจากกลับถึงสถานศึกษา โดยให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอประสบการณ์ หรืออภิปรายร่วมกันแล้วเขียนรายงาน หรือจัดป้ายนิทรรศการ เป็นต้น

ขั้นที่ ๔ ขั้นประเมินผล

ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลว่า การไปศึกษานั้นบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่ มีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้าง

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย

- ครูควรอธิบายชี้แจงจุดประสงค์และขั้นตอนของการปฏิบัติกิจกรรมให้นักเรียนได้เข้าใจอย่างชัดเจน ก่อนที่นักเรียนจะลงมือค้นคว้ารวบรวมข้อมูล
- ครูอาจมอบหมายกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม โดยพิจารณาให้เหมาะสมของแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมการรวบรวมคำราชาศัพท์จากข่าวในพระราชสำนักทางสถานีโทรทัศน์ ครูอาจมอบหมายเป็นรายบุคคล เพราะนักเรียนแต่ละคนสามารถปฏิบัติได้ที่บ้านในเวลาหลังเลิกเรียน แต่หากครูมอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมนี้เป็นกลุ่ม นักเรียน

แต่ละกลุ่มจะต้องชมนำในพระราชสำนักร่วมกันหรือต่างคนต่างหาข้อมูลแล้วนำมารวมกันอีกครั้ง ก็จะเป็นอุปสรรคสำหรับการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน และยังอาจเป็นอุปสรรคสำหรับการประเมินผลของครูด้วย เพราะผลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลนั้นอาจเกิดจากการร่วมมือของกลุ่มหรืออาจเป็นผลงานของนักเรียนเพียงไม่กี่คนในกลุ่ม

๕. กิจกรรมประเภทการสร้างผลงาน

กิจกรรมประเภทนี้จะเน้นให้นักเรียนจัดทำผลงานของตนหรือของกลุ่ม เพื่อฝึกนำความรู้ที่เรียนรู้ไปปฏิบัติ หรือเพื่อการประเมินผลการเรียนรู้ ลักษณะผลงานของนักเรียนมีดังนี้

๕.๑ เอกสารสิ่งพิมพ์

คือ ผลงานที่นักเรียนนำเสนอผ่านสื่อที่ใช้การเขียน การวาด หรือการพิมพ์ ได้แก่ รายงาน ใบงาน แผ่นพับ รูปภาพ แบบฝึก จดหมาย แผนผัง เป็นต้น ผลงานประเภทนี้มักใช้ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน และใช้ประเมินทักษะการเขียนในด้านต่างๆ กิจกรรมเช่น

- การเขียนจดหมาย
- การวาดภาพตัวละคร
- การแต่งคำประพันธ์หรือเพลง

๕.๒ วัสดุอุปกรณ์

คือ ผลงานที่เป็นของจริงหรือส่วนประกอบจากของจริงซึ่งนักเรียนจัดทำมาหรือเป็นผลงานที่นักเรียนจัดทำขึ้นเป็นรูปร่าง รูปทรงต่างๆ ได้แก่ แบบจำลอง สิ่งประดิษฐ์ หุ่นมือ ปฏิทิน เป็นต้น ผลงานประเภทนี้ช่วยเพิ่มลักษณะความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนและเป็น การประเมินการนำความรู้ไปใช้ของนักเรียน กิจกรรมเช่น

- การสร้างแบบจำลองหลักศัลยาจารย์
- การสร้างหุ่นจำลองตัวละครในวรรณคดี
- การจัดทำตัวอย่างพืชสมุนไพรในวรรณคดี

๕.๓ โสตทัศนอุปกรณ์

คือ ผลงานที่นักเรียนจัดทำโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้แก่ แผ่นสไลด์ แถบบันทึกเสียง วีดิทัศน์ บทเรียนแบบโปรแกรม เป็นต้น การจัดทำผลงานดังกล่าวนี้จะต้องมั่นใจว่า นักเรียนมีทักษะการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตผลงานด้วย เพราะอาจเกิดกรณีนักเรียนจ้างหรือมอบให้บุคคลอื่นทำให้ กิจกรรมเช่น

- การจัดทำสไลด์เล่าเรื่องวรรณคดีตอนที่เรียน
- การสร้างเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำราชาศัพท์
- การบันทึกการอ่านทำนองเสนาะใส่แถบบันทึกเสียง

