



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาณุ สุขสร้อย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

พุทธศักราช 2569

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

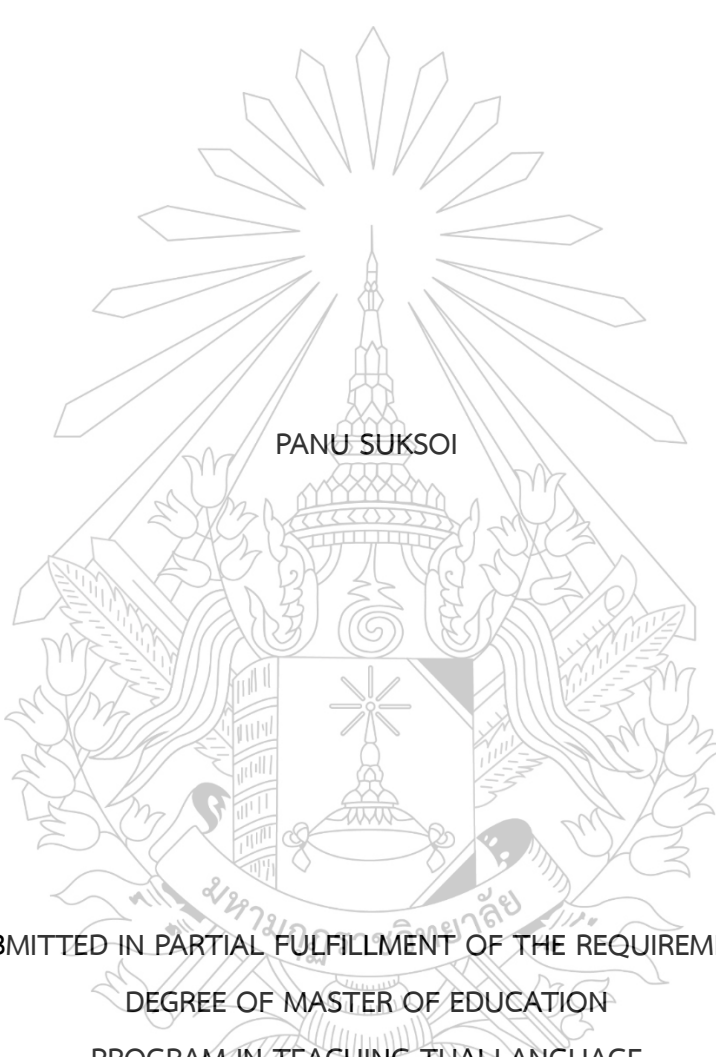
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

พุทธศักราช 2569

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT IN FOREIGN
LOANWORDS IN THAI AND CRITICAL THINKING SKILLS USING
GAME-BASED LEARNING (GBL) FOR TWELFTH-GRADE STUDENTS

The logo of Mahamakut Buddhist University is a large, intricate emblem. It features a central shield with a sunburst at the top, a stupa in the middle, and a lotus at the bottom. The shield is flanked by two elephants and a banner with Thai script. Above the shield is a large, multi-tiered umbrella. The entire emblem is surrounded by a wreath of lotus flowers and leaves.

PANU SUKSOI

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR THE
DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
PROGRAM IN TEACHING THAI LANGUAGE
FACULTY OF EDUCATION
MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY

2026

COPYRIGHT OF MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ชื่อนักศึกษา	ภาณุ สุขสร้อย
ชื่อปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	สาขาวิชาการสอนภาษาไทย
ปีพุทธศักราช	2569
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.แสงอาทิตย์ ไทยมิตร

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(พระครูศรีวิรุณสุนทร , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์:

ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพล อาจอินทร์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.แสงอาทิตย์ ไทยมิตร)

กรรมการ

(พระสุธีวรธรรม , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.)

กรรมการ

(พระมหาศุภชัย สุกกิจใจ, รองศาสตราจารย์ ดร.)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัศรเดช นิละโยธิน)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนันทา กิณรีวงศ์)

กรรมการ

(ดร.คชา ปรานีตพลกรัง)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ชื่อนักศึกษา	ภาณุ สุขสร้อย
ชื่อปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	สาขาวิชาการสอนภาษาไทย
ปีพุทธศักราช	2569
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ดร.แสงอาทิตย์ ไทยมิตร

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 6 แผน 12 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ

ผลวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เฉลี่ยเท่ากับ 25.44 คิดเป็นร้อยละ 84.80 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2) นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.83 คิดเป็นร้อยละ 84.15 ของคะแนนเต็ม มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย, ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ABSTRACT

Thesis Topic	THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT IN FOREIGN LOANWORDS IN THAI AND CRITICAL THINKING SKILLS USING GAME-BASED LEARNING (GBL) FOR TWELFTH-GRADE STUDENTS
Student's Name	Panu Suksoi
Degree Sought	Master of Education
Program	Program in Teaching Thai Language
Anno Domini	2026
Advisor	Dr. Saengatit Thaimit

The objectives of this research were: 1) to enhance student achievement in the topic of foreign loanwords in the Thai language through Game-Based Learning (GBL) for Grade 12 students, aiming for an average score of at least 75% and a minimum of 75% of students passing the established criteria; and 2) to develop critical thinking skills using GBL, with the same target of a 75% average score and a 75% passing rate. The target group consisted of 18 Grade 12 students. The research instruments included six GBL-based lesson plans totaling 12 instructional hours, an achievement test on foreign loanwords in Thai, and a critical thinking skills assessment. Data were analyzed using Mean ($\bar{X}$), Standard Deviation (S.D.), and Percentage.

The research findings revealed that: 1) Students achieved an average learning achievement score of 25.44 (84.80%) on the topic of foreign loanwords in the Thai language, with 15 students (83.33% of the total) meeting the performance criteria. 2) Regarding critical thinking skills on the same topic, students obtained an average score of 16.83 (84.15% of the total score), with 16 students (88.89% of the total) passing the established criteria.

Keywords: Learning Achievement, Foreign Loanwords in Thai, Critical Thinking Skills, Game-Based Learning (GBL)

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ดร.แสงอาทิตย์ ไทยมิตร อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางที่ถูกต้อง และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่และเมตตาอย่างมาโดยตลอด เพื่อให้งานวิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามหลักวิชาการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพล อาจอินทร์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รวมถึงคณะผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ได้แก่ นางสาวกิงฟ้า ภิรมย์ญาณ นายวัชรวุธ ศรีภูมิกุล นางผกามาศ จันทร์ใส นางสาวธัญปัทม ปรีชา และ ดร.วรเชษฐ์ โทอินทร์ ที่ได้ให้ความกรุณาตรวจสอบคุณภาพและประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือวิจัย ทั้งแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ยิ่งในการปรับปรุงเครื่องมือวิจัยให้มีประสิทธิภาพ

ขอกราบขอบพระคุณ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และให้โอกาสทางการศึกษาจนสำเร็จหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต และขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร รวมถึงคณะครูทุกท่านที่ได้กรุณาอนุญาตให้ใช้สถานที่ และให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบใจ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร จำนวน 18 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งนักเรียนทุกคนได้ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) อย่างตั้งใจ อันเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผลการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวทุกคน ที่คอยให้ความรัก ความเมตตา และเป็นกำลังใจสำคัญในการสนับสนุนทั้งด้านทุนทรัพย์และโอกาสทางการศึกษาเสมอมา รวมถึงขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาและผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือและสนับสนุนในด้านต่าง ๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูบาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านสืบไป

ภาณุ สุขสร้อย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	จ
ABSTRACT	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย	9
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	9
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	9
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย	14
2.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้น พื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	23
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย	31
2.4 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	81
2.5 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.....	88
2.6 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)	99
2.7 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้.....	114
2.8 สภาพพื้นที่วิจัย: โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร.....	129
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	131
2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย	136
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	137
3.1 รูปแบบการวิจัย	137

3.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	144
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	145
3.4 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	145
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	161
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	163
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	164
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	164
4.2 ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) วงจรที่ 1-3.....	165
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ใน ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 ขึ้นไป.....	207
4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการ เรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่ น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป.....	209
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	212
5.1 สรุปผล.....	213
5.2 อภิปรายผล.....	214
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	219
บรรณานุกรม	220
ภาคผนวก.....	238
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	239
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ.....	241
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	247
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย.....	265
ภาคผนวก จ หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	267
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ.....	269
ภาคผนวก ช หนังสือขอความอนุเคราะห์ใช้เครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย.....	280
ภาคผนวก ซ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	282
ภาคผนวก ฎ ผลคะแนนของการทดสอบ.....	447
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	450

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.....	17
2.2 โครงสร้างเวลาเรียนรายวิชาภาษาไทย 2.....	29
2.3 สักระยะที่ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ภูมิเป็นฐาน (GBL).....	105
2.4 สักระยะที่ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้.....	122
2.5 สักระยะที่องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้.....	127
2.6 จำนวนนักเรียนของโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร.....	130
3.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ: วงจรที่ 1.....	142
3.2 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ: วงจรที่ 2.....	143
3.3 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ: วงจรที่ 3.....	144
3.4 โครงสร้างของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำยวงจรที่ 1.....	151
3.5 โครงสร้างของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำยวงจรที่ 2.....	152
3.6 โครงสร้างของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำยวงจรที่ 3.....	152
3.7 โครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ทำยวงจรที่ 1.....	154
3.8 โครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ทำยวงจรที่ 2.....	155
3.9 โครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ทำยวงจรที่ 3.....	155
3.10 โครงสร้างของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ.....	158
3.11 โครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย.....	160
3.12 กำหนดการดำเนินการวิจัย วงจรที่ 1.....	162
3.13 กำหนดการดำเนินการวิจัย วงจรที่ 2.....	162
3.14 กำหนดการดำเนินการวิจัย วงจรที่ 3.....	162
4.1 ผลการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1.....	167
4.2 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำยวงจรที่ 1.....	176

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.3 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	176
4.4 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1.....	177
4.5 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	177
4.6 สภาพปัญหา/ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 1.....	178
4.7 ผลการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2.....	180
4.8 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2.....	187
4.9 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	187
4.10 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2.....	188
4.11 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	189
4.12 สภาพปัญหา/ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 2.....	190
4.13 ผลการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3.....	192
4.14 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3.....	201
4.15 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	201
4.16 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3.....	202
4.17 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	202

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.18 สภาพปัญหา/ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 3.....	203
4.19 ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1-3.....	204
4.20 ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1-3.....	205
4.21 ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1-3 แยกเป็นรายด้าน.....	205
4.22 ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1-3 แยกเป็นรายด้าน.....	206
4.23 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายบุคคล.....	207
4.24 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.....	208
4.25 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	208
4.26 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายบุคคล.....	209
4.27 ผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.....	210
4.28 ผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน.....	211

สารบัญรูปภาพ

แผนภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	136
3.1 ขอบข่ายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ.....	140
3.2 วงจรปฏิบัติการในชั้นเรียน.....	141
4.1 การระบวนการดำเนินการปฏิบัติการวิจัยวงจรที่ 1.....	179
4.2 การระบวนการดำเนินการปฏิบัติการวิจัยวงจรที่ 2.....	191



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันภาษาไทยไม่ใช่เพียงเครื่องมือสื่อสารเท่านั้น แต่ยังสะท้อนบริบทสังคมวัฒนธรรม เทคโนโลยี และอัตลักษณ์ทางภาษาในโลกยุคดิจิทัล การเข้าใจพัฒนาการของภาษาไทยในช่วงเวลานี้ จึงมีความสำคัญทั้งในมิติภาษาศาสตร์และภาคปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของไทยมุ่งเน้น การพัฒนาผู้เรียนทุกคน และเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบ ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมถึงเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต ภาษาไทยจึงเป็นส่วนหนึ่ง ในการสร้างพลเมืองของประเทศ ดังพระราชดำริสตอนหนึ่งของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ภูมิพลอดุลยเดช รัชการที่ 9 ของกรมวิชาการ (2539) ความว่า “...ภาษาไทยเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของชาติภาษาทั้งหลายเป็นเครื่องมือของมนุษย์ชนิดหนึ่ง คือ เป็นทางสำหรับแสดงความคิดเห็นอย่าง หนึ่งเป็นสิ่งที่สวยงามอย่างหนึ่ง เช่น ในทางวรรณคดี ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องรักษาเอาไว้ให้ดี ประเทศไทย เรานั้น มีภาษาเป็นของตนเองซึ่งต้องหวงแหนประเทศใกล้เคียงของเราหลายประเทศ มีภาษาของ ตนเองแต่ภาษาของเขาก็ไม่แข็งแรง เขาต้องพยายามหาหนทางที่จะต้องสร้างภาษาของตนเองไว้ให้ มั่นคง เราโชคดีที่มีภาษาของตนเองแต่โบราณกาลจึงสมควรอย่างยิ่งที่จะรักษาไว้...” จะเห็นได้ว่า ภาษาไทยนอกจากจะเป็นภาษาประจำชาติแล้ว ยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารที่สำคัญในสังคม และสร้างความเข้าใจอันดีต่อกันในสังคมและแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ภาษาไทย จึงแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองในวัฒนธรรมทางภาษาที่มีมาตั้งแต่อดีต ดังนั้นหน้าที่ของคนไทย ทุกคนในชาติคือการหวงแหนและรักษาไว้ ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทย สืบไป ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (2542) และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553) ได้บัญญัติเรื่อง ภาษาไทย ไว้โดยตรงครบ โดยเฉพาะใน มาตรา 9 ระบุชัดเจนว่า ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ รัฐต้องส่งเสริมและพัฒนาให้ประชาชนทุกคนสามารถ ใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม หมายความว่า การใช้ภาษาไทยถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการ เรียนรู้ การสื่อสาร และการดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของชาติ และมาตรา 23 (5) กำหนดว่า การจัดการ ศึกษาต้องมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านภาษาไทย สามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และการสร้างองค์ความรู้ ส่งเสริมให้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสติปัญญา

ความรู้คู่คุณธรรม ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน รายวิชาภาษาไทยที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะภาษาที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ในทุกช่วงวัย

โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองเมืองไทย และเป็นโลกียะมั่นคงในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ดังนั้นการสอนคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่กว้าง ละเอียด และสะท้อนถึงอิทธิพลทางวัฒนธรรมและองค์ความรู้จากภายนอกที่ภาษาไทยรับเข้ามา เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง การจัดการเรียนรู้จึงต้องเน้นการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของคำยืมแต่ละภาษา เช่น ลักษณะเสียง รูปคำ การเปลี่ยนแปลงความหมาย และวิธีการรับคำเข้ามาใช้ ทั้งนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้หลัก 5 สาระ ได้แก่ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษาไทย และวรรณคดีและวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พ้องภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ซึ่งรวมถึงการวิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น ซึ่งถือได้ว่า คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยล้วนมีอิทธิพลทางด้านการศึกษามาก รวมไปถึงคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยก็ยังมีอยู่มากในการดำรงชีวิตประจำวันของคนไทยทั้งสิ้น

คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หรือ “คำยืม” เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติของภาษาที่เกิดขึ้นจากการที่ภาษาหนึ่งนำคำหรือลักษณะทางภาษาของอีกภาษาหนึ่งมาใช้ เพื่อเพิ่มถ้อยคำและอำนวยความสะดวกในการสื่อสาร การยืมคำนี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงรูป เสียง หรือความหมายให้เหมาะสมกับภาษาที่รับเข้ามา ปัจจัยที่ทำให้เกิดการยืมภาษาหลากหลาย เช่น ความสัมพันธ์ทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การเมือง การสงคราม ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การค้าขาย การศึกษา และความเจริญทางด้านเทคโนโลยี ภาษาที่ไทยยืมมาใช้ในปริมาณมากและมีอิทธิพลสำคัญ ได้แก่ ภาษาบาลีและสันสกฤต (จากศาสนาและวรรณคดี) ภาษาเขมร (จากความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์) ภาษาจีน (จากความสัมพันธ์ทางการค้าและการตั้งถิ่นฐาน) และภาษาอังกฤษ (จากวิทยาการสมัยใหม่และการติดต่อระหว่างประเทศ) คำภาษาต่างประเทศเหล่านี้ได้เข้ามาเสริมสร้างความหลากหลายทันสมัย และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกให้กับภาษาไทย อีกทั้งยังสอดคล้องกับสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของแผนการศึกษาแห่งชาติ (2551) กล่าวว่า ชนทุกชาติมีการรับเอาภาษาอื่นมาใช้ในภาษาของตน เพราะธรรมชาติของมนุษย์ย่อมมีการติดต่อสัมพันธ์กันในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการเมือง การปกครอง

การค้าขาย ศาสนา วัฒนธรรม การศึกษา เป็นต้น ซึ่งคนไทยก็เช่นกัน ได้รับเอาภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ในภาษาไทยเป็นจำนวนมาก และมีพัฒนาการมาตามลำดับ โดยเริ่มจากอิทธิพลด้านการเมืองการปกครอง ในยุคขอมเรืองอำนาจ อักษร ที่ไทยใช้คือ อักษรขอม อักษรมอญ อักษรไทยลื้อ ด้านศาสนาก็นำเอาภาษาบาลี สันสกฤต อาหรับ เข้ามา ภาษาโปรตุเกสเปอร์เซีย จีน ได้รับอิทธิพลจากการค้าขาย ภาษาขวามลายู ได้รับอิทธิพล จากด้านวัฒนธรรมภาษาอังกฤษ ฝรั่งเศส ได้รับอิทธิพลจากด้านการศึกษา คนไทยรับเอาภาษาต่าง ๆ เข้ามาใช้ โดยการทับศัพท์ แล้วดัดแปลงเสียงให้เข้ากับภาษาไทย หรือมีการบัญญัติศัพท์ เพื่อใช้แทนคำในภาษา อื่น ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษ การยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าของภาษาทำให้มีคำใช้มากขึ้น สามารถสื่อสารกันได้ชัดเจนและรวดเร็วยิ่งขึ้น อีกทั้งในปัจจุบันนี้ คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ได้ถูกบัญญัติไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่า คำภาษาต่างประเทศ มีอิทธิพลของการใช้ภาษาในปัจจุบันอยู่มาก เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เป็นเนื้อหาที่มีความหลากหลายของภาษาที่ผู้เรียนต้องแสดงวิจารณญาณของตนเอง เพื่อให้เข้าใจในลักษณะความเป็นมาของภาษาและลักษณะของคำที่ภาษาไทยรับเข้ามา รวมถึงแสดงความคิดเห็นผ่านการคิดเชิงวิจารณญาณของผู้เรียนให้มีความเหมาะสมและสร้างความเข้าใจของภาษาให้สามารถอยู่ร่วมกับในสังคมปัจจุบันได้

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นอีกหนึ่งทักษะกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลในการพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบเพื่อตัดสินใจหรือแก้ปัญหาอย่างสมเหตุสมผล โดยอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลตีความ และประเมินหลักฐาน ทั้งนี้ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2534) ได้นำเสนอแนวคิดของกาเย เกี่ยวกับกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ว่าเป็นกระบวนการที่เริ่มจากสัญลักษณ์ทางภาษาจนโยงมาเป็นความคิดรวบยอด เป็นกฎเกณฑ์ นำกฎเกณฑ์ไปใช้โดยมีขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอน คือ 1) สังเกต ให้นักเรียนสังเกตรับรู้ และพิจารณาข้อความหรือภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ทำกิจกรรมรับรู้เข้าใจ ได้ ความคิดรวบยอดที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ 2) อธิบาย ให้นักเรียนอธิบายหรือตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น เห็นด้วยหรือไม่เห็น ด้วยกับสิ่งที่กำหนด 3) รับฟัง ให้นักเรียนได้ฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากความคิดเห็นของตนได้ฟังและตอบคำถามตามความคิดเห็นที่แตกต่างกัน 4) เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ให้นักเรียนได้เปรียบเทียบความแตกต่างและความคล้ายคลึงของสิ่งต่าง ๆ จัดกลุ่มสิ่งที่เป็นพวกเดียวกัน 5) วิจารณ์ จัดกิจกรรมให้นักเรียนวิเคราะห์เหตุการณ์ แนวคิดหรือการกระทำที่กำหนด แล้วให้จำแนกหาข้อดี ข้อด้อย ส่วนดี ส่วนด้อย ส่วนสำคัญหรือส่วนที่สำคัญจากสิ่งนั้น ด้วยการยกเหตุผลและหลักฐานประกอบ 6) สรุป ให้นักเรียนได้พิจารณาการกระทำ หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงเกี่ยวข้องกันแล้วสรุปผลอย่างตรงไปตรงมาตามหลักฐานข้อมูล ทั้งนี้ทักษะการคิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณยังสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันที่มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด และการแสดงความคิดเห็นประกอบกับหลักฐานประกอบอย่างเหมาะสม