๕.๔ กิจกรรม

คือ ผลงานที่นักเรียนนำเสนอผ่านกิจกรรม ได้แก่ การแสดงละคร การแสดง บทบาทสมมุติ การอภิปราย การโต้ว่าที่ การร้องเพลง เป็นต้น โดยครูจะต้องมีวิธีการ ประเมินผลงานที่นักเรียนนำเสนอผ่านกิจกรรมเหล่านี้ด้วย เพราะเมื่อกิจกรรมสิ้นสุดลงครูอาจ ให้ผลป้อนกลับทันที หรือครูอาจเก็บรายละเอียดขณะนักเรียนนำเสนอผลงานของตนโดยจด บันทึกลงหรือมีแบบประเมินเตรียมไว้ด้วย กิจกรรมเช่น

- การร้องเพลงสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
- การแสดงละครตอนที่ได้รับมอบหมาย
- การอภิปรายหน้าชั้นเพื่อวิจารณ์หนังสือ

๕.๕ ผลงานประสม

คือ ผลงานที่มีหลายลักษณะรวมกัน อาจเป็นผลงานที่มีทั้งการจัดทำเอกสาร และวัสดุอุปกรณ์ หรือเป็นการทำกิจกรรมประกอบการทำเอกสาร เป็นต้น โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายและทำให้ครูประเมินผลได้หลายรูปแบบอีกด้วย กิจกรรมเช่น

- การจัดนิทรรศการ
- การรายงานประกอบการสรุปหน้าชั้น
- การวาดภาพประกอบการแต่งคำประพันธ์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทย

- ครูควรบอกจุดประสงค์ และชี้แนะแหล่งการเรียนรู้ รวมถึงแจ้งเกณฑ์การประเมิน ผลงานให้แก่ นักเรียนได้ทราบก่อนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

- การผลิตหรือสร้างผลงานเพื่อประกอบการเรียนรู้นั้น มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ระหว่างที่ผลิตงาน ครูอาจต้องให้คำแนะนำและชี้แนะระหว่างการทำกิจกรรมนั้น ด้วย เช่น การแต่งคำประพันธ์ ครูควรจัดเวลาให้นักเรียนได้แต่งในห้องเรียนเพื่อครูจะได้คอย ช่วยเหลือระหว่างที่นักเรียนเกิดอุปสรรค หากคำคล้องจองไม่ได้ หรือเนื้อความยังไม่เหมาะสมพอ เป็นต้น หากครูมอบหมายให้นักเรียนสร้างผลงานเองที่บ้านแล้วนำส่งให้ครูตรวจ เมื่อผลงานนั้น บกพร่องครูอาจไม่ทราบว่า จะต้องปรับปรุงหรือซ่อมเสริมความรู้และทักษะของนักเรียนจุดใด เพราะครูไม่เห็นขั้นตอนการสร้างผลงานนั้นๆ ของนักเรียน

ตัวอย่างกิจกรรมประเภทการสร้างผลงาน

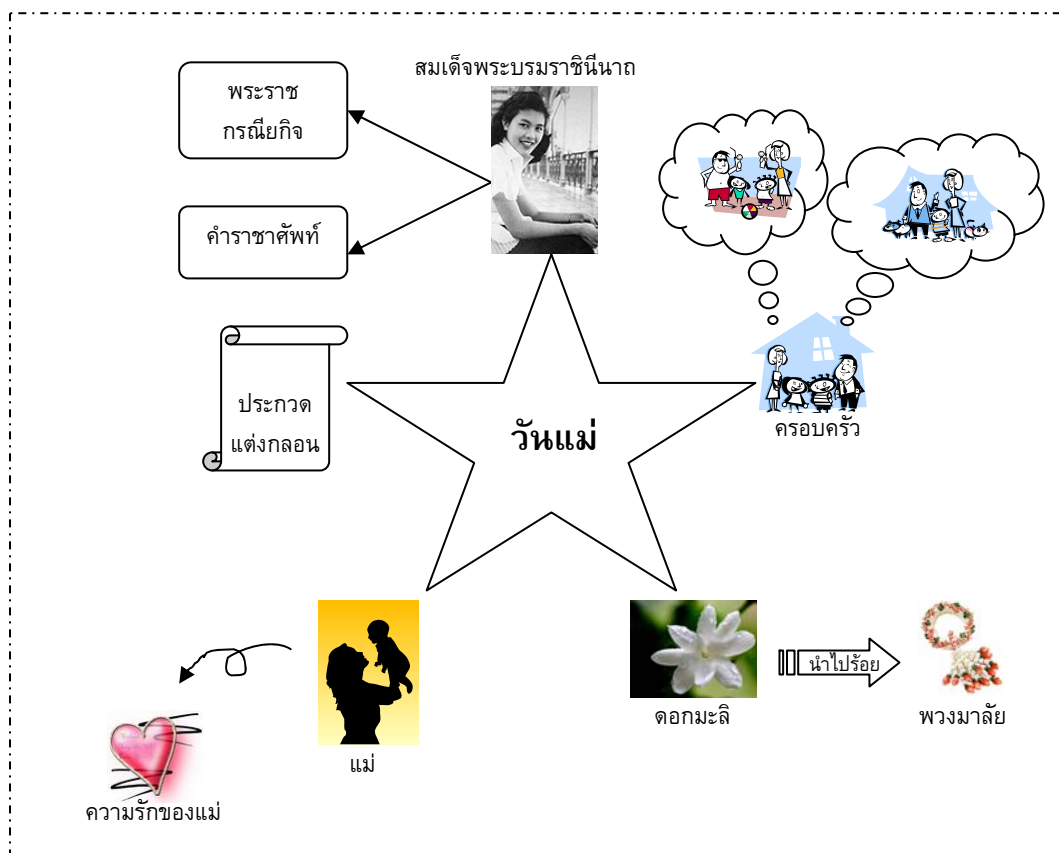
การสร้างแผนภาพโครงเรื่อง (Graphic Organizer)

แผนภาพโครงเรื่อง แผนภาพความคิด แผนภาพความหมาย หรือผังกราฟิก (Semantic map, Structured overview, Web, Concept map, Semantic organizer, Story map) เป็นการแสดงความรู้โดยใช้แผนภาพ เป็นวิธีการนำความรู้หรือข้อเท็จจริงมาจัดเป็นระบบ สร้างเป็นแผนภาพหรือความคิดรวบยอด หรือนำหัวข้อเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาแยกเป็นหัวข้อย่อย แล้วนำมาจัดลำดับเป็นแผนภาพ (กรมวิชาการ ศึกษาธิการ, ๒๕๔๕)