สืบเนื่องจากกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้มีการปรับลดระยะเวลาเรียนภาควิชาการหรือภาคทฤษฎีลดลง แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาหลักที่ผู้เรียนควรรู้ตามมาตรฐานของหลักสูตรและให้ครูผู้สอนปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเพิ่มเวลาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงมากขึ้นภายใต้โครงการ ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เชื่อมโยง กับการปฏิรูปการเรียนการสอนในยุคประเทศไทย 4.0 ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมายให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากขึ้น ครูลดบทบาทการสอนด้วยการบอกเล่าการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงไปเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) กล่าวว่า ผู้สอนต้องเป็นครูแบบ *Actively Teach* คือ สอนแบบมีส่วนร่วมจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ตลอดเวลา เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (*Active Learning*) โดยผู้สอนสามารถนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามมาตรฐานและตัวชี้วัดในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ทุกรายวิชา รวมถึงนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้อื่นเพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุนการนิเทศติดตามครูผู้สอนในการนำหลักการ รูปแบบ และลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้จัดการจัดการเรียนการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้จัดทำแนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (*Active Learning*) เพื่อให้ศึกษานิเทศก์และผู้เกี่ยวข้อง ใช้เป็นเครื่องมือนิเทศ ติดตาม ช่วยเหลือ แนะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก *Active Learning* ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ตามสภาพบริบทของเขตพื้นที่การศึกษา และสถานศึกษาต่อไป

แต่การจัดการเรียนการสอนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ในปัจจุบันยังคงมีการจัดการเรียนการสอนยังใช้วิธีการสอนเชิงบรรยาย เน้นผู้สอนเป็นสำคัญ และใช้หลักการจำวิธีการวิเคราะห์ลักษณะของคำแต่ละภาษาเท่านั้น ซึ่งจะต้องเรียนรู้วิธีการจากครูผู้สอนโดยตรง อีกทั้งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถแยกคำใดที่เป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คำที่ใช้เป็นคำยืมภาษาใด มีการเลือกใช้คำที่ผิดและผิดหลักการเขียน หลักการออกเสียง ผู้เรียนยังสับสนในการเลือกใช้คำ เนื่องจากคำที่มาจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทยมีจำนวนมาก การท่องจำและการจดจำคำต่าง ๆ จึงเกิดความยาก และต้องใช้ความตั้งใจสูง ผู้เรียนไม่มีความมุ่งมั่นและกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เข้าใจที่มาของคำ ทำให้การจัดการเรียนรู้ในเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยยังไม่เป็นที่น่าสนใจสำหรับผู้เรียนมากนัก ซึ่งผลที่ตามมาคือผู้เรียนไม่สามารถวิเคราะห์ที่มาและลักษณะของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้ จึงเป็นสาเหตุสำคัญในการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับผลการ

ทดสอบระดับชาติ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร คณะแผนกเฉลี่ยรวม ทุกรายวิชาเท่ากับ 27.52 มีพัฒนาการเพิ่มขึ้น ได้แก่ วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์ และวิชาสังคม มีพัฒนาการลดลงได้แก่ วิชาภาษาไทย วิชาภาษาอังกฤษ ทั้งนี้อาจเกิดจากผลการจัดการเรียนและ กลุ่มผู้เรียนเป็นคนละกลุ่ม ข้อสอบที่ใช้ทดสอบเป็นคนละชุด ความยากง่ายในแต่ละปีแตกต่างกัน อาจเป็นผลให้ผู้เรียนมีผลการทดสอบที่ลดลงในบางรายวิชา ซึ่งหนึ่งในรายวิชาที่มีผลคะแนนลดลงคือ รายวิชาภาษาไทย จึงจำเป็นเร่งด่วนในการแสวงหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และสามารถแก้ไขปัญหาเหล่านี้

ในสังคมปัจจุบันมีการรับส่งข่าวสาร ข้อมูลต่าง ๆ ที่เปิดกว้าง เข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว และวิธีการ รับข้อมูลข่าวสารนั้นมีหลากหลาย รวมไปถึงเครื่องมือในการรับข่าวสารในปัจจุบันก็สามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้รับข้อมูลข่าวสาร ซึ่งในขณะเดียวกันทักษะในการคัดกรองข่าวสารที่รับมา โดยเฉพาะในกลุ่มของเยาวชนยังมีค่อนข้างน้อยมากและขาดการฝึกฝนในทักษะการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ กมล โพธิเย็น (2565) กล่าวว่า ผลที่เกิดขึ้นจากการขาดความสามารถในทักษะ การคัดกรองข้อมูลข่าวสารนั้นค่อนข้างก่อให้เกิดผลเสียอย่างมากมายหากขาดการไตร่ตรอง พิจารณา ตัดสินใจที่จะเลือกรับรู้ข้อมูล และการนำข้อมูลที่ได้รับมาเหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน โดยปราศจากการใช้สติปัญญาในการพิจารณาพิจารณา ไตร่ตรองถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้รับมาว่า สมเหตุสมผลมากน้อยเพียงใด ดังนั้นทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) จึงเป็นอีก หนึ่งทักษะที่ต้องพัฒนาเพราะมีความสำคัญอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้ในการดำเนินชีวิต ให้สามารถอยู่อย่างปลอดภัย ในสังคมปัจจุบันอย่างมีประสิทธิภาพ และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้อง ปลุกฝังและส่งเสริมผู้เรียน หรือเยาวชน โดยจำเป็นจะต้องถ่ายทอดวิธีการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณจาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องให้สอดคล้องกับหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนอยู่ในสังคมได้อย่างมี คุณภาพและมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ นวัตกรรมที่เป็นวิธีการแก้ไขปัญหาผู้เรียนไม่ให้ความสนใจในการเรียนรู้ภาษาไทยมีอยู่ หลากหลาย ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการเรียนการสอนมีทั้งรูปแบบที่สามารถแก้ไขตามรายวิชา และ รูปแบบที่สามารถบูรณาการกับภาษาไทยได้ ซึ่งสุกัญญา สมทรัพย์ตระกูล และคณะ (2568) ได้ให้ ความคิดเห็นที่สอดคล้องว่า การศึกษาในโลกอนาคตจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากเนื่องจาก ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนไป นวัตกรรมทางการศึกษาจะเน้น ไปที่การบูรณาการเทคโนโลยีขั้นสูง ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสพการณ์การเรียนรู้เพื่อให้ ตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของผู้เรียนได้ดีขึ้น เช่น การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality), ปัญญาประดิษฐ์ (AI), การเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Lifelong Learning Platforms), บล็อกเชน (Blockchain), การเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครือข่ายสังคม (Social Learning networks) และเทคโนโลยีอย่างระบบตรวจสอบการเข้า-ออก (Access Control

Systems) รวมไปถึงระบบการศึกษาจะมีการปรับตัวเพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยนวัตกรรมทางการศึกษาจะมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้าง การเข้าถึง การศึกษาให้กับผู้คนทั่วโลก ทั้งนี้ นอกจากนวัตกรรมการศึกษาที่เป็นแพลตฟอร์มที่จะช่วย พัฒนาและแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังมีเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่จะสามารถ เป็นตัวนำความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้าถึงความรู้และเนื้อหาที่ผู้สอนได้อย่างเป็นขั้นตอน และสะท้อนความรู้ได้อย่างชัดเจน เช่น การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือ การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนดของแต่ละคนในเวลาที่กำหนด จากนั้น จึงไป แลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน เมื่อได้ข้อสรุปแล้วจึงนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด, การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผัง ความคิดเพื่อ หาความเชื่อมโยงของกรอบความคิดและข้อมูลต่างๆเพื่อนำมาสรุปขยายและนำเสนอ ผลงาน จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้เกิดการซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม และการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นเทคนิคการสอนที่ผู้สอนนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกและไม่เบื่อเนื้อหาและยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

การใช้ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จึงเป็นหนึ่งในรูปแบบการ เรียนรู้ที่ช่วยให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยใช้เกมสร้างสภาพแวดล้อม ที่ผ่อนคลายไม่เครียด และส่งเสริมให้เกิดการคิดทบทวนความรู้เดิม การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และความรับผิดชอบ อธิภาพ แซ่เซีย (2560) กล่าวว่า ในปัจจุบันได้มีการใช้เกมในการจัดการเรียน การสอนอย่างแพร่หลาย เพราะเกมมีส่วนช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มี ความสนุกสนานยิ่งขึ้นหรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา สอดคล้องกับ จิรฤต ยศประสิทธิ์ (2562) กล่าวถึงความสำคัญของเกมว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เป็นเกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมาย เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือประโยชน์ทางการศึกษาแก่ผู้เล่น โดยในขณะแข่งขันผู้เล่นจะได้ฝึกใช้ กระบวนการคิด ฝึกปฏิบัติ หรือทบทวนเนื้อหาวิชาที่เรียน และเมื่อจบการแข่งขันผู้เล่นจะได้รับ องค์ความรู้และความมั่นใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น รวมทั้งได้รับความสนุกสนานความคู้ ก้น ทำให้เกมมีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้ เกมยังเป็นที่นิยมทั้งในระดับปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และในระดับอุดมศึกษา กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สามารถแทรกซึมเข้าไปในทุกส่วนของการศึกษา เพราะสามารถนำไปปรับใช้ได้กับทุกวิชา สามารถ ปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม และความต้องการของครูผู้สอน รวมไปถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐานยังสามารถให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาและใช้เกมด้วยตนเอง

เทคนิคที่เป็นที่นิยมมากที่สุดสำหรับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน คือ บอร์ดเกม เป็นการจัดการ เรียนรู้เกมเป็นฐาน ประเภทหนึ่งที่เล่นบนโต๊ะหรือกระดานโดยมีอุปกรณ์เฉพาะ ซึ่งได้รับความนิยม อย่างมากในการจัดการศึกษาในปัจจุบัน เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดได้ง่ายขึ้นเพิ่มบรรยากาศ

ที่สนุกสนาน กระตุ้นปฏิสัมพันธ์ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ทั้งนี้บอร์ดเกม ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เล่น ลดความตึงเครียด และส่งผลดีต่อสุขภาพจิต ด้วยความหลากหลายของรูปแบบและคุณสมบัติที่สามารถปรับให้เข้ากับเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ สอดคล้องกับ กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล (2562) กล่าวว่า การจัดการศึกษาในปัจจุบันส่วนใหญ่ได้ใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเกมต่าง ๆ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหรือเรื่องให้ผู้สอนต้องการจะสื่อมากขึ้น อีกทั้งช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้มีความสนุกสนาน จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากจะเรียนรู้มากขึ้น รวมไปถึง Treher (2554) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะ และการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน และบรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้นซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ และปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และบอร์ดเกมที่ส่งเสริม ความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศทั้งหมดได้รับการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 2) ความฉลาดรู้ ด้านระบบนิเวศของนักเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ ด้านระบบนิเวศภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการวิจัยที่เป็นสิ่งยืนยันว่า การใช้บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาไทยได้ ตัวอย่างเช่น วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เสาวนีย์ ชลมาศ (2551) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ การอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านมีคะแนนการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และมีคะแนนการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์ (2560) ได้ศึกษาการออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร ผลที่ได้คือ การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้าง

ความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสารได้สร้างองค์ความรู้ความเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องใช้ในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรฯ สามารถมองออกถึงความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นกับการประกอบอาชีพออกแบบสื่อต่าง ๆ มีการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในการออกแบบเกม งานวิจัยทั้งหมดที่กล่าวมานั้น คือ การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบการได้รับความรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนานทำให้เกิดความผ่อนคลาย และเปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหาของบทเรียนทั้งการรับรู้ด้วยตนเองและการรับรู้การทำงานร่วมมือกับผู้อื่นเป็นกลุ่มที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความสนใจในการนำเอาการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาต่าง ๆ อาทิ Kincaid (2520) ได้นำเกมคณิตศาสตร์ไปใช้ที่บ้านโดยการฝึกบิดาหรือมารดาของนักเรียนเป็นพิเศษ เพื่อศึกษาทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำการทดลองกับนักเรียน ซึ่งบิดามารดาของนักเรียนสมัครใจร่วมกันเพื่อศึกษาและสร้างอุปกรณ์ในการเล่นเกมไปไว้ใช้ที่บ้านของตน ก่อนที่จะนำกลับไปบ้านจะต้องทดลองเล่นก่อน มีการแนะนำบิดามารดาของนักเรียนให้กระตุ้นนักเรียนมีบทบาทในการเล่นอย่างเต็มที่ ใช้อุปกรณ์อย่างมีประโยชน์ทำการทดลอง ซึ่งพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้เล่นเกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่ได้เล่นเกม และในด้านทัศนคตินักเรียนได้เล่นเกมมีทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ที่ดีสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกม

จากความเป็นมาและความสำคัญ กล่าวได้ว่า ภาษาไทยในยุคดิจิทัลไม่เพียงเป็นเครื่องมือสื่อสารแต่ยังสะท้อนสังคม วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชาติ การรักษาภาษาไทยจึงสำคัญต่อการพัฒนาคนและประเทศ โดยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 กำหนดให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง รวมถึงการเข้าใจคำยืมจากภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การสอนปัจจุบันยังเน้นการบรรยายทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและไม่เข้าใจที่มาของคำต่างประเทศ จึงควรนำนวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานและบอร์ดเกม มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจ เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ และทำให้การเรียนภาษาไทยสนุกสนาน รวมไปถึงการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักการคัดกรองข้อมูลข่าวสารและฝึกทักษะการแสดงความคิดเห็นโดยใช้เหตุผลประกอบ เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษา เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนตลอดจนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) และนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนเป็นอย่างไร

1.2.2 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

1.3.2 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น จำนวน 18 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.4.2 ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

2.2 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

1.4.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยคือ คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย อ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตามตัวชี้วัดที่ 5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

1.4.4 ขอบเขตด้านระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 รวมเวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หมายถึง ปรากฏการณ์ที่ภาษาไทย ยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หรือหน่วยคำของภาษาอื่นมาใช้ เพื่อให้มีถ้อยคำใช้มากขึ้น รวมไปถึงเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร เรียกว่า “การยืมคำ”

1.5.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งแสดงออก ในรูปของความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากการได้รับประสบการณ์ทางการเรียนรู้ ทั้งจากการสอนในชั้นเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงค่านิยมและจริยธรรม ผลสัมฤทธิ์นี้ สามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เพื่อทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ ซึ่งใช้การจำแนกพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ของ Benjamin S. Bloom (2525) ทั้งหมด 3 ด้านคือ 1) ชั้นความรู้ความจำ 2) ชั้นความเข้าใจ 3) ชั้นการนำไปใช้

1.5.3 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง กระบวนการคิดที่ใช้เหตุและผล โดยมีการศึกษาข้อเท็จจริง หลักฐาน รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ประกอบการตัดสินใจ แล้วนำมาวิเคราะห์อย่าง สมเหตุสมผลก่อนตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ ซึ่งมีองค์ประกอบของการคิดอย่างมี วิจารณญาณ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านระบุปัญหา 2) ด้านรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง 3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล 4) ด้านการแก้ไขปัญหา และ 5) ด้านการประเมินผลสรุปเพื่อตัดสินใจ

1.5.4 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง วิธีการทดสอบและสร้าง คำถามเพื่อวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้ ของ สหพงศ์ จันศิริ (2562) ประกอบด้วย 1) ด้านระบุปัญหา กำหนดและเข้าใจปัญหาได้ชัดเจน 2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง การสืบค้นและจำแนกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 3) ด้าน วิเคราะห์ข้อมูล พิจารณาความสัมพันธ์ ความถูกต้อง และความเชื่อมโยงของข้อมูล 4) ด้านแก้ไข ปัญหา นำข้อมูลมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างทางเลือกหรือแนวทางแก้ปัญหา 5) ด้านประเมินผลเพื่อการ ตัดสินใจ ตัดสินใจและประเมินทางเลือกอย่างมีเหตุผลและหลักฐานรองรับ และใช้รูปแบบการทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher - Made Test) ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นแบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ทำยวจนจรทุกวงจร และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณในการประเมินผลจำนวน 20 ข้อ

1.5.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) หมายถึง ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สืบเคราะห์จาก ทิศนา ขัมมณี (2560); ชนัตต์ พุนเดช (2558); สุคนธ์ สิทธิพานนท์(2552); สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2564) ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ ผู้เรียนรับความรู้ในเรื่องผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดทำ รวมถึงทบทวนความรู้ก่อนทำกิจกรรม เช่น ใบงานหรือแผนผังความรู้ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม บอกชื่อของเกมและจุดประสงค์ของเกม รวมถึงอธิบายวิธีการเล่นเกม กติกา เกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งครูผู้สอนสามารถจัดกลุ่มผู้เรียนให้เหมาะสมตามวิธีการเล่นเกม อาจเล่นแบบเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้ จากนั้นสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ชักถามเพื่อความเข้าใจ สาธิตการเล่น หรือทดลองเล่น

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่น จัดเตรียมสถานที่ให้สอดคล้องกับผู้เล่น และเอื้ออำนวยต่อเกมการเล่น ให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่นและผู้สอนเป็นผู้ควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอวิธีการเล่น ปรับเปลี่ยน และสร้างสรรค์วิธีการเล่น โดยผู้เรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเอง เช่น สร้างกติกาการเล่นให้มีความน่าสนใจมากขึ้น, แบ่งกลุ่มการเล่นเป็นสายเพื่อหาผู้ชนะในแต่ละสาย จากนั้นจัดการแข่งขันอีกครั้งเพื่อหาผู้ชนะ เป็นต้น

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น สรุปผลคะแนนในการจัดกิจกรรม และอธิบายเทคนิคให้เชื่อมโยงผลจากเกม รวมถึงสรุปประเด็นที่ผู้เรียนยังมีข้อสงสัย และผู้เรียนสะท้อนองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ ประเมินทักษะของผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรม การประเมินผลการเรียนรู้ เช่น แบบทดสอบแบบปรนัย, อัตนัย หรือแบบเลือกตอบ ซึ่งครูผู้สอนสามารถออกแบบให้สอดคล้องกับผู้เรียนในการวัดความรู้ได้

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.6.1 ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.6.2 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยได้ศึกษา และนำไปใช้สอนในเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

1.6.3 สถานศึกษาได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้รายวิชาอื่น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้มากขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยโดยนำเสนอสาระสำคัญตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.3 เอกสารที่เกี่ยวกับคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

2.3.1 ความหมายของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

2.3.2 ความสำคัญของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

2.3.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการยืมภาษา

2.3.4 คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

2.3.5 คำภาษาเขมรในภาษาไทย

2.3.6 คำภาษาจีนในภาษาไทย

2.3.7 คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

2.4 เอกสารแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.3 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.5 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.5.1 ความหมายการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.5.2 องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.5.3 การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

- 2.6 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
 - 2.6.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
 - 2.6.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
 - 2.6.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
 - 2.6.4 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
 - 2.6.5 บอร์ดเกม
 - 2.6.5.1 ความหมายของบอร์ดเกม
 - 2.6.5.2 ความสำคัญของบอร์ดเกม
 - 2.6.5.3 ประเภทของบอร์ดเกม
 - 2.6.6 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
- 2.7 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.7.1 ความหมายของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.7.2 ความสำคัญของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.7.3 ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.7.4 องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
- 2.8 สภาพพื้นที่วิจัย: โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร
 - 2.8.1 ข้อมูลโรงเรียน
 - 2.8.2 วิสัยทัศน์/พันธกิจ/อัตลักษณ์/เอกลักษณ์
 - 2.8.3 ข้อมูลจำนวนนักเรียน
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.9.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ
- 2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