แผนภาพโครงเรื่องมีหลายลักษณะ (ทศนา เขมมณี, ๒๕๕๐) ดังนี้

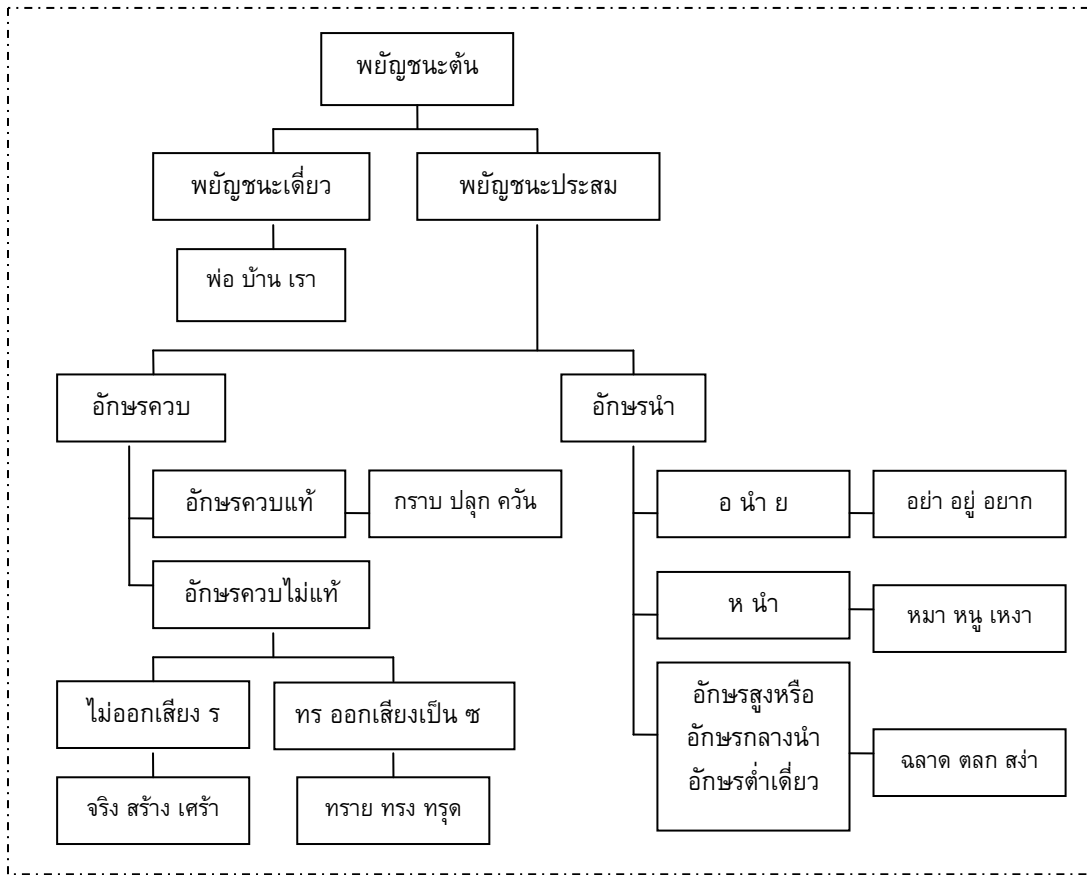
๑. ผังความคิด (A Mind Map) เป็นแผนภาพที่แสดงความสัมพันธ์ของเนื้อหาหรือความคิดต่างๆ ให้เห็นเป็นโครงสร้างภาพรวม โดยใช้เส้น คำ สี เครื่องหมายและภาพต่างๆ เพื่อแสดงความหมายและความเชื่อมโยงของเนื้อหาหรือความคิดนั้นๆ

ตัวอย่างผังความคิดเรื่องวันแม่แห่งชาติ

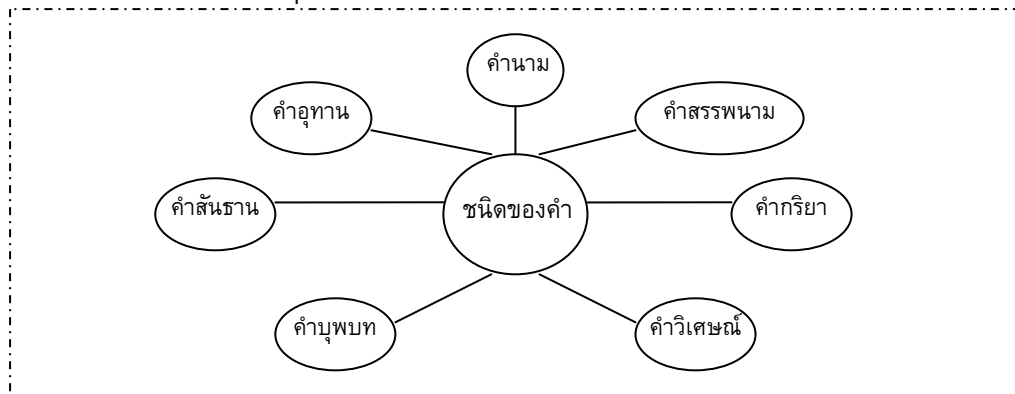


๒. ผังมโนทัศน์ (A Concept Map) เป็นแผนภาพที่แสดงมโนทัศน์หรือความคิดรวบยอดใหญ่ไว้ตรงกลาง และแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ใหญ่และมโนทัศน์ย่อยๆ เป็นลำดับขึ้นด้วยเส้นเชื่อมโยง