วิสัยทัศน์

กระทรวงศึกษาธิการ (2552) กล่าวถึงวิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางไว้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

กระทรวงศึกษาธิการ (2552) กล่าวถึงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการที่สำคัญ 6 ประการ ได้แก่

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ ซึ่งมีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อบวงชน โดยประชาชนทุกคนมีโอกาสดำเนินการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ เพื่อให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งในด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ซึ่งครอบคลุม ทุกกลุ่มเป้าหมายและสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์ได้

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ กำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน 5 ประการ ได้แก่

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ รวมถึงยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม รวมถึงอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร อีกทั้งมี วัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูล ข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช่วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดย คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม โดยมีการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสภาพแวดล้อมและการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2552) กล่าวถึงคู่มือการใช้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้กำหนดสาระการเรียนรู้แกนกลางภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นแนวทางให้โรงเรียนนำไปพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทย วัฒนธรรมไทย และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 2.1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้ว และบทร้อยกรองได้ อย่างถูกต้อง ไพเราะและเหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน	การอ่านออกเสียง ประกอบด้วย - บทร้อยแก้วประเภทต่าง ๆ เช่น บทความ นวนิยาย และ ความเรียง
	2. ตีความ แปลความ และขยายความเรื่องที่อ่าน	การอ่านจับใจความจากสื่อ ต่าง ๆ เช่น - ข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ อิเล็กทรอนิกส์
	3. วิเคราะห์และวิจารณ์เรื่องที่อ่านในทุก ๆ ด้านอย่างมีเหตุผล	และแหล่งเรียนรู้ ต่าง ๆ ในชุมชน
	4. คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน และประเมิน ค่าเพื่อนำความรู้ ความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาใน การดำเนินชีวิต	- บทความ - นิทาน - เรื่องสั้น
	5. วิเคราะห์ วิวิจารณ์ แสดงความคิดเห็นโต้แย้งกับเรื่อง ที่อ่าน และเสนอความคิดใหม่อย่างมีเหตุผล	- นวนิยาย - วรรณกรรมพื้นบ้าน - วรรณคดีในบทเรียน
	6. ตอบคำถามจากการอ่านประเภทต่าง ๆ ภายใน เวลาที่กำหนด	- บทโฆษณา - สารคดี
	7. อ่านเรื่องต่างๆ แล้วเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความ และรายงาน	- บันทึงคลี - ปาฐกถา

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	8. สังเคราะห์ความรู้จากการอ่าน สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ อิเล็กทรอนิกส์และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มาพัฒนาตนเอง พัฒนาการเรียนและพัฒนาความรู้ทางอาชีพ	- พระบรมราโชวาท - เทศนา - คำบรรยาย - คำสอน - บทร้อยกรองร่วมสมัย - บทเพลง
	9. มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ได้ ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ภาษาเรียบเรียงถูกต้อง มีข้อมูล และสาระสำคัญชัดเจน	การเขียนสื่อสารในรูปแบบ ต่างๆ เช่น - อธิบาย - บรรยาย - พรรณนา - แสดงทรรศนะ - โต้แย้ง - โน้มน้าว - เชิญชวน - ประกาศ - จดหมายกิจธุระ - โครงการและรายงานการ ดำเนินโครงการ - รายงานการประชุม - การกรอกแบบรายการต่าง ๆ
	2. เขียนเรียงความ	การเขียนเรียงความ
	3. เขียนย่อความจากสื่อที่มีรูปแบบ และเนื้อหาหลากหลาย	การเขียนย่อความจากสื่อต่างๆ เช่น - กวีนิพนธ์ และวรรณคดี - เรื่องสั้น สารคดี นวนิยาย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- บทความทางวิชาการ - วรรณกรรมพื้นบ้าน
	4. ผลงานเขียนของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ	การเขียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น - สารคดี - บันทึกคดี
	5. ประเมินงานเขียนของผู้อื่น แล้วนำมาพัฒนางาน เขียนของตนเอง	การประเมินคุณค่างานเขียนใน ด้านต่าง ๆ เช่น - แนวคิดของผู้เขียน - การใช้ถ้อยคำ - การเรียบเรียง - สำนวนโวหาร - กลวิธีในการเขียน
	6. เขียนรายงานการศึกษาค้นคว้า เรื่องที่สนใจตามหลักการเขียนเชิงวิชาการ และใช้ข้อมูลสารสนเทศ อ้างอิงอย่างถูกต้อง	- การเขียนรายงานเชิงวิชาการ - การเขียนอ้างอิงข้อมูล สารสนเทศ
	7. บันทึกการศึกษาค้นคว้าเพื่อนำไปพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ	การเขียนบันทึกความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
	8. มีมารยาทในการเขียน	มารยาทในการเขียน

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. สรุปแนวคิด และแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและดู	การพูดสรุปแนวคิด และการแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ ฟังและดู
	2. วิเคราะห์ แนวคิด การใช้ภาษา และความน่าเชื่อถือ จากเรื่องที่ฟังและดู	การวิเคราะห์แนวคิด การใช้ภาษา และความน่าเชื่อถือจากเรื่องที่ฟังและดู

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	3. ประเมินเรื่องที่ฟังและดู แล้วกำหนดแนวทางนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต	
	4. มีวิจารณ์ญาณในการเลือกเรื่องที่ฟังและดู	การเลือกเรื่องที่ฟังและดูอย่างมีวิจารณ์ญาณ การประเมินเรื่องที่ฟังและดูเพื่อกำหนดแนวทางนำไปประยุกต์ใช้
	5. พูดในโอกาสต่างๆ พูดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าวใจ และเสนอแนวคิดใหม่ด้วยภาษาถูกต้องเหมาะสม	การพูดในโอกาสต่างๆ เช่น - การพูดต่อที่ประชุมชน - การพูดอภิปราย - การพูดแสดงทรรศนะ - การพูดโน้มน้าวใจ
	6. มีมารยาทในการฟัง การดู และพูด	มารยาทในการฟัง การดู และการพูด

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. อธิบายธรรมชาติของภาษา พลังของภาษา และลักษณะของภาษา	ธรรมชาติของภาษา พลังของภาษา - ลักษณะของภาษา - เสียงในภาษา - ส่วนประกอบของภาษา - องค์ประกอบของพยางค์ และ คำ
	2. ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคตรงตามวัตถุประสงค์	การใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยค - คำและสำนวน - การร้อยเรียงประโยค - การเพิ่มคำ - การใช้คำ - การเขียนสะกดคำ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	3. ใช้ภาษาเหมาะสมแก่โอกาส กาลเทศะ และบุคคล รวมทั้งคำราชาศัพท์อย่างเหมาะสม	ระดับของภาษา คำราชาศัพท์
	4. แต่งบทร้อยกรอง	กาพย์ โคลง ร่าย และฉันท์
	5. วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศ และภาษาถิ่น	อิทธิพลของภาษาต่างประเทศ และภาษาถิ่น
	6. อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย	หลักการสร้างคำในภาษาไทย
	7. วิเคราะห์และประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์	การประเมินการใช้ภาษาจากสื่อ สิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

ตามมาตรฐาน ท-5.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทย วัฒนธรรมไทย และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น	หลักการวิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมเบื้องต้น - จุดมุ่งหมายการแต่งวรรณคดี และวรรณกรรม - การพิจารณารูปแบบของวรรณคดีและวรรณกรรม - การพิจารณาเนื้อหาและกลวิธีในวรรณคดีและวรรณกรรม - การวิเคราะห์และการวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม
	2. วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดี เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต	การวิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีและวรรณกรรม เกี่ยวกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	3. วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ	การวิเคราะห์และประเมินคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรม - ด้านวรรณศิลป์ - ด้านสังคมและวัฒนธรรม
	4. สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	การสังเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม
	5. รวบรวมวรรณกรรมพื้นบ้านและอธิบายภูมิปัญญาทางภาษา	วรรณกรรมพื้นบ้านที่แสดงถึง - ภาษากับวัฒนธรรม - ภาษาถิ่น
	6. ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจและ นำไปใช้อ้างอิง	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ (ตัวชี้วัด ม.4-6/5) มาเป็นกรอบเนื้อหา ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

2.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

วิสัยทัศน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลัง
ของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย
และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
มีความรู้ และทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ รวมทั้ง
เจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ และสอดคล้องกับ
ท้องถิ่นตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

หลักการ

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้
เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของ
ความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค
และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการ
เรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ ครอบครัวทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถ
เทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข
มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตน
ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด แก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักการเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักษาติ ศาสน์ กษัตริย์ ผู้ที่รักษาติ ศาสน์ กษัตริย์ หมายถึง ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ มีความสามัคคีปรองดอง ภูมิใจ เชิดชูความเป็นชาติไทย ปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่ตนนับถือและแสดงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต ผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง ผู้ที่ประพฤติตนตรงตามความเป็นจริงทั้งทางกาย วาจา ใจ และยึดหลักความจริง ความถูกต้องในการดำเนินชีวิต มีความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด
3. มีวินัย ผู้ที่มีวินัย หมายถึง ผู้ที่ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับห้องเรียน โรงเรียน ครอบครัว และสังคมเป็นปกติวิสัยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น
4. ใฝ่เรียนรู้ ผู้ที่ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เผยแพร่ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
5. อยู่อย่างพอเพียง ผู้ที่อยู่อย่างพอเพียง หมายถึง ผู้ที่ดำเนินชีวิตอย่างประมาณตน มีเหตุผล รอบคอบ ระมัดระวัง อยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความรับผิดชอบ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น เห็นคุณค่าของทรัพยากรต่าง ๆ มีการวางแผนป้องกันความเสี่ยงและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน ผู้ที่มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม พุ้มเพ้ำกำลังกาย กำลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน
7. รักความเป็นไทย ผู้ที่รักความเป็นไทย หมายถึง ผู้ที่มีความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า ชื่นชมมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอด เผยแพร่ภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย มีความกตัญญูกตเวทีย ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารอย่างถูกต้องเหมาะสม
8. มีจิตสาธารณะ ผู้ที่มีจิต หมายถึง ผู้ที่มีลักษณะเป็นผู้ให้และช่วยเหลือผู้อื่น แบ่งปันความสุขส่วนตนเพื่อทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความเดือดร้อน อาสาช่วยเหลือสังคม อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ด้วยร่างกาย สติปัญญา ลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาหรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้เกิดในชุมชนโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้องและเข้าใจ ตีความ แปลความ และขยายความเรื่องที่อ่านได้ วิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่อ่าน แสดงความคิดเห็นโต้แย้งและเสนอความคิดใหม่จากการอ่านอย่างมีเหตุผล คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน เขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึก ย่อความ และเขียนรายงานจากสิ่งที่อ่าน สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้ ความคิดจากการอ่านมาพัฒนาตน พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพ และนำความรู้ ความคิดไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต มีมารยาทและมีนิสัยรักการอ่าน

เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ภาษาได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ ย่อความจากสื่อที่มีรูปแบบและเนื้อหาที่หลากหลาย เรียงความแสดงแนวคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้โวหารต่าง ๆ เขียน บันทึก รายงานการศึกษาค้นคว้าตามหลักการเขียนทางวิชาการ ใช้ข้อมูลสารสนเทศในการอ้างอิง ผลงานงานของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งสารคดีและบันเทิงคดี รวมทั้งประเมินงานเขียนของผู้อื่น และนำมาพัฒนางานเขียนของตนเอง

ตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู มีวิจารณญาณในการเลือกเรื่องที่ฟังและดู วิเคราะห์วัตถุประสงค์ แนวคิด การใช้ภาษา ความน่าเชื่อถือของเรื่องที่ฟังและดู ประเมินสิ่งที่ฟังและดูแล้วนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต มีทักษะการพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการโดยใช้ภาษาที่ถูกต้อง พูดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าว และเสนอแนวคิดใหม่อย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

เข้าใจธรรมชาติของภาษา อิทธิพลของภาษา และลักษณะของภาษาไทย ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ แต่งคำประพันธ์ประเภท กาพย์ โคลง ร่ายและฉันท์ ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับกาลเทศะและใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างถูกต้อง วิเคราะห์หลักการ สร้างคำในภาษาไทย อิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและภาษาถิ่น วิเคราะห์และประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

วิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ และนำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

โครงสร้างกลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาพื้นฐาน

ท 31101 ภาษาไทย 1	จำนวน 40 ชั่วโมง	1.0	หน่วยกิต
ท 31101 ภาษาไทย 2	จำนวน 40 ชั่วโมง	1.0	หน่วยกิต
ท 31101 ภาษาไทย 3	จำนวน 40 ชั่วโมง	1.0	หน่วยกิต
ท 31101 ภาษาไทย 4	จำนวน 40 ชั่วโมง	1.0	หน่วยกิต
ท 31101 ภาษาไทย 5	จำนวน 40 ชั่วโมง	1.0	หน่วยกิต
ท 31101 ภาษาไทย 6	จำนวน 40 ชั่วโมง	1.0	หน่วยกิต

รายวิชาเพิ่มเติม

ท 31202 พินิจวรรณคดีมรดกเฉพาะเรื่อง	จำนวน 20 ชั่วโมง	0.5	หน่วยกิต
ท 32201 วิชาการเขียนรายงานเชิงวิชาการ	จำนวน 20 ชั่วโมง	0.5	หน่วยกิต
ท 32202 วิชาสร้างสรรค์งานเขียน	จำนวน 20 ชั่วโมง	0.5	หน่วยกิต
ท 33201 โครงงานภาษาไทย	จำนวน 20 ชั่วโมง	0.5	หน่วยกิต
ท 33202 พินิจวรรณคดีท้องถิ่น	จำนวน 20 ชั่วโมง	0.5	หน่วยกิต

คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา ท 33102

รายวิชาภาษาไทย 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน

จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาวิเคราะห์ ฝึกทักษะทางภาษาเกี่ยวกับ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักภาษา การใช้ภาษา วรรณคดีวรรณกรรมโดยการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ ตีความ แปลความ ขยายความ วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นเชิงประเมินค่า เขียนเชิงสร้างสรรค์ อธิบาย บรรยาย พรรณนา เรียงความ การแต่งคำประพันธ์ วิเคราะห์ วิจารณ์ ประเมินค่าสิ่งที่ฟัง ดู อย่างมีเหตุผล ฝึกพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ฝึกวิธีการคิดแก้ปัญหา ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยาน ศึกษาโครงสร้างของภาษา การแสดงเหตุผล ภาษาแสดงทรรศนะ โต้แย้งและโน้มน้าวใจ ประโยชน์และอิทธิพลของภาษา ความงามของภาษาในบทร้อยแก้วและร้อยกรอง พิจารณาคุณค่าของงานประพันธ์วรรณคดีและวรรณกรรม

โดยใช้ กระบวนการเรียนภาษา กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการกลุ่ม กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและการเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เพื่อให้เกิด ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะสามารถพัฒนาสมรรถภาพการเรียนรู้ การศึกษา ค้นคว้า นำความคิดไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตให้สอดคล้องกับ ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

รหัสตัวชี้วัด

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

ท 2.1 ม.6/1 ,ม.6/2 ,ม.6/5

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

ท 4.1 ม.6/1 ,ม.6/3 ,ม.6/4

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

รวม 21 ตัวชี้วัด

โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ท 33102

รายวิชาภาษาไทย 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน

ตารางที่ 2.2 โครงสร้างเวลาเรียนรายวิชาภาษาไทย 2

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	การอ่านนิเวศสาร	ท 1.1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/4 ม. 4-6/6	การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ ผู้อ่านต้องตีความ แปลความ ขยายความ คาดคะเนเหตุการณ์ ตอบคำถาม และประเมินค่า เพื่อนำความรู้ ความคิดไปแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต	2	5
2	การอ่านในชีวิตประจำวัน	ท 1.1 ม. 4-6/7 ม. 4-6/8 ท 4.1 ม. 4-6/7	การอ่านเรื่องต่างๆ นั้น ต้องมีการสังเคราะห์ความรู้ จาก การอ่าน สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และแหล่งเรียนรู้ต่างๆ มาพัฒนาตน พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพ ซึ่งการอ่านเรื่องต่าง ๆ จะต้องรู้วิธีการเขียนกรอบแนวคิด และผังความคิด	5	5
3	การเขียนเพื่อสื่อสาร	ท 2.1 ม. 4-6/1	การเขียนเพื่อสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเขียนบรรยาย การเขียนพรรณนา การเขียนโครงการ รายงานการดำเนินโครงการ และรายงานการประชุม ผู้เขียนจะต้องเขียนให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเขียน มีการใช้ภาษาที่เรียบเรียงอย่างถูกต้องเหมาะสม โดยมีข้อมูลและสาระสำคัญชัดเจน	5	5
4	การเขียนบันทึก	ท 2.1 ม. 4-6/4	บันทึกคดีเป็นงานเขียนสร้างสรรค์ซึ่งการเขียนบันทึกคดีนั้นควรเข้าใจถึงองค์ประกอบและวิธีเขียนบันทึกคดีเพื่อให้การสร้างสรรค์งานเขียนนั้นมีคุณภาพ	4	5

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
5	การประเมิน คุณค่างานเขียน	ท 2.1 ม. 4-6/5	การประเมินคุณค่าเรื่องสั้นและการประเมิน คุณค่ากวีนิพนธ์ เป็นการศึกษาวិเคราะห์งาน เขียนทั้งด้านแนวคิด การใช้ภาษา กลวิธีการแต่ง รวมถึงคุณค่าที่ได้รับจากงานเขียนเพื่อนำไปใช้ ประเมินงานเขียนที่ได้อ่าน และนำไปใช้พัฒนา งานของตนเอง	3	5
สอบกลางภาค					20
6	การฟังและดู อย่างมี ประสิทธิภาพ	ท 3.1 ม. 4-6/1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/3	การฟังและการดูข้อมูลข่าวสารต่างๆ จะต้อง สรุปแนวคิดและแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ ฟังและดู แล้ววิเคราะห์แนวคิดการใช้ภาษา และความน่าเชื่อถือจากเรื่องที่ฟัง และดูอย่างมี เหตุผล	3	5
7	การพูดอภิปราย การพูดแสดง ทรรศนะ และ การโต้แย้ง	ท 3.1 ม. 4-6/5 ม. 4-6/6	การพูดอภิปราย พูดแสดงทรรศนะ และการ โต้แย้ง เป็นการพูดในโอกาสต่างๆ ผู้พูดต้อง เสนอแนวคิดใหม่ใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสม และมีมารยาทในการพูด	3	5
8	ระดับภาษาและ อิทธิพลของการ ใช้ภาษา	ท 4.1 ม. 4-6/3 ม. 4-6/5	ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารของคน ไทย ผู้ใช้ภาษาจึงควรเลือกใช้ระดับภาษาให้ เหมาะสมตามสัมพันธภาพระหว่างบุคคล และ ต้องเข้าใจลักษณะคำยืมภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย และวิเคราะห์อิทธิพลของภาษา ต่างประเทศในภาษาไทย	12	10
9	การแต่งคำ ประพันธ์ ประเภทฉันท	ท 4.1 ม. 4-6/4	การแต่งคำประพันธ์ประเภทฉันทจะต้องทราบ ถึงลักษณะการบังคับทางฉันทลักษณ์ของฉันท แต่ละประเภท	3	5
สอบปลายภาค					30
รวม					100

จากหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ระดับภาษาและอิทธิพลของการใช้ภาษา จากโครงสร้างเวลาเรียนรายวิชาภาษาไทย 6 รหัสวิชา ท31102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ซึ่งใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 12 ชั่วโมง มาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบ เพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