ตัวอย่างผังมโนทัศน์เรื่องพญานาค

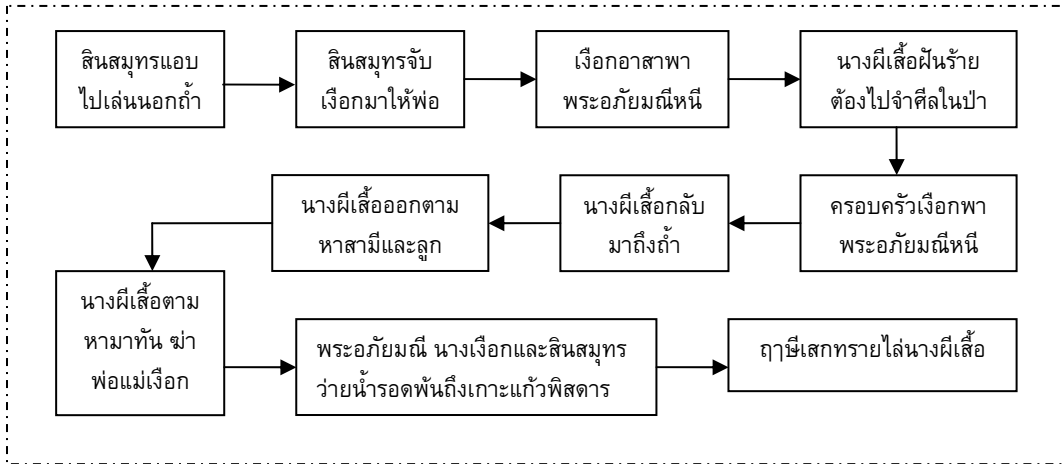


๓. ผังแมงมุม (A Spider Map) เป็นแผนภาพที่แสดงมโนทัศน์ย่อยไว้รอบๆ ตัวอย่างผังแมงมุมเรื่องชนิดของคำ



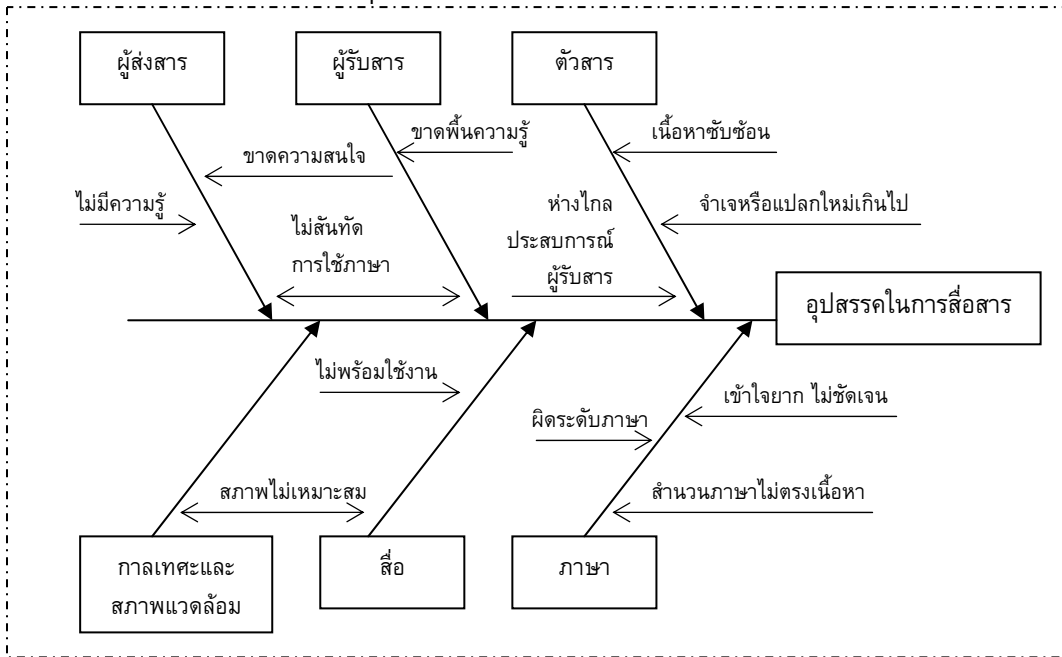
๔. ผังลำดับขั้นตอน (A Sequential Map) เป็นแผนภาพที่แสดงลำดับเหตุการณ์ ลำดับขั้นตอนหรือกระบวนการต่างๆ