2.3.1 ความหมายของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2556) ได้ให้ความหมายของการยืมคำไว้ว่า การยืมคำ หมายถึง ภาษาหนึ่ง ที่นำเอาคำหรือลักษณะทางภาษาหนึ่งไปใช้ในภาษาของตน ภาษาที่ถูกยืมมา มักจะถูกเปลี่ยนแปลงรูปเสียง และความหมายในภาษานั้นใหม่ เพื่อความสะดวกในการออกเสียงและเป็นไปตามลักษณะสำคัญของภาษาผู้ยืม

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ (2556) กล่าวว่า “คำยืม” เป็นลักษณะธรรมชาติของภาษา ย่อมมีการหยิบยืมคำของภาษาต่างประเทศมาใช้ปะปนกับภาษาของตนอยู่เสมอ การยืมคำจากภาษาอื่นมาใช้ในการช่วยให้ มีถ้อยคำใช้มากขึ้นและเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร การยืมคำมาใช้ ไม่มีขอบเขตจำกัดตายตัว อาจจะยืมเสียง ยืมคำหรือยืมไวยากรณ์ก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการและความสะดวกของผู้ใช้

สมบุญ ศุภจริยาวัตร (2546) กล่าวว่า คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย คือคำที่นำมาจากภาษาอื่น เป็นการเพิ่มคำในภาษาอีกวิธีหนึ่งเมื่อคนไทยติดต่อกับชนชาติอื่น ๆ ในทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมจึงรับเอาคำในภาษาของชนชาติเหล่านั้นมาใช้ในภาษาไทย

ทองสุข เกตุโรจน์ (2546) กล่าวว่า คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เป็นวิธีการสร้างคำหนึ่งของภาษาไทยโดยการถ่ายทอดวัฒนธรรมทางภาษา เมื่อนำคำภาษาหนึ่งเข้ามาใช้ในอีกภาษาหนึ่ง อาจมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เหมาะกับระบบเสียง ระบบตัวอักษร หรือความต้องการ ของผู้ที่รับคำนั่น ๆ เข้ามาในภาษาของตน

กล่าวได้ว่า ภาษาหลายภาษามีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เกิดจากผู้ใช้งานภาษาเองและเกิดจากปัจจัยภายนอก เช่น การศึกษา เทคโนโลยี ประเพณีวัฒนธรรม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงภายนอก ดังกล่าวทำให้เกิด “การยืมภาษา” ขึ้นซึ่งมีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

วัลยา ข้างขวัญยืน และคณะ (2549) กล่าวว่า การยืมภาษา (linguistic borrowing) หมายถึง ปรากฏการณ์ ที่ภาษาหนึ่งยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หน่วยคำ คำ สำนวน กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค วลี ฯลฯ จากภาษาอื่นมาใช้

จากความหมายของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สามารถสรุปได้ว่า คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย คือ ปรากฏการณ์ที่ภาษาไทย ยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หรือหน่วยคำ ของภาษาอื่นมาใช้ เพื่อให้มีถ้อยคำใช้มากขึ้น รวมไปถึงเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร เรียกว่า “การยืมคำ”

2.3.2 ความสำคัญของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

จิราวัฒน์ เพชรรัตน์และอัมพร ทองใบ (2556) กล่าวว่า ความสำคัญของคำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทยสามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. ภาษาไทย เป็นภาษาประจำชาติ คนไทยใช้ภาษาไทยในการติดต่อสื่อสารกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเป็นเวลายาวนาน ภาษาไทยจึงเป็นเครื่องแสดงถึงความเจริญของชนชาติไทย
2. ภาษาไทย ช่วยให้คนไทยมีความสมัครสมานสามัคคีกัน ภาษาช่วยให้คนในชาติเกิดความรู้สึกผูกพันเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ทำให้เกิดความกลมเกลียวกันเพราะใช้ภาษาเดียวกัน
3. ภาษาไทย ใช้สร้างความเข้าใจซึ่งกันและกันในการดำเนินชีวิต การสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน จะได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสารก็ต่อเมื่อผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีความเข้าใจสารและเรื่องราวต่างๆ ได้ตรงกัน ดังนั้น ผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องเรียนรู้และใช้ภาษาให้ถูกต้องตามระเบียบ และกฎเกณฑ์ของภาษา เพื่อให้การสื่อความหมายเข้าใจตรงกัน
4. ภาษาไทย เป็นภาษาที่มีเอกลักษณ์ คือ ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงวรรณยุกต์ในการเขียนเรื่องราวต่าง ๆ การนำคำมาเรียบเรียงเพื่อพูดและเขียน ภาษาไทย มีเสียงวรรณยุกต์ที่เป็นเสียงสูงและเสียงต่ำทำให้เกิดเสียงไพเราะ และที่สำคัญเสียงวรรณยุกต์ที่ต่างกัน ทำให้เกิดความหมายของคำได้ต่างกันด้วย เพราะเป็นการเพิ่มคำภาษาไทยได้มากขึ้น
5. ภาษาไทยช่วยให้คนไทยได้จดบันทึกเรื่องราวในอดีตมาสู่คนรุ่นปัจจุบัน เช่น ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม บทกวีนิพนธ์ ทำให้คนไทยใช้ภาษาอ่านศึกษาค้นคว้าหาความรู้ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถใช้ภาษาในการสร้างสรรค์ วรรณคดีและวรรณกรรมได้ ภาษาจึงเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำให้เกิดการค้นคว้า สร้าง เสริมสติปัญญาของคนในชาติ สืบทอดวัฒนธรรม และงานวิชาการด้านต่าง ๆ

กาญจนา นาคสกุล (2554) ภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้สื่อสารกัน สังคมมนุษย์เป็นสังคมที่ไม่หยุดนิ่งเพราะมนุษย์เป็นสัตว์ที่มีสมอง มีสติปัญญาสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์ พัฒนาเปลี่ยนแปลงชีวิตและความเป็นอยู่ให้ดีขึ้นอยู่เสมอ ภาษาซึ่งเป็นกลไกสำคัญของสังคมมนุษย์จึงอาจเปลี่ยนแปลงควบคู่กันไปกับสังคมมนุษย์ คำและประโยคในทุกภาษาอาจเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นหรือหายไปพร้อม ๆ กับการเปลี่ยนแปลงความเจริญ และความเสื่อมของสังคมมนุษย์ ภาษามักเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย เช่น ภาษาไทยสมัยสุโขทัยไม่เหมือนภาษาไทยในสมัยอยุธยาทั้งหมด ภาษาไทยในสมัยอยุธยาไม่เหมือน ภาษาไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ แต่ก็ใช้ว่าจะแตกต่างกันไปเสียทั้งหมด ความเปลี่ยนแปลงทางภาษาจะค่อย ๆ เกิดขึ้นและดำเนินไป ไม่มีใครบอกล่วงหน้าได้ว่าอะไรจะเปลี่ยนแปลงไป จะเปลี่ยนแปลงอย่างไรหรือจะเปลี่ยนเมื่อใด ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับภาษานอกจากจะเกิดจากปัจจัยภายในตัวภาษาแล้วยังอาจเกิดจากปัจจัยภายนอกภาษา คือ อิทธิพลของภาษาอื่นอีกด้วย ภาษาอาจเปลี่ยนแปลงได้ทั้งในด้าน การออกเสียง ระบบเสียง ความหมายของคำ และหน้าที่ของคำในบริบทต่าง ๆ

จงชัย เจนหัตถการกิจ (2551) กล่าวว่า ชนทุกชาติมีการรับเอาภาษาอื่นมาใช้ในภาษาของตน เพราะธรรมชาติของมนุษย์ย่อมมีการติดต่อสัมพันธ์กันในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการเมือง การปกครอง การค้าขาย ศาสนา วัฒนธรรม การศึกษา เป็นต้น ซึ่งคนไทยก็เช่นกัน ได้รับเอาภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ในภาษาไทยเป็นจำนวนมากและมีพัฒนาการมาตามลำดับ โดยเริ่มจากอิทธิพลด้านการเมือง การปกครองในยุคขอมเรืองอำนาจ อักษรที่ไทยใช้คือ อักษรขอม อักษรมอญ อักษรไทยลื้อ, ด้านศาสนาก็นำเอาภาษาบาลี สันสกฤต อาหรับ เข้ามา, ภาษาโปรตุเกสเปอร์เซีย จีน ได้รับอิทธิพลจากการค้าขาย, ภาษาชวา มลายู ได้รับอิทธิพลจากตำนานวรรณกรรม และภาษาอังกฤษ ฝรั่งเศส ได้รับอิทธิพลจากด้านการศึกษา คนไทยรับเอาภาษาต่างๆ เข้ามาใช้โดยการทับศัพท์ แล้วดัดแปลงเสียงให้เข้ากับภาษาไทย หรือมีการบัญญัติศัพท์เพื่อใช้แทนคำในภาษาอื่น ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษ การยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าของภาษาทำให้มีคำใช้มากขึ้น สามารถสื่อสารกันได้ชัดเจนและรวดเร็วยิ่งขึ้น

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2550) กล่าวว่า คำภาษาไทยมีลักษณะเฉพาะทางภาษา คือ เป็นคำโดด (isolating language) คือ คำศัพท์ในภาษาเป็นโครงสร้างพยางค์เดียว (monosyllabic structure) และเป็นคำสำเร็จรูปในตัวเอง เมื่อได้รับอิทธิพลจากภาษาต่างประเทศหลายประเทศ เนื่องจากเหตุผลหลายประการ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามอิทธิพลของการยืมคำจากประเทศนั้น ๆ เข้ามาใช้ทำให้ลักษณะของภาษาไทยเปลี่ยนแปลงไปจากลักษณะดั้งเดิม

จากความสำคัญของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย คำภาษาต่างประเทศมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาภาษาไทย ทำให้ภาษาไทยมีความหลากหลาย ทันสมัย และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก การยืมคำเป็นกลไกสำคัญที่สะท้อนการเปิดรับวัฒนธรรมและองค์ความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถในการสื่อสารและส่งเสริมปัญญาของคนไทย

2.3.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการยืมภาษา

จันจิรา จิตตะวิริยะพงษ์ (2556) กล่าวถึงการนำภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ในภาษาไทย มีสาเหตุหลายประการสรุปได้ ดังนี้

1. สาเหตุทางด้านภูมิศาสตร์ ประเทศไทยมีอาณาเขตติดต่อกับประเทศต่าง ๆ ได้แก่ พม่า ลาว กัมพูชา มาเลเซีย จึงทำให้คนไทย ที่อยู่อาศัยบริเวณชายแดนเดินทางข้ามแดนไปมาหาสู่กันและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันไม่ว่าจะเป็น การข้ามแดนเพื่อเข้ามาหางาน ทำการท่องเที่ยว การอพยพย้ายถิ่น เป็นต้น เหตุผลดังกล่าวจึงทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนภาษากัน

2. สาเหตุทางด้านประวัติศาสตร์ สภาพการอพยพโยกย้ายการกวาดต้อนผู้คนพลเมือง ในทางประวัติศาสตร์พบว่า ได้มีการอพยพโยกย้ายกวาดต้อนผู้คนที่ทั้งของไทยไปดินแดนอื่น ๆ เช่น พม่า หรือผู้คนที่จากดินแดนอื่นมาในไทย จึงได้รับเอาภาษาของพวกเขานั้นเข้าไว้ด้วย ย่อมเป็นเครื่องยืนยันว่าจากความสัมพันธ์ทางด้านประวัติศาสตร์ทำให้เกิดการยืมภาษาจากชนชาติอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี

3. สาเหตุทางการเมืองการสงคราม และการทำสัมพันธไมตรีกับชาวต่างชาติ เหตุการณ์ทางด้านประวัติศาสตร์ ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าไทยได้ทำสงครามรบพุ่งกับประเทศเพื่อนบ้านเสมอมา เช่น เขมร พม่า และในบางโอกาสก็ได้มีการสร้างสัมพันธไมตรีกับประเทศเหล่านั้นอีกด้วย แม้ไทยจะทำสงครามกับประเทศพม่ามากกว่าชาติอื่น ๆ แต่คำยืมจากพม่าไม่ได้เข้ามาปะปนกับภาษาไทยจากสาเหตุทางการเมืองเป็นสำคัญ

4. สาเหตุด้านศาสนา ไทยเราได้รับเอาลัทธิบางอย่างของศาสนาพราหมณ์ซึ่งเป็นศาสนาของพวกที่เป็นเจ้าของถิ่นดั้งเดิม ของสุวรรณภูมิเอาไว้ และหลังจากนั้นได้รับพระพุทธศาสนาเข้ามาเป็นศาสนาประจำชาติมาตั้งแต่สมัย สุโขทัย จึงมีคำยืมจากภาษาบาลี สันสกฤต ซึ่งใช้ในศาสนาพุทธ และศาสนาพราหมณ์ปะปนกับภาษาไทยมาตั้งแต่แรกเริ่มดังที่กล่าวไว้แล้วในตอนต้น และปัจจุบันคำศัพท์ต่าง ๆ ที่มาจากภาษาบาลี สันสกฤต ผ่านภาษาทั้งสองนี้ก็มีใช้อยู่ในภาษาไทยเป็นจำนวนมาก จนบางครั้งเราลืมไปว่าคำต่าง ๆ เหล่านั้น เป็นคำภาษาไทยที่ใช้แต่เดิม เพราะใช้กันมายาวนานจนจำได้แม่นยำและใช้มาพร้อมกับภาษาไทยโบราณ

5. สาเหตุทางด้านศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ การรับเอาศิลปวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ นั้นเมื่อเราับพระพุทธศาสนาหรือศาสนาพราหมณ์รับเอาวรรณคดีของอินเดียมาซึ่งส่งผลให้วัฒนธรรมบางอย่างมาพร้อมกันด้วย เช่น ประเพณีวันตรุษ วันสงกรานต์ ตักบาตรเทโว พิธีพืชมงคล พิธีบูชาญู เทศน์มหาชาติ พิธีตรียัมปวาย พระราชพิธีอภิเษกสมรส ซึ่งส่วนใหญ่เป็นประเพณีที่ได้รับจากศาสนา

6. สาเหตุทางด้านธุรกิจและการติดต่อค้าขาย ประเทศไทยมีการติดต่อกับต่างชาติ ตั้งแต่สมัยพ่อขุนรามคำแหง ซึ่งติดต่อกับประเทศจีนและสมัยกรุงศรีอยุธยาซึ่งมีชาติตะวันตกประเทศต่าง ๆ เช่น โปรตุเกส ฮอลันดา อังกฤษ ฝรั่งเศส ฯลฯ เข้ามาติดต่อกับค้าขายกับประเทศไทย ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารตกลงเรื่องกิจการค้าขายหรือโฆษณาสินค้าซึ่งกันและกัน ทำให้ภาษาของชาตินั้น ๆ เข้ามาปะปนกับภาษาไทยเป็นจำนวนมาก

7. สาเหตุทางการศึกษา การศึกษาแต่เดิมของคนไทยมีการศึกษาเล่าเรียนที่วัด ฉะนั้นภาษาที่ใช้เล่าเรียน คือ ภาษาบาลี เขมร ต่อมาเมื่อการศึกษาได้มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นวิทยาการต่าง ๆ รับมาจากต่างประเทศโดยเฉพาะประเทศทางตะวันตก ตำราวิชาการที่เป็นภาษาต่างประเทศ เช่น ตำราแพทย์ ตำราการปกครองของอังกฤษและฝรั่งเศส เมื่อประชาชนมีการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น มีโอกาสที่จะได้ไปศึกษาต่อต่างประเทศมากขึ้น ทำให้การติดต่อกับชาตินั้น ๆ กระทำได้สะดวกและมีโอกาสได้ศึกษาภาษาต่าง ๆ ประกอบกับภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับใช้เป็นภาษากลางในการสื่อสารกัน อันเป็นผลทำให้ภาษาอังกฤษเข้ามาปะปนกับภาษาไทยมากขึ้นโดยเฉพาะในปัจจุบัน

8. ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ ประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาความเจริญทางวิทยาการด้านต่าง ๆ เราได้รับเอาสิ่งที่เป็นความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจากประเทศที่เจริญแล้วมาใช้สิ่งของและความคิดต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นสิ่งที่ไทยเราไม่เคยมีใช้มาก่อน ฉะนั้นเมื่อเรารับเอาวัตถุสิ่งของและความคิดอันเป็นของใหม่เหล่านั้นเข้ามาจึงพลอยรับเอาภาษาของเจ้าของความคิดนั้น ๆ เข้ามาด้วยโดยเฉพาะคำศัพท์จากทางตะวันตก ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ฝรั่งเศส และศัพท์ที่รับเข้ามามากเป็นศัพท์ที่ใช้เหมือนหรือใกล้เคียงกับภาษาเดิมบ้าง บัญญัติศัพท์ขึ้นใช้ใหม่บ้างหรือแปลความหมายของศัพท์เดิมบ้าง

อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล (2555) กล่าวถึงเหตุผลสำคัญที่ภาษาหนึ่งยืมคำ หรือลักษณะต่าง ๆ ของอีกภาษาหนึ่งมาใช้ 2 ประการ ดังนี้

1. เหตุผลด้านความจำเป็น การยืมภาษาด้วยเหตุผลด้านความจำเป็นมักเกิดขึ้นเมื่อผู้พูดภาษาผู้ให้เป็นเจ้าของความคิดทาง ศาสนา ปรัชญา โลกทรรศน์ ค่านิยม ประดิษฐ์กรรม นวัตกรรม วิทยาการ อาหาร การละเล่น ฯลฯ หรือเป็นผู้ที่อยู่ในถิ่นที่มีปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ พันธุ์พืช และพันธุ์สัตว์ที่ไม่ปรากฏในภาษาผู้รับ ภาษาผู้รับจึงจำเป็นต้องยืมภาษาผู้ให้มาใช้โดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

เช่น ภาษาไทยยืมคำศัพท์ทางศาสนา เช่น บาป นรก เทวดา จิต ฯลฯ มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต ยืมคำศัพท์เกี่ยวกับประดิษฐกรรม นวัตกรรม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เช่น คอมพิวเตอร์ อะตอม เรดาร์ พลาสติก วัคซีน ฯลฯ มาจากภาษาอังกฤษและยืมคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร เช่น ต้มยำ ก๋วยเตี๋ยว โจ๊ก กวยจั๊บ ฯลฯ มาจากภาษาจีน เป็นต้น

2. เหตุผลด้านจิตวิทยา เมื่อผู้พูดภาษาผู้ให้เป็นผู้ครอบครองความรู้ ความคิด วิทยาการ ฯลฯ ซึ่งผู้พูดภาษาผู้รับ ไม่มี และภาษาผู้รับจำเป็นต้องรับความรู้ ความคิด วิทยาการ ฯลฯ รวมทั้งคำที่ถ่ายทอดความรู้ ความคิด วิทยาการ ฯลฯ นั้นจากภาษาผู้ให้ ผู้พูดภาษาผู้รับจะรู้สึกว่ ภาษาผู้ให้ เป็นภาษาที่แสดงศักดิ์ศรีและฐานะทางสังคมสูงกว่าภาษาผู้รับ ความรู้สึกดังกล่าวทำให้เกิดการยืม ภาษาเกินความจำเป็น เป็นการยืมอันสืบเนื่องมาแต่ความนิยมที่ตนคิดว่า ภาษาผู้ให้ เป็นภาษาสูง เป็นภาษาที่แสดงศักดิ์ศรีมากกว่า ซึ่งก่อให้เกิดผลในการยืมภาษาในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

2.1 การยืมคำศัพท์พื้นฐาน ภาษาผู้รับยืมคำศัพท์พื้นฐานมาจากภาษาผู้ให้ดังนี้กรณีที ภาษาไทยยืมคำว่า เดิน เกิด เรียน จมูก ถนน ฯลฯ ซึ่งเป็นคำศัพท์พื้นฐานในภาษาเขมรใช้เป็น คำพื้นฐานในภาษาไทย

2.2 การยืมคำที่มีศักดิ์สูง ภาษาผู้รับอาจยืมคำภาษาอื่นมาใช้เป็นคำสุภาพ รวมทั้งคำที่ มีศักดิ์สูง เช่น ภาษาไทยยืมคำภาษาบาลี สันสกฤต เขมร มาใช้เป็นคำสุภาพและคำราชาศัพท์ อาทิ

หมา ไทยยืมคำภาษาบาลีใช้เป็นคำสุภาพ สุนัข

ควาย ไทยยืมคำภาษาเขมรใช้เป็นคำสุภาพ กระบือ

2.3 การยืมมาใช้เป็นศัพท์วรรณคดี ภาษาผู้รับยืมคำภาษาอื่นมาใช้แต่งวรรณคดีเพื่อให้ เกิดความหลากหลายและความไพเราะ เช่น ภาษาไทยยืมคำภาษาบาลี สันสกฤต และเขมร มาใช้ในวรรณคดีไทย และภาษาเขมรยืมคำภาษาไทยไปใช้ในวรรณคดีเขมร เป็นต้น

2.4 การยืมเพื่อแสดงภูมิรู้ ภาษาผู้รับยืมคำภาษาอื่นมาใช้ ทั้ง ๆ ที่ภาษาผู้รับก็มีคำที่สื่อ ความหมายเดียวกันอยู่แล้ว ทั้งนี้เพื่อแสดงว่าผู้ใช้คำภาษาอื่นมีภูมิรู้ภาษานั้นเป็นอย่างดี เช่น ภาษาไทยยืม คำว่า ซอปปิง ทัวร์ ป๊อปคอร์น ฯลฯ จากภาษาอังกฤษมาใช้ ทั้งที่ภาษาไทยมีคำหรือ กลุ่มคำ ซึ่งสื่อความหมายเดียวกันอยู่แล้ว เช่น ชื้อของ เทียว ข้าวโพดคั่ว ฯลฯ บางกรณีภาษาผู้รับอาจ ยืมเสียงบางเสียงของภาษาอื่นที่ไม่มีในภาษาผู้รับมาใช้เพื่อแสดงภูมิรู้ ดังกล่าว เช่น กรณีคนไทยที่รู้ ภาษาอังกฤษพยายามออกเสียงพยัญชนะท้าย /-s/ และ /-l/ ในคำว่า เทนนิส แก๊ส บัส แอลกอฮอล์ บอล ฯลฯ เพื่อแสดงว่าเป็นผู้รู้ภาษาอังกฤษดี

จงชัย เจนहतถการกิจ (2551) ได้ให้ความหมายที่เป็นปัจจัยในการยืมภาษา ดังนี้

1. ด้านภูมิศาสตร์ ประเทศไทยมีอาณาเขตติดต่อกับประเทศอื่น ๆ หลายประเทศ ทำให้ ต้องติดต่อสัมพันธ์จนมีการยืมคำในภาษาไทยมาใช้ ซึ่งกันและกัน

2. ด้านประวัติศาสตร์และการสงคราม ในการทำสงคราม เมื่อฝ่ายใดชนะก็มักจะกวาดต้อนผู้คนของเมืองที่แพ้กลับไปยังเมืองอื่น จึงเกิดการอพยพกันขึ้น ทำให้มีการปะปนของภาษาเกิดขึ้น

3. ด้านการเมืองและการทำสัมพันธไมตรีกับต่างประเทศ มีการสัมพันธไมตรีกับนานาประเทศอยู่เสมอ ดังที่ปรากฏอยู่ในประวัติศาสตร์ ส่งผลให้เป็นผลดีต่อความมั่นคงทางการเมือง และมีการนำคำต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย

4. ด้านศาสนา มีการรับศาสนาพุทธเข้ามาเป็นศาสนาประจำชาติ ทำให้ได้รับภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาใช้และยังเปิดโอกาสให้ศาสนาอื่น ๆ เข้ามาเผยแพร่ศาสนาในประเทศได้ ส่งผลให้มีภาษาต่างประเทศ ภาษาต่าง ๆ เข้ามาปะปนอยู่ในภาษาไทยเล่ม

5. ด้านการพาณิชย์ ประเทศไทยมีการติดต่อค้าขายกับประเทศต่างๆ มาตั้งแต่สุโขทัยและอยุธยาจนถึงปัจจุบัน มีการค้าขายกับชาวต่างชาติอยู่เสมอมาจนถึงในปัจจุบัน ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกันและกัน ภาษาต่างประเทศเข้ามาในภาษาไทยเพื่อนำไปใช้ในการโฆษณา ภาษาเหล่านั้นจึงถ่ายทอดมาอยู่ในภาษาไทยด้วย

6. ด้านศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ อิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้ถ่ายทอดมายังประเทศไทยเป็นเวลานาน ทำให้ได้รับวัฒนธรรม เช่น วรรณคดี การแสดงที่มีอิทธิพลของภาษาอื่น ๆ เสมอ ทั้งจากตะวันออกและตะวันตก

7. ด้านการศึกษาและวิชาการ มีการเดินทางไปศึกษาสรรพวิทยาการสาขาต่าง ๆ ยังต่างประเทศของคนไทย ในปัจจุบันทำให้รับถ้อยคำที่ใช้ในการอธิบายวิทยาการเหล่านั้นเข้ามาใช้ในภาษาไทยเป็นจำนวนมาก

สุริวงค์ พงศ์ไพบุลย์ (2544) กล่าวถึง สาเหตุที่ทำให้คำภาษาต่างประเทศเข้ามาปะปนในภาษาไทยไว้ดังนี้

1. มีความเกี่ยวพันกันทางเชื้อชาติ สัญชาติ และที่อยู่อาศัยตามสภาพภูมิศาสตร์ เช่น ดินแดนใกล้ชิดกัน เช่น ไทยภาคเหนือกับพม่า ลาว หรือไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือกับเขมรหรือไทยภาคใต้กับมลายู ทำให้มีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างประเทศ

2. ความสัมพันธ์ทางด้านประวัติศาสตร์ เช่น การอพยพโยกย้ายและการติดต่อทางการทูต ซึ่งการอพยพโยกย้ายนั้นเมื่อประเทศไทยมีผู้อพยพเข้ามาอาศัย ผู้คนเหล่านั้นก็จะได้เรียนรู้ภาษาไทยไปด้วย และผู้ที่อพยพเข้ามาก็จะนำภาษาของตนมาใช้ในประเทศไทย ทำให้มีภาษาใหม่เข้ามาปะปน

3. ความเกี่ยวข้องกันทางการค้า ประชาชาติต่าง ๆ ที่ได้เข้ามาค้าขายในประเทศไทย มีการติดต่อซื้อขายและการโฆษณาสินค้า ภาษาจึงเป็นสิ่งสำคัญทำให้เกิดการหยิบยืมภาษากันขึ้น ทั้งที่ตั้งใจและไม่รู้ตัว

4. ด้านศาสนา ผู้ที่ทำหน้าที่เผยแผ่ศาสนาต้องมีการสอนศาสนาโดยใช้ภาษาและหนังสือ ทำให้เกิดการศึกษาภาษาของกลุ่มคนที่จะสอน และผู้สอนต้องใกล้ชิดกับผู้เรียน จึงมีการถ่ายทอดภาษากันเกิดขึ้น จะเห็นได้ว่ามิชชันนารีชาวอเมริกันที่เข้ามาสอนศาสนาคริสต์ในประเทศไทย มีความสนใจภาษาไทยเป็นพิเศษ และได้ศึกษาค้นคว้าภาษาไทยอย่างแตกฉาน จนสามารถเขียนตำราเกี่ยวกับภาษาไทยได้

5. การรับเอาเครื่องมือเครื่องใช้ตลอดจนความรู้เชิงวิชาการเฉพาะทางของชนชาติที่พัฒนาแล้วเข้ามา ทั้งชื่อและศัพท์เฉพาะวิชาจึงปะปนเข้ามาด้วย

6. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสองเชื้อชาติ เช่น การวิวาห์ระหว่างคนต่างชาติดกับคนไทย มิตรสหายหรือผู้ที่ได้เกื้อกูลอุปการะกัน

7. มีการใช้ภาษาต่างประเทศสำหรับสาขาวิชาเฉพาะทาง เช่น การศึกษาระดับมหาวิทยาลัยต้องใช้ตำราภาษาต่างประเทศประกอบ เช่น ไทยต้องเรียนวิชาการปกครองของ อังกฤษ และฝรั่งเศส เรียนวิชาการแพทย์และเครื่องกลของเยอรมัน เรียนวิชาเกษตรของนิวซีแลนด์เรียนวิธีประกอบอาหารของจีนและญี่ปุ่น ในขณะที่เดียวกันชาวฝรั่งเศสอาจจะศึกษาโบราณคดีและสังคมไทย เพื่อประโยชน์ในการเรียน

8. มีการศึกษาภาษานั้น ๆ โดยตรง เพื่อประโยชน์ในการไปศึกษาต่อในต่างประเทศ

9. มีการศึกษาภาษาเพื่อประโยชน์ในทางการศึกษาโดยตรงของนักภาษาศาสตร์หรือนักนิรุกติศาสตร์และผู้สนใจ ซึ่งมีอิทธิพลเรื่องการยืมคำอยู่มากเพราะคนกลุ่มนี้ล้วนเป็นผู้มีความรู้ด้านภาษาศาสตร์โดยตรงและทำหน้าที่สอนในสถาบัน จึงมีลูกศิษย์ที่สามารถนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ในสังคมในวงกว้างได้

จากปัจจัยที่ทำให้เกิดการยืมภาษา สามารถแบ่งได้ 8 ด้าน ประกอบด้วย

1. ด้านภูมิศาสตร์ ประเทศไทยมีอาณาเขตติดกับหลายประเทศ ผู้ที่อาศัยอยู่บริเวณชายแดนสามารถข้ามไปมาหาสู่กันและสามารถแลกเปลี่ยนภาษาเพื่อสร้างความเข้าใจกันมากยิ่งขึ้น

2. ด้านประวัติศาสตร์ มีการอพยพโยกย้ายผู้คนทั้งของไทยไปยังดินแดนอื่น ๆ หรือผู้คนจากดินแดนอื่นเข้ามาอาศัยอยู่ในไทย จึงทำให้เกิดการรับเอาภาษาเข้าไปด้วย

3. ด้านการสงครามและการเมือง การทำสัมพันธไมตรีกับชาวต่างชาติ ได้ระบุว่าไทยได้ทำสงครามรบและส่งกำลังช่วยเหลือประเทศเพื่อนบ้านเสมอมา อันเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดภาษาอื่นเข้ามาปะปนในภาษาไทย

4. ด้านศาสนา ประเทศไทยได้รับเอาลัทธิบางอย่างของศาสนาพราหมณ์ซึ่งเป็นศาสนาถิ่นดั้งเดิม ก่อนได้รับพระพุทธศาสนาเข้ามาตั้งแต่สมัยสุโขทัย จึงทำให้เกิดการยืมคำบางรูปแบบ เช่น คำยืมจากภาษาบาลี สันสกฤต ซึ่งใช้ในพุทธศาสนาอยู่มาก และในปัจจุบันคำยืมจากภาษาบาลี สันสกฤตมีอยู่ปะปนในภาษาไทยมากจนลืมนำบางคำเป็นคำที่มาจากภาษาบาลี สันสกฤต

5. ศิลปะและวัฒนธรรม เมื่อมีการรับเอาศาสนาพุทธเข้ามาก็ส่งผลให้รับเอาวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ เข้ามาจึงส่งผลบางอย่างให้มีการรับเอารูปแบบของภาษาอื่น ๆ เข้ามาด้วย เช่น ประเพณี ตักบาตรเทโว พระราชพิธี การสมรส เป็นต้น ซึ่งก็มาจากประเพณีที่ได้รับมาพร้อมศาสนา

6. ด้านการค้าและธุรกิจ ประเทศไทยมีการติดต่อค้าขายกับชาวต่างชาติมาตั้งแต่สมัยพ่อขุนรามคำแหง ทั้งในภูมิภาคเอเชียและตะวันตก ซึ่งเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารก็คือภาษา ในการติดต่อกัน ทำให้ภาษานั้น ๆ เข้ามาปะปนในภาษาไทยมากยิ่งขึ้น

7. ด้านการศึกษา แต่เดิมการศึกษาของคนไทยมีการศึกษาที่วัด จึงทำให้เกิดการปะปนทางภาษา เพราะภาษาที่เล่าเรียนคือ ภาษาบาลี และภาษาเขมร เมื่อการศึกษามีความเจริญมากขึ้น จึงรับเอาวิทยาการต่าง ๆ จากต่างประเทศและประเทศฝั่งตะวันตก โดยอาศัยตำราต่าง ๆ ประกอบกับภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ทุกประเทศให้การยอมรับ จึงทำให้ภาษาอังกฤษเข้ามาปะปนในภาษาไทยจนถึงปัจจุบัน

8. ด้านเทคโนโลยี ประเทศไทยเริ่มพัฒนาความสามารถในทางด้านวิทยาการต่าง ๆ ของเทคโนโลยี และรับสิ่งต่าง ๆ ที่เราไม่เคยมีมาก่อน จึงทำให้เกิดการการรับเอาภาษาของเจ้าของความคิดนั้นมาด้วย เช่น เช่นกับการรับเอาคำศัพท์ต่างจากตะวันตกมาปรับเพื่อให้เข้ากับภาษาของตนเองมากขึ้น

2.3.4 คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

มัลลิกา มาภา (2559) กล่าวว่าในเอกสารตัวเขียนภาษาไทยไม่มีเอกสารใดเก่าไปกว่า ศิลปจารึกหลักที่ 1 ของพ่อขุนรามคำแหง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาษาบาลีสันสกฤตมีอิทธิพลต่อภาษาไทยมาแล้ว ตัวอย่าง เช่น ศิล ทาน ศาสนา พระพุทธรูป (ถิ่น) ฐาน ฯลฯ เนื้อหาในจารึกและวงศ์พงศ์ภาษาบาลี สันสกฤตในเอกสารตัวเขียนสมัยแรก ๆ ทำให้เชื่อว่า การรับภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามาใช้ในภาษาไทยเป็นความจำเป็นอันเนื่องมาจากการรับความเชื่อทางศาสนาทั้งศาสนาฮินดูและพุทธศาสนา (เถรวาท อาจารย์วาท และอื่น ๆ) ได้เข้ามาสู่ดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และได้กลายเป็นรากฐานความคิด ความเชื่อที่สำคัญของคนไทยผสมผสานกับความเชื่อดั้งเดิม ภาษาบาลีสันสกฤตในฐานะสื่อทางความคิดของอินเดียโบราณจึงไหลบ่าเข้ามาสู่ภาษาไทย และมีอิทธิพลอย่างมากต่อภาษาไทย ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล (2555) กล่าวว่า ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีการติดต่อสัมพันธ์กับอินเดียและได้นำอารยธรรมอินเดียทั้งด้านความเชื่อ ศาสนา ภาษา ความคิดเกี่ยวกับ เมืองและรัฐ ฯลฯ เข้ามาเผยแพร่ในดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อารยธรรมดังกล่าว เป็นปัจจัย สำคัญที่ช่วยก่อกำเนิดอารยธรรมเมืองของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในยุคเริ่มแรก ดังนั้นภาษาที่สำคัญ ของอินเดียได้แก่ ภาษาบาลี สันสกฤตจึงเข้ามามีอิทธิพลต่อภาษาของชาติต่าง ๆ

ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546) ได้ให้ความหมายของภาษา สันสกฤตไว้ว่าชื่อภาษาในตระกูลอินเดียยุโรป ซึ่งมีใช้ในวรรณคดีอินเดียโบราณเช่น คัมภีร์ฤคเวท ยชุรเวท สามเวท ต่อมาใช้ในวรรณคดีของพราหมณ์โดยทั่วไป และในคัมภีร์พระพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน

ปรีชา ทิชนพงศ์ (2534) ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต จัดอยู่ภาษาอินเดีย-ยุโรป ซึ่งเป็นตระกูลภาษามีวิวัฒนาการ พวกอารยันได้เข้ามาในอินเดียเมื่อประมาณ 1,500 ปีก่อนคริสต์ศักราช นักปราชญ์ทางภาษาได้แบ่งภาษาตระกูลอารยันในอินเดียออกเป็น 3 สมัย ดังนี้

1. ภาษาสมัยเก่า หมายถึงภาษาที่ใช้ในคัมภีร์พระเวทได้แก่คัมภีร์ฤคเวท ยชุรเวท สามเวท และอาถรรพเวท รวมตลอดทั้งคัมภีร์อุปนิษัท ซึ่งเป็นคัมภีร์สุดท้ายของคัมภีร์พระเวท ภาษาที่ใช้ในคัมภีร์ต่าง ๆ เหล่านี้จะมีภาษาเก่าแก่ลดหลั่นกันมาตามลำดับ ภาษาสันสกฤตก็จัดอยู่ในสมัยนี้ด้วย

2. ภาษาสมัยกลาง ได้แก่ ภาษาปรากฤตซึ่งเป็นภาษาถิ่นของชาวอารยันที่ใช้กันท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศอินเดีย เช่น ภาษามาคธีมหาราชฐีเศราเสนี เป็นต้น ภาษาในสมัยนี้มีลักษณะโครงสร้างทางเสียง และนอกจากจะเรียกว่าภาษาปรากฤตแล้วยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ภาษาการละคร” เพราะเหตุที่นำไปใช้เป็นภาษาพูดของตัวละครบางตัวในบทละครสันสกฤตด้วย

3. ภาษาสมัยใหม่ ได้แก่ ภาษาต่าง ๆ ในปัจจุบัน เช่น ภาษาฮินดี เบงกาลี ปัญจา บิมราฐี เนปาลี เป็นต้น ภาษาเหล่านี้แม้จะเข้าใจกันว่าสืบมาจากภาษาปรากฤต แต่มีลักษณะของภาษาผิดกันมาก เพราะมีภาษาตระกูลอื่นที่ไม่ได้สืบมาจากภาษาของชาวอารยันเข้าไปปะปนกันมากบ้างน้อยบ้าง เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

บรรจบ พันธุเมธา (2523) กล่าวว่าความสัมพันธ์ระหว่างภาษาบาลีสันสกฤตกับภาษาไทยไว้ว่า เรายืมคำภาษาทั้งสองมาใช้มากมาย ไม่แต่คำที่ใช้ในทางศาสนา โดยเฉพาะ พุทธศาสนาฝ่ายหินยาน ที่เรานับถืออยู่แม้ในภาษาที่ใช้พูดกันทุกวันนี้ก็มีคำภาษาทั้งสองนี้ใช้อยู่ไม่น้อย คำที่ใช้ในวิชาการแขนงต่าง ๆ ตลอดจนชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ที่เป็นคำภาษาบาลีสันสกฤตเสียเป็นส่วนใหญ่

จากคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย สามารถสรุปได้ว่าเป็นภาษาตระกูลอินโด-ยูโรเปียนที่มีอิทธิพลต่อวรรณคดี ศาสนา และความคิดของอินเดียโบราณ ต่อมาแพร่เข้ามายังเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผ่านการติดต่อทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะทางศาสนา ส่งผลให้ภาษาไทยรับคำและแนวคิดจากภาษาทั้งสองอย่างกว้างขวาง ทั้งในด้านศาสนา วิชาการ และชีวิตประจำวันจนถึงปัจจุบัน การรับอิทธิพลทางภาษานี้ไม่เพียงแต่สะท้อนความสัมพันธ์ไทย อินเดียเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงความสามารถของภาษาไทยในการปรับตัวและรับวัฒนธรรมต่างชาติมาใช้ได้อย่างมีเอกลักษณ์และต่อเนื่อง

สาเหตุที่คำภาษาบาลี สันสกฤตเข้ามาปะปนภาษาไทย

สาโรจน์ บัวพันธุ์งาม (2558) กล่าวว่า สาเหตุที่ทำให้ภาษาบาลีและ สันสกฤตเข้ามาปะปนในภาษาไทยไว้ว่า มาจากสาเหตุด้านศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี และการศึกษา โดยหลักฐานทางโบราณวัตถุที่สำคัญที่สุดชิ้นหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคนไทยยืมคำภาษาบาลีและสันสกฤตมาใช้