ตัวอย่างผังลำดับเหตุการณ์เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร

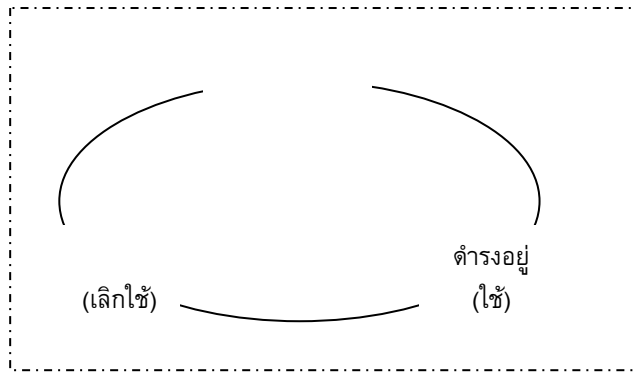


๕. ผังก้างปลา (A Fishbone Map) เป็นแผนภาพที่แสดงสาเหตุหลักและสาเหตุย่อยของปัญหาที่ซับซ้อน

ตัวอย่างผังก้างปลาเรื่องอุปสรรคในการสื่อสาร

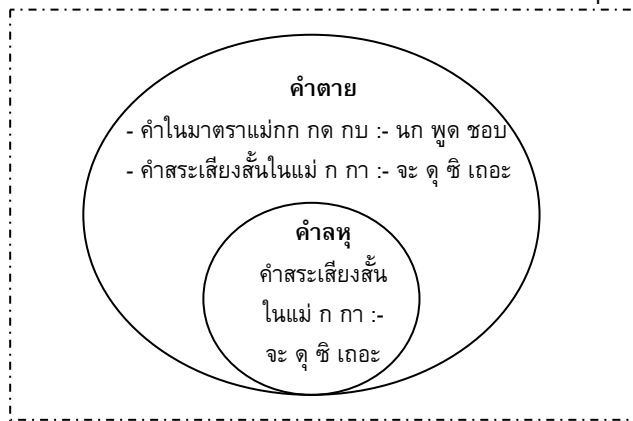


๖. ผังวัฏจักร (A Circle or Cyclical Map) เป็นแผนภาพที่แสดงลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันเป็นวงกลม เป็นวัฏจักรที่ไม่สิ้นสุด ไม่ได้แสดงจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดที่แน่นอน
ตัวอย่างผังวัฏจักรการเกิดคำ

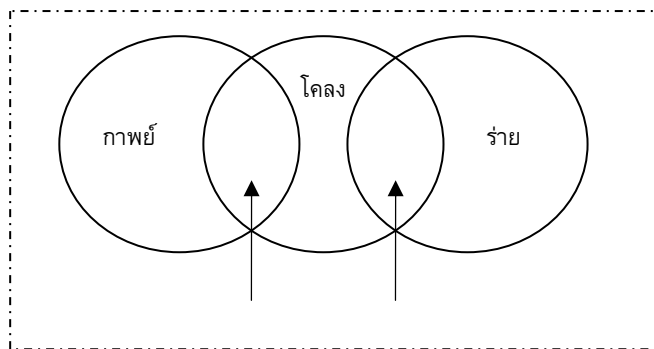


๗. ผังวงกลมซ้อน (Venn Diagram) เป็นแผนภาพวงกลมสองวงหรือมากกว่าซึ่งมีส่วนหนึ่งซ้อนกันอยู่ เหมาะสำหรับการนำเสนอความเหมือนและความต่างของสิ่งต่าง ๆ

ตัวอย่างผังวงกลมแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำตายกับคำลหุ



ตัวอย่างผังวงกลมแสดงความสัมพันธ์ระหว่างโคลง กาพย์และร่าย



กระบวนการสร้างแผนภาพโครงเรื่อง มีดังนี้

ขั้นที่ ๑ กำหนดชื่อเรื่องหรือความคิดรวบยอดสำคัญ

ขั้นที่ ๒ ระดมความคิดเกี่ยวกับชื่อเรื่องหรือความคิดรวบยอดสำคัญให้เป็นคำหรือวลีสั้น ๆ แล้วจัดบันทึกไว้

ขั้นที่ ๓ นำคำหรือวลีที่จัดบันทึกไว้มาจัดกลุ่ม ตั้งชื่อกลุ่มคำเป็นหัวข้อย่อย แล้วเรียงลำดับกลุ่มคำ

ขั้นที่ ๔ ออกแบบแผนภาพโครงเรื่อง โดยเขียนชื่อเรื่องไว้ตรงกลาง จากนั้นวางหัวข้อย่อยต่างๆ โดยใช้เส้นโยงหรือวาดภาพประกอบให้เหมาะสม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทย

- แผนภาพโครงเรื่องอาจใช้ในการอ่านหรือการฟังของนักเรียน ดังนี้

เตรียมการอ่านหรือการฟัง – โดยให้นักเรียนสร้างแผนภาพโครงเรื่องของความรู้และประสบการณ์เดิมของนักเรียน

ระหว่างการอ่าน – โดยนักเรียนเขียนแผนภาพโครงเรื่องของเหตุการณ์ที่อ่านตามลำดับ เพื่อช่วยให้อ่านได้อย่างเข้าใจยิ่งขึ้น

หลังการอ่านหรือการฟัง – โดยสร้างแผนภาพโครงเรื่องที่ได้อ่านหรือได้ฟัง เพื่อเป็นการทบทวนเรื่องราวอีกครั้งหนึ่ง

- แผนภาพโครงเรื่องอาจใช้ในการเล่าเรื่องหรือการรายงานของนักเรียน โดยใช้ประกอบเพื่อให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านได้เข้าใจเรื่องราวโดยรวมได้ดียิ่งขึ้น

- แผนภาพโครงเรื่องอาจใช้ในการเขียนของนักเรียน โดยใช้ในการเตรียมการเขียน ใช้ในการเขียนย่อความ เขียนสรุปเรื่องราว เป็นต้น

การจัดแบ่งประเภทของกิจกรรมตามลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนในบทนี้ แต่ละประเภทค่อนข้างมีลักษณะแตกต่างกันชัดเจน เมื่อจะเลือกนำไปใช้หรือคิดกิจกรรมใดก็ให้ดูลักษณะเด่นของแต่ละประเภท เช่น หากต้องการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ก็อาจใช้กิจกรรมประเภทการแข่งขัน หากต้องการเห็นพฤติกรรมการแสดงออกหรือการใช้ทักษะด้านต่างๆ ของนักเรียน ก็อาจเลือกจัดกิจกรรมประเภทการแสดง หรืออาจจะใช้กิจกรรมที่ผสมผสานหลายๆ ประเภทไว้ด้วยกันก็ได้ เป็นต้น

กิจกรรมท้ายบท

๑. ให้ท่านดูตัวอย่างกิจกรรมแต่ละประเภทในบทเรียน แล้วค้นคว้าหรือคิดค้นตัวอย่าง

กิจกรรมแต่ละประเภทมารอกในช่องว่าง

๑) กิจกรรมประเภทการแข่งขัน

๑.๑) การแข่งกับเวลา

๑.๒) การแข่งกับตนเอง

๑.๓) การแข่งกับผู้อื่น

๒) กิจกรรมประเภทการแสดง

๒.๑) การแสดงเดี่ยว

๒.๒) การแสดงกลุ่มเล็ก

๒.๓) การแสดงกลุ่มใหญ่

๓) กิจกรรมประเภทการใช้ความคิด

- ๓.๑) คิดคล่อง
- ๓.๒) คิดหลากหลาย
- ๓.๓) คิดละเอียด
- ๓.๔) คิดชัดเจน
- ๓.๕) คิดอย่างมีเหตุผล
- ๓.๖) คิดถูกทาง
- ๓.๗) คิดกว้าง
- ๓.๘) คิดลึกซึ้ง
- ๓.๙) คิดไกล

๔) กิจกรรมประเภทการค้นคว้ารวบรวม

- ๔.๑) ครูนำสื่อมาให้นักเรียน
- ๔.๒) ครูพานักเรียนไป
- ๔.๓) ครูกำหนดให้นักเรียนไป
- ๔.๔) ครูให้นักเรียนไปตามที่เลือก
- ๔.๕) นักเรียนไปตามที่ห้องเลือก
- ๔.๖) นักเรียนไปตามที่ตนเลือก

๕) กิจกรรมประเภทการสร้างผลงาน

- ๕.๑) เอกสารสิ่งพิมพ์
- ๕.๒) วัสดุอุปกรณ์
- ๕.๓) โสตทัศนอุปกรณ์
- ๕.๔) กิจกรรม
- ๕.๕) ผลงานประสม

๒. ให้ท่านเลือกนำกิจกรรมประเภทใดประเภทหนึ่ง มาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ๑
แผน โดยเลือกเนื้อหาวิชาภาษาไทยเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้เหมาะสม