ปะปนกับภาษาไทย นั่นก็คือศิลาจารึกหลักที่ 1 ของพ่อขุนรามคำแหงมหาราชในศิลาจารึก หลักที่ 1 นั้นพบคำภาษาบาลีจำนวน 11 คำ คำภาษาสันสกฤตจำนวน 20 คำ และคำภาษาบาลีและสันสกฤตจำนวน 28 คำ รวมทั้งสิ้น 59 คำ เช่น ทาน ศีล ปราษณฺย สังฆราช พรรษา ครู อาจารย์ ตรีบุร ปราสาท ฯลฯ นอกจากนี้ชื่อของอาณาจักรโบราณยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น ทวารวดี ศรีวิชัย ศรีโพธิ์ ตามพรลิงค์ ฯลฯ ซึ่งเป็นคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตก็เป็นเครื่องยืนยันได้อีกเช่นกันว่า คำภาษาบาลีและสันสกฤตได้เข้ามาปะปนในภาษาไทยก่อนเกิดอาณาจักรสุโขทัยแล้ว

จิรวรรณ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556) กล่าวถึงสาเหตุที่ภาษาบาลี สันสกฤต เข้ามาปะปนในภาษาไทยซึ่งถือได้ว่ามีมากกว่าคำภาษาอื่น ๆ นั้น เนื่องจากสาเหตุหลายประการ ดังนี้

1. ความสัมพันธ์ทางด้านศาสนา ภาษาสันสกฤตเข้ามาสู่ภาษาไทย เพราะภาษาสันสกฤตเป็นภาษาที่พราหมณ์ใช้สอนศาสนาพราหมณ์ ซึ่งศาสนานี้เข้ามาก่อนสมัยสุโขทัย ส่วนภาษาบาลีเป็นภาษา ประจำศาสนาพุทธ เข้ามาในภาษาไทยพร้อมกับการรับนับถือศาสนา และเข้ามาหลังภาษาสันสกฤต ถ้าคำใดออกเสียงเหมือนกันทั้งภาษาบาลี และสันสกฤตเรามักใช้รูปสันสกฤต เช่น ภาษาอากาศ อาศัย ฯลฯ แต่ถ้าเมื่อใดคำบาลีออกเสียงง่ายกว่าเราจะรับคำบาลีแทน

2. ความสัมพันธ์ด้านประเพณี เมื่อชนชาติอินเดียเข้ามาอยู่ในประเทศไทย ก็ได้นำประเพณี ของตนเข้ามาด้วย ทำให้มีคำที่เกี่ยวข้องกับประเพณีเข้ามาปะปนในภาษาไทย เช่น มาฆบูชา อาสาฬหบูชา พระราชพิธีอภิเษกสมรส ตักบาตรเทโว บูชาโยน ฯลฯ

3. ความสัมพันธ์ด้านวัฒนธรรม อินเดียเป็นประเทศที่เจริญทางวัฒนธรรมมานาน ไทยได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของอินเดียหลายสาขา ได้แก่ ศิลปะ คำที่เกี่ยวข้อง เช่น มโหรี สังคีต ดุริยางค์ ดาราศาสตร์ เช่น จักราศี สุริยคติ จันทรคติ อัง พุศ เกตุ องศา มีนาคมน ธนู มังกร จันทรคราส ฯลฯ การแต่งกาย เช่น มงกุฎ ชฎา สังวาล มาลา ภูษา หางหงส์ สุกนธ์ อาภรณ์ พัสตรา มรกต เพชร ฯลฯ สิ่งก่อสร้าง เช่น อาสน์ ศาลา ปราสาท บุษบก สถูป เจดีย์ เคหะ อาวาส อาศรม มุข จัตุรมุข วิหาร บัลลังก์ ฯลฯ และเครื่องมือเครื่องใช้ เช่น ศร อาวุธ ทัพพี โคมระย้า คันโท ฉัตร ธนุ จักร ขรรค์ ฯลฯ

4. ความสัมพันธ์ทางด้านวรรณคดี วรรณคดีอินเดียมีอิทธิพลต่อวรรณคดีไทยอย่างยิ่ง เมื่อวรรณคดีเหล่านี้มาแพร่หลายในเมืองไทย ทำให้เกิดศัพท์มากมาย เช่น ราม สีดา ครุฑ คนธรรพ์ สุเมรุ อนันดาต หิมพานต์ อัปสร ฉันท กาพย์ อลังการ ชาตก ฯลฯ

ปรีชา ทิชนพงศ์ (2534) ได้ให้ข้อสังเกตไว้ว่า หากกล่าวอย่างสรุปที่สุดเกี่ยวกับ สาเหตุที่ภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาเกี่ยวข้องกับภาษาไทย ก็มีเพียงประการเดียว คือ สาเหตุแห่งความสัมพันธ์แลกเปลี่ยนกันทางวัฒนธรรม เพราะคำว่าวัฒนธรรม มีความหมายกว้างที่อาจหมายรวมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ ดังนั้นไม่ว่า เราจะสัมพันธ์กับอินเดียจนได้รับเอาภาษาของเขาเข้ามาในลักษณะใด ก็อาจสังเคราะห์ เข้าในสาเหตุแห่งความสัมพันธ์กันทางวัฒนธรรมได้ทั้งสิ้น

วิสันต์ กุณแก้ว (2529) นอกจากการรับนับถือศาสนาพุทธแล้ว ไทยยังได้รับเอาความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรมต่าง ๆ รวมทั้งวรรณคดีบาลีและสันสกฤตเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นส่วนทำให้เรารับคำภาษาบาลีและสันสกฤตซึ่งเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นเข้ามาใช้ในภาษาไทย

สุทธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2523) กล่าวถึง เหตุที่คำภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาปนอยู่ในภาษาไทยว่าเนื่องมาจากเหตุผลหลายประการ สรุปได้ดังนี้

1. ความสัมพันธ์ทางด้านศาสนา เมื่อศาสนาพราหมณ์และศาสนาพุทธเผยแผ่เข้ามาสู่ประเทศไทยศาสนาพราหมณ์ใช้ภาษาสันสกฤต และศาสนาพุทธใช้ภาษาบาลี ในการเผยแผ่ศาสนาไทยได้รับศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติและรับคติของศาสนาพราหมณ์มาปฏิบัติในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในลัทธิธรรมนิยมประเพณีต่าง ๆ เราจึงรับคำในลัทธิทั้งสองเข้ามาใช้ในลักษณะของศัพท์ทางศาสนา และใช้เป็นศัพท์สามัญทั่วไปในชีวิตประจำวัน

2. ความสัมพันธ์ทางด้านประเพณี เมื่อชนชาติอินเดียได้เข้ามาตั้งรกรากในประเทศไทยก็นำเอาประเพณีของตนเข้ามาปฏิบัติ ทำให้มีคำที่เนื่องด้วยประเพณีเข้ามาปะปนในภาษาไทยและนานเข้าก็ได้กลายเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนไทย เช่น ตริยัมปวาย มาฆบูชา ตักบาตร เทโว ดีถี กระจายสารท เทศน์มหาชาติ กลุณ จรดพระนังคัลแรกนาขวัญ ฉัตรมงคล พิฆัมภล เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมอินเดียเป็นประเทศที่เจริญทางด้านวัฒนธรรมมานาน อิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมของอินเดียมีต่อนานาประเทศทางภาคพื้นตะวันออกก่อนที่วัฒนธรรมตะวันตกจะเข้ามาไทยได้รับอิทธิพลของอินเดียทุกสาขา เช่น

3.1 ศิลปะ ศิลปะไทยได้รับอิทธิพลจากอินเดีย ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม เช่น ทางดนตรีและนาฏศิลป์ ภาษาที่ใช้เนื่องด้วยเป็นศิลปะจึงเข้ามาปะปนในภาษาไทย เช่น มโหรี ดนตรี ปี่พาทย์ เป็นต้น

3.2 ดาราศาสตร์ อินเดียมีความเจริญทางด้านดาราศาสตร์มาช้านานจนมีตำราเรียนกัน เมื่อวิชานี้แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยทำให้คำต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก เช่น สุริยคติ จันทรคติ จันทรคราส

3.3 การแต่งกาย ศัพท์ทางด้านวัฒนธรรมการแต่งกายที่ได้รับมาส่วนใหญ่เป็นเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ เช่น มงกุฎ ชฎา สังวาล

3.4 สิ่งก่อสร้าง คำภาษาบาลีและสันสกฤตที่เกี่ยวกับสิ่งก่อสร้าง ส่วนใหญ่เป็นศัพท์ที่เรียกชื่อสิ่งก่อสร้างทางศาสนาและราชวัง เช่น นภศูล ปราสาท เจดีย์

3.5 เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องมือเครื่องใช้ที่ชาวอินเดียนำเข้ามาในประเทศไทยทำให้เราได้รับคำที่เรียกเครื่องมือเครื่องใช้นั้นๆเข้ามาใช้ด้วย เช่น อาวุธ ทัพพี คนโท

3.6 การใช้ราชาศัพท์ การใช้ราชาศัพท์เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของไทยที่ต้องการแยก ศัพท์ของคนสามัญชนออกจากศัพท์ที่ใช้กับพระราชาและเชื้อพระวงศ์ เป็นเหตุให้เรารับคำบาลีและ สันสกฤต ซึ่งถือว่าเป็นภาษาที่สูงเข้ามาใช้ เช่น พระเนตร พระบาท พระกรรมบางคำก็รับเข้ามาเป็น คำสุภาพ เช่น บิดา มารดา ฯลฯ

4. ความสัมพันธ์ทางด้านวิชาการ เนื่องจากวิทยาศาสตร์และวิทยาการเจริญกว้างขวาง มากขึ้นทำให้คำที่เราใช้อยู่เดิมแคบเข้า จึงจำเป็นต้องรับคำบาลี สันสกฤต เข้ามาใช้ เพื่อความเจริญ และความสะดวก เช่น วิทยุ โทรทัศน์ แพทย์ เกษษ ฯลฯ

5. ความสัมพันธ์ทางด้านวรรณคดี วรรณคดีอินเดียมีอิทธิพลต่อวรรณคดีไทยเป็นอย่างมาก ทั้งวรรณคดีสันสกฤตและวรรณคดีที่เนื่องมาจากชาดกในพระพุทธศาสนา เมื่อเรารับเอาวรรณคดี เหล่านี้เข้ามา จึงมีศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับวรรณคดีเหล่านี้เข้ามามากมาย เช่น ครุฑ สุเมรุ หิมพานต์ ฯลฯ จากสาเหตุที่คำภาษาบาลี สันสกฤตเข้ามาปะปนภาษาไทย สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์ทางด้านศาสนา ในการเผยแผ่ศาสนา ประเทศไทยได้รับศาสนาพุทธเป็น ศาสนาประจำชาติ และรับคติของศาสนาพราหมณ์มาปฏิบัติในชีวิตประจำวัน จึงรับคำในลัทธิ ทั้งสองเข้ามาใช้ในลักษณะคำศัพท์ทางศาสนาและใช้เป็นคำศัพท์ทั่วไปในชีวิตประจำวัน

2. ความสัมพันธ์ทางด้านประเพณี เมื่อชนชาติอินเดียได้เข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยจึง นำเอาประเพณีของตนเข้าด้วย ทำให้มีคำที่เกี่ยวข้องกับประเพณีเข้ามาปะปนในภาษาไทยและ นานเข้าก็ได้กลายเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนไทยอีกด้วย

3. ความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรม อินเดียเป็นประเทศที่เจริญทางด้านวัฒนธรรม มานาน อิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมของอินเดียมีต่อนานาประเทศทางภาคพื้นตะวันออก ก่อน ที่วัฒนธรรมตะวันตกจะเข้ามาไทยได้รับอิทธิพลของอินเดียทุกสาขา เช่น ศิลปะ ดาราศาสตร์ การแต่งกาย สิ่งก่อสร้าง เครื่องมือเครื่องใช้ การใช้ราชาศัพท์

4. ความสัมพันธ์ทางด้านวิชาการ เนื่องจากวิทยาศาสตร์และวิทยาการเจริญกว้างขวาง มากขึ้น ทำให้คำที่เราใช้อยู่เดิมแคบเข้า จึงจำเป็นต้องรับคำบาลี สันสกฤต เข้ามาใช้เพื่อสร้างความ สะดวก ในการจัดหมวดหมู่ของภาษา

5. ความสัมพันธ์ทางด้านวรรณคดี วรรณคดีอินเดียมีอิทธิพลต่อวรรณคดีไทยเป็นอย่างมาก อาทิ วรรณคดีชาดกในพระพุทธศาสนา รามายณะ เมื่อเรารับเอาวรรณคดีเหล่านี้เข้ามาจึงมีศัพท์ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับวรรณคดีเหล่านี้เข้ามามากมาย

ลักษณะของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2560) อธิบายลักษณะของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยว่า เมื่อมีการยืมคำภาษาบาลีและสันสกฤตมาใช้ในภาษาไทย รูปแบบการยืมคำจึงมีทั้งการเปลี่ยนแปลงและไม่มี การเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของ ภาษาไทย ซึ่งสามารถจำแนกเป็น 1) การเปลี่ยนแปลงเสียง 2) การเปลี่ยนแปลงคำ 3) การเปลี่ยนแปลงความหมาย และ 4) คงไว้ตามภาษาเดิม มีตัวอย่างพอสังเขป ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงเสียงพยัญชนะ มีหลายลักษณะ เช่น เปลี่ยนแปลงพยัญชนะ ตัดลดพยัญชนะ เปลี่ยนเสียงพยัญชนะตัวสุดท้ายของคำเป็นตัวสะกด

ตัวอย่างเช่น

คหบดี	อ่านว่า คะ-หะ-ปะ-ติ	เป็น คหบดี
บุญญ	อ่านว่า บุญ-ยะ	เป็น บุญ
วฑฒนา	อ่านว่า วัด-ทะ-นา	เป็น พัฒนา
อาพาธ	อ่านว่า อา-พา-ทะ	เป็น อาพาธ
ภริยา	อ่านว่า พะ-ริ-ยา	เป็น ภริยา
วจน	อ่านว่า วะ-จะ-นะ	เป็น พจน

2. การเปลี่ยนแปลงเสียงสระ คำไทยเมื่อนำภาษาบาลีมาใช้ มีการเปลี่ยนแปลงเสียงสระในลักษณะเดียวกันกับภาษาสันสกฤต

ตัวอย่างเช่น

พหูสูต	อ่านว่า พะ-หุ-สุ-ตะ	เป็น พหูสูต
คารว	อ่านว่า คา-ระ-วะ	เป็น คารวะ, เคารพ
วชิร	อ่านว่า วะ-ชิ-ระ	เป็น เพชร
ปัจฉย	อ่านว่า ปัด-จะ-ยะ	เป็น ปัจจัย
อคคิ	อ่านว่า อัค-คิ	เป็น อัคคี
เจติย	อ่านว่า เจ-ติ-ยะ	เป็น เจติย์
อุปชฌาย	อ่านว่า อุ-ปัด-ชา-ยะ	เป็น อุปัชฌาย์

3. การเปลี่ยนแปลงความหมาย คำภาษาบาลีที่ไทยนำมาใช้มีการเปลี่ยนแปลงความหมายเป็น 3 ลักษณะ คือ ความหมายแคบเข้า ความหมายกว้างออก และความหมายย้ายที่ ตัวอย่าง เช่น

3.1 ความหมายแคบเข้า

เช่น “คารว” เดิมใช้หมายถึง ความนับถือ ความเคารพ ความ รุ่งเรือง ความหนัก ไทยใช้หมายถึง ความนับถือ

3.2 ความหมายกว้างออก

เช่น “คัมภีร์” เดิมใช้หมายถึง ลึก ลึกซึ้ง สุขุม ไทยใช้หมายถึง 1) หนังสือสำคัญทางศาสนา 2) ลักษณะนามเรียกตำราที่สำคัญทางศาสนา, “วัดถาวร” เดิมใช้หมายถึง กว้าง ละเอียด ไทยใช้หมายถึง 1) กว้าง ละเอียด 2) แปลกประหลาด 3) นอกแบบ นอกทาง

3.3 ความหมายย้ายที่ เช่น “เขตต์” เดิมใช้หมายถึง นา ไทยใช้หมายถึง แดนที่กำหนดขีดคั่นไว้ เช่น เขตป่า เขตบ้าน เขตร้อน เขตหนาว เขตพระนคร เขตดุสิต, “สมเพช” เดิมใช้หมายถึง สงสาร ความกรุณา ไทยใช้หมายถึง สยดสยอง

อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล (2555) ได้ให้ลักษณะของคำบาลีสันสกฤตในภาษาไทย โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ลักษณะทางรูปเขียน ลักษณะเฉพาะทางรูปเขียนของคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตภาษาไทย เป็นลักษณะที่พบในภาษาไทยปัจจุบันหากดูในเอกสารโบราณไม่ว่าจะเป็นจารึกใบลาน สมุดข่อย จะพบวิธีการเขียนคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตแตกต่างไปจากที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน ซึ่งรูปเขียนคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตในปัจจุบันนั้น ส่วนใหญ่ใช้ตามรูปเขียนภาษาบาลีและสันสกฤตเดิมโดยไม่คำนึงว่าคำภาษาบาลีและสันสกฤตเดิมจะออกเสียงอย่างไร

2. ลักษณะการออกเสียง

2.1 เป็นคำหลายพยางค์ คำส่วนใหญ่ในภาษาบาลีและสันสกฤตมีลักษณะเป็นคำหลายพยางค์ แตกต่างกับคำส่วนใหญ่ในภาษาไทยซึ่งเป็นคำพยางค์เดียว เมื่อภาษาไทยยืมคำภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาจะปรับลดจำนวน พยางค์ของคำภาษาบาลีและสันสกฤตลงจากคำหลายพยางค์เป็นคำพยางค์เดียวเช่นเดียวกับคำส่วนใหญ่ในภาษาไทย

2.2 เป็นคำที่มีพยางค์เบา 2 พยางค์เรียงกัน คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย บางคำมีลักษณะเป็นพยางค์แบบพิเศษที่ไม่พบในคำ ภาษาไทยมาก่อน คือ เป็นคำ พยางค์เบา 2 พยางค์เรียงกัน

ลลิตา โชติรังสียากุล (2545) กล่าวว่า ลักษณะของภาษาบาลีและสันสกฤต มีดังนี้

คำที่มาจากภาษาบาลี

1. ภาษาบาลีมีพยัญชนะ 33 ตัว
2. ภาษาบาลีมีสระ 8 ตัว คือ อ อา อิ อี อุ ฤ โ
3. คำที่มาจากภาษาบาลีใช้ ส ทั้งหมด ไม่ใช้ ศ ษ
4. คำที่มาจากภาษาบาลีใช้ พ เช่น กีฬา กาฬ โกวิหาร กกขพะ ประวาฬ
5. ภาษาบาลีไม่มีพยัญชนะประสมและมีคำควบกล้ำน้อยกว่าภาษาสันสกฤต
6. การอ่านพยัญชนะที่ไม่มีสระกำกับให้อ่านออกเสียง สระอะ

คำที่มาจากภาษาสันสกฤต

1. สระสันสกฤต ต่างจากบาลี 6 ตัว คำใดประสมด้วยสระ ฤ ฦ ฦ ฤ ฦ ใ อเ เป็นคำในภาษาสันสกฤต

2. คำใดประสมด้วย ศ ช เป็นคำในภาษาสันสกฤต

3. คำสันสกฤต ใช้ ท เช่น กริธา จูทา

4. คำภาษาสันสกฤตมีระบบเสียงควบกล้ำ หรือพยัญชนะประสมคำควบกล้ำ จึงมักเป็นคำภาษาสันสกฤต เช่น สตรี ปราธนา สวัสดิ์ สมัคร มาตรา อินทรา

5. คำที่ไทยใช้ รร มาจากสันสกฤต ตัว ร ที่ควบกับคำอื่นและใช้เป็นตัวสะกด เช่น มรรค สรรพ มารค (มารุค สรว อารย จรยา)

6. ฤ (ฤทธิ) ในสันสกฤต บาลีจะเป็นอิทธิ (อิ อุ)

7. คำที่ใช้ ห์ มักเป็นคำที่มาจากภาษาสันสกฤต เช่น สังเคราะห์ โลหะ อุตสาหกรรม เทห์ เลห์ เสน่ห์ (บาลีก็มี เช่น โลห อุตสาห เทห สีนห เสนห)

สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2517) อธิบายเรื่องนี้ว่า เนื่องจากภาษาสันสกฤต สามารถออกเสียงสะกดเป็นตัวควบกล้ำได้ แต่ภาษาไทยไม่อาจจะออกเสียงสะกดเป็น เสียงควบกล้ำได้ ทำให้อักษรที่เป็นตัวสะกดบางตัวออกเสียงตรงกัน เราจึงต้องใช้ ตัวการันต์เพื่อให้เห็นความแตกต่างของรูปศัพท์เดิมจากลักษณะของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. ลักษณะทางภาษาของคำบาลีและสันสกฤต คำภาษาบาลีมีพยัญชนะ 33 ตัว และใช้สระ 8 ตัว คือ อ อา อิ อี อุ ู เอ โอ คำบาลีไม่ใช้ตัว ศ หรือ ช แต่ใช้เฉพาะ ส เท่านั้น และมักใช้พยัญชนะ ห เช่น กีฬ กฬ กขฬะ อีกทั้งบาลีไม่มีพยัญชนะประสมหรือน้อยมาก การอ่านพยัญชนะที่ไม่มีสระกำกับในบาลีให้ออกเสียงสระอะเสมอ ส่วนภาษาสันสกฤตมีสระเฉพาะ เช่น ฤ ฦ ฤ ฦ ใ อเ ซึ่งไม่มีในบาลี คำสันสกฤตใช้ ศ ช และ ท ในบางคำ มีระบบเสียงควบกล้ำที่ชัดเจน เช่น สตรี ปราธนา อินทรา รวมถึงมีลักษณะการสะกดคำเฉพาะ เช่น ใช้ รร หรือ ห์ เป็นองค์ประกอบ เช่น สรรพ สังเคราะห์ เทห์ เลห์

2. ลักษณะการเขียนและเสียง คำยืมบาลีและสันสกฤตในเอกสารไทยโบราณมักมีรูปเขียนแตกต่างจากปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ภาษาไทยในปัจจุบันมักรักษารูปคำเดิมตามภาษาต้นฉบับ แม้ว่าการออกเสียงจะเปลี่ยนไปแล้วก็ตามในด้านการออกเสียง คำบาลีและสันสกฤตส่วนใหญ่เป็นคำหลายพยางค์ซึ่งแตกต่างจากคำไทยที่มักเป็นพยางค์เดียว เมื่อยืมเข้ามาในภาษาไทยคำเหล่านี้จึงมักถูกลดจำนวนพยางค์ลง และมีลักษณะพยางค์เบาสองพยางค์เรียงติดกัน ซึ่งไม่พบในคำไทยโดยทั่วไป อีกทั้งภาษาไทยไม่สามารถออกเสียงตัวสะกดเป็นเสียงควบกล้ำได้เช่นภาษาสันสกฤต จึงมีการใช้ตัวการันต์เพื่อรักษารูปศัพท์เดิมไว้

3. การเปลี่ยนแปลงของคำเมื่อยืมมาใช้ในภาษาไทย จำแนกลักษณะการเปลี่ยนแปลงของคำบาลีและสันสกฤตในภาษาไทยออกเป็น 4 ประเภทหลัก ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงเสียงพยัญชนะ การเปลี่ยนแปลงเสียงสระ การเปลี่ยนแปลงความหมาย แบ่งได้เป็นความหมายแคบลง ความหมายกว้างออก ความหมายย้ายที่ และการคงรูปเดิม

ทั้งนี้คำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย มีลักษณะเฉพาะที่สะท้อนความแตกต่างของโครงสร้างเสียง การเขียน การออกเสียง และความหมายจากคำในภาษาไทยพื้นถิ่นเดิม เมื่อคำเหล่านี้ถูกรับเข้ามาในภาษาไทย ได้มีการปรับเปลี่ยนทั้งทางเสียงและความหมายเพื่อให้เข้ากับระบบเสียงของภาษาไทย แต่ในขณะเดียวกันก็มีความพยายามคงรูปเดิมไว้เพื่อรักษาความหมายทางวัฒนธรรมและศาสนาทำให้คำบาลีและสันสกฤตเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เสริมสร้างความหลากหลายและความลึกซึ้งให้กับภาษาไทยในทุกระดับ

2.3.5 คำภาษาเขมรในภาษาไทย

ลลิตา พิมรัตน์ และวีรกาญจน์ กนกกุลเลิศ (2563) ได้ให้ข้อสรุปเพื่อเป็นเหตุผลความเป็นมาของภาษาเขมรในภาษาไทยไว้ว่า เขมรเป็นชาติที่มีความสัมพันธ์มานานทั้งทางการค้า การสงคราม การเมืองและวัฒนธรรม เขมรมีอิทธิพลเหนือดินแดนสุวรรณภูมิก่อนกรุงสุโขทัยหลายร้อยปี จากการมีอาณาเขตติดต่อกันทำให้ภาษาเขมรเข้ามาปะปนกับภาษาไทยตั้งแต่สมัยโบราณ ภาษาถิ่นเขมรก็คล้ายคลึงกับภาษาพูดของชาวอีสานใต้ของไทย ตลอดจนชาวภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย-กัมพูชาด้วย จากประวัติศาสตร์อันยาวนานของทั้งสองประเทศต่างมีวัฒนธรรมประเพณีที่เหมือนกันมาก แม้กระทั่งวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนรวมทั้งภาษาต่างก็ยืมมาจากภาษาบาลีสันสกฤตเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะภาษาเขมร

วัลยา ช่างขวัญยืน (2555) กล่าวถึงความเป็นมาของคำยืมภาษาเขมรไว้ว่าคำเขมรเข้ามาอยู่ในภาษาไทยตั้งแต่เมื่อไรไม่อาจบอกได้แต่ความสัมพันธ์ระหว่างชนชาวเขมรกับชาวไทยมีมาก่อนที่ไทยจะตั้งบ้านเมืองขึ้นเป็นแห่งแรก ณ อาณาจักรสุโขทัย ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงเป็นหลักฐานทางเอกสารที่เก่าแก่ที่สุดที่เขียนเป็นอักษรไทย เราพบได้ว่ามีคำเขมร อยู่บ้างแล้ว เช่น “เมื่อชั่วพ่ออู กูบ่าเรอแก่พ่ออู กูบ่าเรอแก่แม่กู, กลางเมืองสุโขทัยนี้มีน้ำตระพังโพยสี่ ไสกินดี...คนในเมืองสุโขทัยนี้ มักทาน มักทรงศีล มักโอยทาน” หลักฐานเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าไทยกับเขมรมีความสัมพันธ์กันมาก่อนหน้านี้นี้ จึงได้เกิดการยืมคำมาใช้ดังกล่าว การถ่ายทอดวัฒนธรรมทาง ภาษา และวัฒนธรรมด้านอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นนี้เป็นเพราะประเทศไทยกับเขมรมีอาณาเขตติดต่อกัน

ศานติ ภักดีคำ (2550) กล่าวว่า คำยืมภาษาเขมรในภาษาไทยบางคำมีลักษณะเป็นคำร่วมซึ่งมีที่มาจากคำเดียวกันแต่มีวิวัฒนาการไปในลักษณะที่แตกต่างกัน จารึกสมัยสุโขทัยและอยุธยาปรากฏคำยืมภาษาเขมรโบราณเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะศิลาจารึกวัดป่ามะม่วง ซึ่งจารึกด้วยอักษรขอม

สุโขทัย อักษรเขมรโบราณแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของภาษาเขมรในสมัยสุโขทัย ทั้งยังพบแผ่นลานเงินลานทองในกรุพระปรางค์วัดมหาธาตุ กรุงศรีอยุธยา ที่จารด้วยอักษรขอม อักษรเขมรโบราณ รวมทั้งวรรณคดีสมัยอยุธยาตอนต้น เช่น มหาชาติคำหลวง สมุทรโฆษคำฉันท์ และอนิรุทธคำฉันท์ มีคำยืมภาษาเขมรปะปนอยู่มาก แสดงว่าคำยืมภาษาเขมรน่าจะมีอิทธิพลต่อภาษาไทยในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น

ลลิตา โชติรังสียากุล (2545) กล่าวว่า ภาษาเขมรเป็นภาษาประจำชาติของชาวเขมรในประเทศกัมพูชา และยังเป็นภาษาพูดของคนไทยเชื้อสายเขมรที่อาศัยอยู่ในจังหวัดชายแดนติดต่อกับเขมร ทั้งภาคตะวันออกและภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เช่น จังหวัดสุรินทร์ บุรีรัมย์ ศรีสะเกษ เป็นต้น คำยืมภาษาเขมรจึงเป็นอีกภาษาหนึ่งที่มีความสำคัญต่อภาษาไทย ซึ่งรองลงมาจากภาษาบาลีและสันสกฤตด้วย เหตุที่ว่า ในอดีตไทยและขอมมีความสัมพันธ์กันใกล้ชิดทางประวัติศาสตร์ ภาษาศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา การค้าขาย เป็นต้น ภาษาเขมรที่นำมาใช้ในภาษาไทยจึงมีจำนวนมาก ทั้งคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คำในวรรณคดี และคำราชาศัพท์ และมีคำอยู่เป็นจำนวนมากที่เราไม่รู้สีกว่าเป็นคำยืมภาษาเขมร เพราะมีลักษณะคล้ายคำภาษาไทย คือเป็นคำที่มีพยางค์เดียว และสะกดตรงตามมาตรา เช่น เดิน เกิด ตรง จง คง ฯลฯ คำภาษาเขมรที่เรารับมาใช้ส่วนใหญ่มีการเปลี่ยนแปลงเสียงให้เหมาะกับการออกเสียงภาษาไทย เนื่องจากมีระบบเสียงที่ต่างกัน เช่น คำควบกล้ำในภาษาเขมรมีทั้งหมด 83 คู่ ซึ่งไม่ใช่คำควบกล้ำ ร ล ว ที่ใช้ในภาษาไทย

จากคำภาษาเขมรในภาษาไทย สามารถสรุปได้ว่า ภาษาเขมรมีอิทธิพลต่อภาษาไทยมาอย่างยาวนาน เนื่องจากความสัมพันธ์ใกล้ชิดทางประวัติศาสตร์ ภาษาศาสตร์ และวัฒนธรรม เช่น การค้า การเมือง และศาสนา คำยืมภาษาเขมรปรากฏในชีวิตประจำวัน วรรณคดี และคำราชาศัพท์ โดยส่วนใหญ่มีการปรับเสียงให้เหมาะกับการออกเสียงของไทย หลักฐานจากจารึกและวรรณคดีในสมัยสุโขทัยและอยุธยาแสดงถึงความสัมพันธ์นี้อย่างชัดเจน

วิธีการยืมคำภาษาเขมรมาใช้ในภาษาไทย

วัลยา ช่างขวัญยืน (2555) ก็ได้อธิบายวิธีการยืมภาษาเขมรมาใช้ในภาษาไทย สามารถสรุป ดังนี้

1. คำยืมภาษาเขมรที่เป็นคำเดียวและแผลงไม่ได้ เช่น

คำที่ไทยใช้	คำเขมร	ความหมาย
กระดาน	กฏาร /กตา/	กระดาน
กะทิ	ขุทิส /คุดิฮ์/	กะทิ
ขลา	ขลา /คลา/	เสื่อ
เชิง	เชิง /เจิง/ แท้	ตีน
ทราย	ทราย /เตรียม/	สัตว์ประเภทกวาง
ผูก	ผูก /พูกา/	ดอกไม้

2. คำยืมภาษาเขมรที่เป็นคำแผลง คำยืมภาษาเขมรที่เป็นคำแผลง ไทยรับมาใช้ ดังนี้

2.1 ยืมแต่คำเดิม เช่น

คำที่ไทยใช้			คำเขมร		
คำ	ความหมาย	คำเดิม	ความหมาย	คำแผลง	ความหมาย
กรอง	ร้อย (ก.)	กรุง / กรอง /	ร้อย (ก.)	กมฺรง / ก้อม-รอน /	สิ่งที่ร้อยเป็นพวง
โหนด	โง่	โหนด / โหนด /	โง่	กณโหนด / ก้อน-โหนด /	โง่ เชื้อ
บัง	ปิด กัน	บาง / บัง /	บัง	รบาง / โร-บัง /	เครื่องบัง หรือ เครื่องกำบัง
เวียน	ลักษณะอาการ เคลื่อนไหว	เวียน / เวียน /	เวียน ขด	ครเวียน / โกร-เวียน /	ขด คุดคู้ของสิ่งหนึ่ง ไปโดยรอบสิ่งหนึ่ง

2.2 ยืมแต่คำที่แผลงแล้ว เช่น

คำที่ไทยใช้			คำเขมร		
คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
กังวล	ห่วงใย มีใจ	ขวล / คุว็อล /	กังวล	กงวล / ก้อง-ว็อล /	ความกังวล ห่วงใย
บ่าบัด	ทำให้หาย	บาด / บัด /	หาย	บ่บาด / บ้อม-บัด /	ทำให้หาย
ผจญ	ต่อสู้	จำญ / จัญ /	แพ้	ผจำญ / พจัญ /	ทำให้แพ้
แผนก	ส่วนย่อย	แบก / แบก /	แตก	แผนก / แพนก /	แผนก

2.3 ยืมทั้งคำเดิมและคำแผลง เช่น

คำที่ไทยใช้			คำเขมร				
คำเดิม	ความหมาย	คำแผลง	ความหมาย	คำเดิม	ความหมาย	คำแผลง	ความหมาย
เกิด	เป็นขึ้นมีขึ้น	กำเนิด	การเกิด	เกิด / เกิด /	เกิด	ก่เนิด	การเกิด
คลัง	อานาจที่บันดาล ให้เป็นไปได้	กำลัง	สิ่งที่ทำให้เกิด ความเข้มแข็ง	ขลัง / คลัง /	มีกำลัง, แข็งแรง	กำลัง	กำลัง
ฉัน	กิน (ใช้กับพระสงฆ์)	จันทัน	ข้าว อาหาร (ใช้กับพระสงฆ์)	ฉาน / ชัน /	กิน (ใช้กับ พระสงฆ์)	จุนหาน / / จ้อง-ฮัน /	ถวายให้มอบ ให้
ถวาย	ให้, มอบให้	ตังวาย	ของถวาย	ถวาย / ทวาย /	ถวาย	ตงวาย / ต้อง-วาย /	ของถวาย

กำชัย ทองหล่อ (2556) กล่าวถึง วิธีการนำคำเขมรมาใช้ในภาษาไทยมีหลายวิธีสามารถสรุป ดังนี้

1. ใช้ตามรูปเดิม เช่น

เขมร	อ่านว่า	ไทยใช้	ความหมาย
กั๊ว	กั๊ว-ว๊อล	กั๊ว	เกี่ยวข้อ ห่วงใย
ขจร	ขจ่อ	ขจร	พุ่งไป
ขจ้าย	ขจาย	ขจาย	เรี่ยรายพุ่งไป
แซ	แซ	แซ	พระจันทร์
ฉน้ำ	ฉน้ำ	ฉน้ำ	ปี

2. เปลี่ยนตัวสะกดให้ผิดไปจากเดิม เช่น

เขมร	ไทยใช้	ความหมาย
กราล	กราน	ปู ลาด
เถมิ	เถมิน	ผู้เดิน พวก เหล่า ทหาร พรานป่า
เพอิล	เพอีย	หากให้เป็น จำเพาะเป็น
สร้าญ	สร้าญ	สบายใจ เบาใจ เย็นใจ
จัส	จัต	แก่ เข้ม เต็มที่ มาก กล้า แรง

3. เปลี่ยนรูปและเสียงให้ผิดไปจากเดิม เช่น

เขมร	ไทยใช้	ความหมาย
คร้วส	กรวด	ก้อนหินเล็ก ๆ
กัญญุส	กระชูด	พุ่งออก ไส้ไปโดยตรง
กรสวาง	กระทรวง	ข้าง ฝ่าย ราชการแผนกส่วนใหญ่
แซสร	กระแสร	สาย อาการไหล เส้นเชือก
ทัง	จ้ามรงค์	แหวน

4. ลดพยางค์ให้น้อยลง เช่น

เขมร	ไทยใช้	ความหมาย
จิญเจิม	เจิม	คิ้ว
กำขรวจ	จรวด กรวด	ช่อดอกไม้ไฟชนิดหนึ่ง
พิโตร	โตร	หอม กลิ่นหอมพุ่ง

5. แผลงอักษร เช่น

เขมร	ไทยใช้	ความหมาย
เฉนร	เฉเนียน	ฝั่งน้ำ
ขจก	กระจอก, เขยง	ง่อย
ผทม	ผทม, ประทม	บรรทม, นอน
ผจง ประจง	บรรจง	ความตั้งใจ, ตั้งใจทำให้ดี
สงแรก	สาแทรก	เครื่องหาบของ

กัตติญญ ชูชื่น (2543) กล่าวว่า หลักหรือการนำคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทยนั้นมีข้อสำคัญอยู่ตรงที่ต้องปรับปรุงให้เข้ากันได้ทั้งรูปและเสียงในภาษาไทย เพื่อให้สะดวกในการใช้เขียนในการใช้อ่านและการตีความหมาย การนำภาษาเขมรมาใช้ในภาษาไทยสรุปได้ ดังนี้

1. เขียนเหมือนหรือใกล้เคียงกับเขมรและอ่านอย่างเขมร เช่น

เขมรเขียน	เขมรอ่าน	ไทยใช้
กราบ	กราบ	กราบ
เกิด	เกิด	เกิด
ขลา	ขลา	ขลา
สลา	สลา	สลา

2. เขียนอย่างเขมรแต่อ่านอย่างไทย เช่น

เขมรเขียน	เขมรอ่าน	ไทยใช้
กจวล	ก้องว้อล	กังวล
ควร	กั้วร์	ควร
เซ็ง	เจ็ง	เซ็ง
งาย	เจียย	งาย
ตรง	ตฺร็อง	ตรง

3. ไทยใช้ตามเสียงอ่านของเขมร เช่น

เขมรเขียน	เขมรอ่าน	ไทยใช้
เกีย	เกย	เกย
เขนีย	เขนย	เขนย
ขลาง	ขลั้ง	ขลั้ง
จ๊าบ	จ๊ับ	จ๊ับ

4. ไทยดัดแปลงตัวเขียนและเสียงอ่าน เช่น

เขมรเขียน	เขมรอ่าน	ไทยใช้
กัฎฐา	ก้อมเตา	กำเตา
ซึง	เค็ง	ซึ้ง
จันง	จ้อมนึ่ง	จ้านง
สุม	โสม	สรวม (ขอ)

5. ไทยดัดแปลงตัวสะกด เช่น

เขมรใช้	ไทยใช้	เขมรใช้	ไทยใช้
กฺรลล	กรลน	ขลลจ	ขลลต
แฆล	แชน	ฎาจ (ฎฎาจ)	เต็จ (เผด็จ)
ณนล	ณน	โปรส	โปรด
รมาส	ระมาด	เลมึส	ละเมิด

6. ไทยเปลี่ยนแปลงความหมาย เช่น

คำเขมร	ความหมายเขมร	ความหมายไทย
ขจอก (กระจอก)	ง่อย	ยากจน ไม่ภูมิฐาน
โฆมด	ผีหัว ๆ ไป	ผี๊กหนึ่ง
ฉลอลง	ข้าม	พิธีฉลอง
เสนียด	หัวหัว ๆ ไป	หัวชนิดหนึ่ง

7. ยืมมาใช้เฉพาะถิ่น เช่น

มิก	ภาคใต้ใช้	ความหมายว่า ตีมน้ำอย่างกระหาย
มุด	ภาคใต้ใช้	ความหมายว่า ตำนน้ำ
จัด	ภาคใต้ใช้	หมากจัด หมายถึงความว่า หมากแก่จัด
ฉมวย	ภาคใต้ใช้	หมวย หมายถึงความว่า ขลัง

8. ไทยใช้คำแผลง (พยัญชนะ – สระ – ตัวสะกด) และอ่านอย่างไทย เช่น

แผลง กัญ เป็น กระ	เช่น กัญจก – กระจก, กัญจิง – กระจิง ,กัญเชอ – กระเชอ
แผลง กัณ เป็น กระ	เช่น กัณฐิง – กระตึง, กัณโฏล – กระโดน, กัณฐียด – กระเตียด
แผลง กัน เป็น กระ	เช่น กันโถร – กระโถน, กันโทง – กระทง (ใส่ของ)
แผลง กัญ เป็น ตะ	เช่น กัญแจรง – ตะแกรง
แผลง กัน เป็น ตะ	เช่น กันไทร – ตะไกร
แผลง กฺร เป็น กระ	เช่น กฺรบี – กระบือ, กฺรหาย – กระหาย
แผลง กฺร เป็น ข	เช่น กฺรมวน – ขมวน, กฺรอม – ขอม

เพลง ก. เป็น กระ	เช่น กุดาร – กระดาน, โกตง – กระโดง
เพลง ข. เป็น กระ	เช่น ขจาย – กระจาย, ขจัด – กระจัด
เพลง ค. เป็น กระ	เช่น ครวัด – กระหวัด, ควี – กระวี
เพลง ก เป็น ตะ	เช่น กกร – ตะกอน, กกาย – ตะกาย
เพลง ค เป็น ตะ	เช่น คคีร์ – ตะเคียร, คคีรว – ตะคริว
เพลง จัง เป็น ตะ	เช่น จังกุด – ตะกุด, จังเกียง – ตะเกียง
เพลง ชูร เป็น ทร	เช่น ชูราบ – ทราบ, แชกร – แทรก
เพลง ฌ เป็น ทะ	เช่น โฌมล – ทโมน, ฌเลาะ – ทะเลาะ
เพลง ฎ เป็น ด	เช่น ฎีม – เดิม, ฎีร์ – เด็น, ฎีเ็นร์ – ดำเนิน
เพลง ตร เป็น ตระ	เช่น ตรกาล – ตระกาล, ตรกุล – ตระกุล, ตรกง – ตระกอง
เพลง บัญ เป็น บรร	เช่น บัญจง – บรรจง, บัญจบ – บรรจบ, บัญจุ – บรรจุ
เพลง บัณ เป็น บรร	เช่น บัณฐา – บรรดา
เพลง บัน เป็น บรร	เช่น บันทัด – บรรทัด, บันทุก – บรรทุก
เพลง พร เป็น ประ	เช่น พรกัน – ประกัน, พรเคน – ประเคน, พรจวบ – ประจวบ
เพลง ผ. เป็น ประ	เช่น ผกาย – ประกาย, ผจง – ประจง, ผสาน – ประสาน
เพลง อ เป็น อำ	เช่น กัลัง – กำลัง บิเริ – บำเรอ ทลาย – ทำลาย

อนึ่ง ในการแผลงคำ บางทีคำไทยก็แผลงไปไกลจากภาษาเดิมของเขามาก จนบางครั้งจับกับภาษาเขมรได้ยาก เช่น มรัก – แม่รัก, เมรญมวาล – รังควาน, ถสสีสุรก (ไผ่บ้าน) – (ไผ่) สุก ถสญง (รากมะพร้าว) – (โรค) ริตสีตวง เป็นต้น ทั้งนี้ในวรรณคดีของไทย กวีมักจะแผลงคำให้ผิดแปลกไปจากเดิม เพราะต้องการความไพเราะของเสียง เช่น กระพุ่ม – กรรพุ่ม กระหาย – กรรหาย – กัลหาย ประสาน – บรรสาน บังหาญ – บรรหาญ เป็นต้น

จากวิธีการยืมคำภาษาเขมรในภาษาไทย การนำคำเขมรมาใช้ในภาษาไทยมีหลายวิธีโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้คำที่ยืมมาเข้ากับระบบเสียงและรูปแบบการเขียนของภาษาไทย ทั้งนี้สามารถจำแนกวิธีการใช้ได้ดังนี้

1. ใช้ตามรูปเดิม ยืมมาใช้โดยแทบไม่เปลี่ยนแปลง เช่น กังวล, ขจร, แข, ฌนำ ฯลฯ
2. เปลี่ยนตัวสะกด มีการปรับเปลี่ยนตัวสะกดจากคำเดิม
เช่น กราล เป็น กราน, เฌมिर เป็น เฌมิน, เฌอล เป็น เฌอญ
3. เปลี่ยนรูปและเสียง เปลี่ยนทั้งการเขียนและเสียงอ่าน
เช่น ครั้วสุ เป็น กรวด, กัญญสุ เป็น กระฉูด
4. ลดพยางค์ ตัดพยางค์ให้สั้นลง
เช่น จิณเฌิม เป็น เฌิม, พิโตร เป็น โตร

5. แผลงอักษร เปลี่ยนรูปตัวอักษรให้เข้ากับภาษาไทย

เช่น เฉนร เป็น เฉนียน, ผจง เป็น บรรจง

6. แผลงคำแยกตามลักษณะการยืม

6.1 ยืมคำเดิม (ไม่มีการเปลี่ยนแปลง)

6.2 ยืมคำแผลง

6.3 ยืมทั้งคำเดิมและคำแผลง

7. ดัดแปลงการเขียนและเสียงอ่าน มีหลายรูปแบบ เช่น

7.1 เขียน-อ่านเหมือนเขมร

7.2 เขียนแบบเขมร แต่อ่านแบบไทย

7.3 อ่านตามเสียงเขมร

7.4 ดัดแปลงทั้งการเขียนและเสียง

8. เปลี่ยนตัวสะกด

เช่น กราล เป็น กราน, ฦนล เป็น ฦนน

9. เปลี่ยนความหมาย บางคำเมื่อยืมมาใช้แล้วมีความหมายเปลี่ยนไป

เช่น ฦลอง (ข้าม) เปลี่ยนเป็น ฦลอง (พิธี)

10. ยืมเฉพาะถิ่น คำบางคำใช้เฉพาะภาค

เช่น มีก (ภาคใต้ หมายถึงดื่มน้ำ)

11. แผลงเสียงและพยางค์ มีการแผลงพยัญชนะ สระ และตัวสะกด เช่น

11.1 แผลง กัญ เป็น กระ: กัญจก เป็น กระจก

11.2 แผลง ผ. เป็น ประ: ผจง เป็น ประจง

11.3 แผลง อ เป็น อำ: กัลง เป็น กำล้ง

12. คำแผลงที่ไกลจากรากเดิม บางคำแผลงจนจับความสัมพันธ์กับคำเขมรเดิมได้ยาก

เช่น เมรฦฆวาล เป็น รังควาน, ฤสฦง เป็น ริดสีดวง

ลักษณะของคำยืมภาษาเขมร

ลลิตา พิมรัตน์ และวีรกาญจน์ กนกกมลเศศ (2563) กล่าวว่า ลักษณะของคำยืมภาษาเขมรมีดังนี้

คำที่มาจากภาษาเขมร มีลักษณะดังนี้

1. สะกดด้วย จ ญ ร ล เช่น เผด็จ บำเพ็ญ กาธร ถกล°

2. เป็นคำควบกล้ำ เช่น ไกร ขล้ง ปรง

3. ใช้ บัง บั่น บำ นำหน้าคำที่มีสองพยางค์ เช่น บัง บังคับ บังคม บังเหียน บังเกิด บังคล

บังอาจ บั่นไต่ บั่นโดย บั่นเดิน บั่นดาล บั่นลือ บำเพ็ญ บำบัด บำเหน็จ

4. นิยมใช้อักษรนำ เช่น สนุก สนาน เสด็จ ถนน เฉลียว เป็นต้น
5. คำเขมรส่วนมากใช้เป็นราชาศัพท์ เช่น ขนง เขนย เสวย บรรทม เสด็จ โปรด เป็นต้น
6. มักแผลงคำได้ เช่น
 - 6.1 ข แผลงเป็น กระ เช่น ขดาน เป็น กระดาน ขจอก เป็น กระจอก
 - 6.2 ผ แผลงเป็น ประ ผสม - ประสม ผจก - ประจก
 - 6.3 ประ แผลงเป็น บรร บรรทม เป็น บรรทม ประจุ - บรรจุ ประจง - บรรจง

วลยา ช้างขวัญยืน (2556) กล่าวไว้ว่า เมื่อไทยยืมคำเขมรเข้ามาใช้นั้นบางคำ ใช้ในความหมายคงเดิมบางคำมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านความหมาย ซึ่งอาจเปลี่ยนในลักษณะ ความหมายแคบเข้า ความหมายกว้างออก หรือความหมายย้ายที่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. ความหมายคงเดิม

คำที่ใช้ไทย		คำเขมร
คำ	ความหมาย	
กระจก	แก้วที่ทำเป็นแผ่น	กณจก / ก้อย - จ้อย /
กำจัด	จับไล่ ปราม ทำให้สิ้นไป	กำจาด / ก้อย - จัด /
กำธร	สนั่น ห้วนไหว สะเทือน	กัทร / ก้อย - โต /
คำที่ใช้ไทย		คำเขมร
คำ	ความหมาย	
บัง	กัน กันหรือปิดไม่ให้เห็น	บัง / บัง /
	ไม่ให้ผ่าน	
เพรง	ก่อน เก่า เช่น แต่เพรงกาล	เพรง / เปรง /
ระเบียง	พื้นเรือนที่ต่อออกไปทางด้านข้าง	รเบียง / ไร่ - เบียง /
	มีหลังคำคลุม ; โรงแถวที่ล้อมรอบ	
	พระอุโบสถหรือวิหาร	
แสวง	เที่ยวหา เสาะหา ค้นหา	แสวง / แสง /

2. ความหมายแคบเข้า คำยืมจากภาษาเขมรที่มีความหมายแคบเข้านั้น หมายถึง คำที่ยืมนั้นมีความหมายน้อยกว่าที่ใช้อยู่เดิมในภาษาเขมรหรือหมายถึง คำที่ยืมมานั้นใช้ในความหมายเจาะจงกว่าคำเดิมในภาษาเขมร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

2.1 คำที่ยืมมามีความหมายน้อยกว่าคำที่ใช้อยู่เดิมในภาษาเขมร

คำที่ใช้ไทย		คำเขมร	
คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
กรรแสง	ผ้าสไบ	กนแสง / ก้อน-แสง/	ผ้าเช็ด ผ้าเช็ดมือ
খনอง	หลัง ใช้เป็นราชาศัพท์ว่า พระখনอง	ขนง / คนอง/	หลัง, สันเขาหรือเนินเขา
จังกูด	หางเสือเรือ (ใช้ในวรรณคดี)	จังกูด / จ้อง-โกว์ด/	หางเสือเรือ พวงมาลัยรถ

2.2 คำที่ยืมมาใช้ในความหมายเจาะจงกว่าเดิมในภาษาเขมร

คำที่ใช้ไทย		คำเขมร	
คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
ตะบัน	เครื่องตำหมากของคนแก่	ตบาล / ตบัล/	ครก มีรูปคล้ายกระบอก โดยส่วนมากทำจากทองเหลือง

3. ความหมายกว้างออก ลักษณะของความหมายกว้างออกที่ปรากฏในคำยืมภาษาเขมรมี 2 แบบ คือ คำที่ยืมมามีความหมายมากกว่าที่ใช้อยู่ในภาษาเขมร และคำที่ยืมมาใช้ในความหมายทั่วไป แต่คำเดิมในภาษาเขมรมีความหมายจำกัด เช่น

3.1 คำที่ยืมมามีความหมายที่ใช้อยู่ในภาษาเขมร

คำที่ใช้ไทย		คำเขมร	
คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
เจริญ	เติบโต งอกงาม มากขึ้น	เจริญ / เจริญ/	มาก
ดำรง	ทรงไว้ ชูไว้ ทำให้คงอยู่ เช่นดำรง วงศ์ตระกูล ; ตรง เทียง	ดำรง, ตมรง / ต้อม-ร็อง ต้อม – ร็อง/	ทำให้ตรง เติ่งให้ตรง
เรียน	ศึกษาเพื่อให้จำได้ ให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ หรือความชำนาญ; บอก ให้ผู้ใหญ่หรือนายทราบ	เรียน / เรียน/	เรียน ฟึก หัด
สนอง	แทนในคำว่า ตอบสนอง	สนง / ซุนอง/	แทน

3.2 คำที่ยืมมาใช้ในความหมายทั่วไปแต่คำเดิมในภาษาเขมรมีความหมายจำกัด

คำที่ไทยใช้

คำเขมร

คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
ลำเนา	แนว แถว แถบ ถิ่น	ลัเนา / ลุม - นีว/	ที่อยู่ เช่น ป่าเป็นที่อยู่ของสัตว์
กำธร	สนั่น ห้วนไหว สะเทือน	กัทร / ก้อม - โต/	บันลือเสียงตีรัว
เพลา	ตก ขำ; แขนสำหรับสอด เกลา / พลิว/	ชา ขาอ่อน ตกเพลารถ	
	ตุ้มรถหรือ ตุ้มเกวียนโดย		
	ปริยายหมายถึง แขน สำหรับ		
	ให้ล้อหรือใบจักรหมุน		

4. ความหมายย้ายที่ ในกรณีที่ความหมายของคำยืมภาษาเขมรเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งอาจมีคำความหมายเดิมหรือไม่ก็ได้ เราเรียกว่า ความหมายย้ายที่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

คำที่ไทยใช้

คำเขมร

คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
ขจี	งามสดใส ใช้ในคำว่า เขียวขจี	ขจี / เค็ญ/	ดิบ อ่อน
ดำเนิน	เดิน ไป ให้เป็นไป เช่น ดำเนินงาน ดำเนินชีวิต	ภูณเริ / ต้อม-เนอ/	การเดิน ทำเดิน การดำเนิน เรื่องราวที่ดำเนินไป
บังอร	นาง ; เด็ก ๆ ที่กำลังน่ารัก	บงอร / บ้อง-อร/	ทำให้ดีใจ ล่อให้ดีใจ
ระเบียน	ทะเบียน แบบ	รเบียน / รี-เบียน/	ความรู้ที่ได้จากการเรียน

จากลักษณะของคำยืมภาษาเขมรในภาษาไทย แบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ลักษณะของคำและลักษณะของความหมาย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ลักษณะของคำ (รูปคำ) คำที่ยืมมาจากภาษาเขมรมีลักษณะเด่นทางโครงสร้างของคำดังนี้

- 1.1 สะกดด้วยพยัญชนะ จ ญ ร ล เช่น เมตัจ, บำเพ็ญ, กำธร, ถกล
- 1.2 เป็นคำควบกล้ำ (พยัญชนะต้นควบ) เช่น ไกร, ขลัง, ปรง
- 1.3 ใช้คำขึ้นต้นด้วย บัง / บัน / บำ (มักเป็นคำ 2 พยางค์) เช่น บังคับ, บังคม
- 1.4 นิยมใช้อักษรนำ เช่น: สนุก, เสด็จ, ถนน, เฉลียว
- 1.5 คำเขมรจำนวนมากใช้เป็นคำราชาศัพท์ เช่น ขนง, เสวย, บรรทม, โปรด
- 1.6 มักเกิดการแผลงเสียงหรือรูปคำเมื่อยืมเข้ามาในไทย

ตัวอย่างการแปลงคำ

ข เป็น กระ เช่น ขดาน เป็น กระดาน

ผ เป็น ประ เช่น ผสม เป็น ประสม

ประ เป็น บรร

เช่น ประหม เป็น บรรทม

2. ลักษณะของความหมาย (Semantic Shift) เมื่อยืมคำเขมรมาใช้ในภาษาไทย ความหมายของคำอาจเปลี่ยนไปตามบริบท ดังนี้

2.1 ความหมายคงเดิม คำที่ยืมมาใช้ในความหมายเหมือนเดิมกับภาษาเขมร เช่น กระจก, กำจัด, บัง, เพรง, แสง

2.2 ความหมายแคบเข้า คำที่ยืมมาใช้ในความหมายเฉพาะเจาะจงมากกว่าคำเดิม เช่น กรรแสง (คำไทยคือ ผ้าสไบ ส่วย คำเขมรคือ ผ้าเช็ดปาก ผ้าขาวม้า) ตะบัน (คำไทยคือ เครื่องตำหมาก ส่วน คำเขมรคือ ครก)

2.3 ความหมายกว้างออก คำที่เมื่อยืมมาใช้ในภาษาไทยมีความหมายกว้างกว่าคำเดิมเช่น เจริญ (ไทย: เต็มโต ส่วน เขมร: มาก), เรียน (ไทย: ศึกษา ส่วน เขมร: ฝึก หัด)

2.4 ความหมายย้ายที่ คำที่เมื่อยืมมาใช้ ความหมายเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง หรือมีเพียงเค้าความหมายเดิม เช่น ขจี (ไทย: เขียวสดใส ส่วน เขมร: ดิบ, อ่อน), บังอร (ไทย: หญิงน่ารัก ส่วน เขมร: ล่อลวงให้ดีใจ)

2.3.6 คำภาษาจีนในภาษาไทย

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2558) กล่าวว่า การยืมคำภาษาจีนมาใช้ในภาษาไทยนั้น มักยืมมาจากภาษาจีนแต้จิ๋วและภาษาจีนฮกเกี้ยนมากกว่าภาษาจีนสาขาอื่นเนื่องจากชาวจีนแต้จิ๋วและชาวจีนฮกเกี้ยนได้อพยพเข้ามาอยู่ในประเทศไทยก่อนชาวจีนกลุ่มอื่น คำภาษาจีนที่ยืมมาใช้ในภาษาไทยมีคำที่เกี่ยวข้องกับภาษาและวรรณคดี ความเชื่อ ศาสนา ประเพณี ฯลฯ คำภาษาจีนที่รวบรวมมานี้มีปรากฏในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ ซึ่งคัดเลือกมาเฉพาะคำที่อ้างอิงถึงภาษาจีน โดยอาจแบ่งได้เป็น ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มที่มี (จ.) กำกับ บอกที่มาของคำ เช่น กวยจี๊ ยี่หื้อ และกลุ่มที่มีข้อความอ้างอิงว่ามาจากจีน เช่น ขงจื๊อ ฮกเกี้ยน

ศุภกร เลิศอมรมีสุข (2556) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับจีนในช่วง สมัยสุโขทัยไว้ว่า หากศึกษาเอกสารประวัติศาสตร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ไทยและจีน แล้วจะพบว่าไทยและจีนมีความสัมพันธ์กันมาตั้งแต่สมัยโบราณ และจีนเป็นหนึ่งในชาติพันธุ์ที่เข้ามาตั้งรกรากในสังคมไทยเป็นเวลานานแล้ว จากหลักฐานของจีนที่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรว่าอาณาจักรสุโขทัยได้ส่งคณะทูตพร้อมด้วยของพื้นเมืองมาถวายเป็นของกำนัลแก่จักรพรรดิราชวงศ์หยวน รวม 14 ครั้งระหว่างปี พ.ศ. 1835 ถึง พ.ศ. 1865 ส่วนจีนก็ได้ส่งทูตมาไทย 4 ครั้ง การส่งทูตติดต่อระหว่าง

อาณาจักรสุโขทัยและอาณาจักรจีนในสมัยนั้นส่งผลให้การค้าระหว่างสองอาณาจักร ขยายตัวอีกทั้ง มีการถ่ายทอดความรู้จากช่างจีนเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผาจนเป็นที่รู้จักในนาม “เครื่องสังคโลก” ดังกล่าวมาแล้วข้างต้น กระทั่งในสมัยอยุธยาความสัมพันธ์ยังคงดำเนินไป อย่างราบรื่นมีชาวจีนเข้ามา ตั้งถิ่นฐานในกรุงศรีอยุธยามากขึ้น และเข้ามารับราชการอยู่ฝ่ายไทยด้วย

วัลยา ช่างขวัญยืน (2555) ซึ่งอธิบายความสัมพันธ์ไทยกับจีนไว้ว่า ไทยกับจีนมีการติดต่อสัมพันธ์ กันทางการทูตมาตั้งแต่ สมัยสุโขทัย ชาวจีนเข้ามาอยู่ในกรุงสุโขทัยจำนวนมาก ส่วนใหญ่ประกอบ อาชีพค้าขาย ดังนั้นจึงเชื่อได้ว่าในสมัยสุโขทัยนั้นได้มีชาวจีนโดยเฉพาะเหล่า ช่างทำเครื่องปั้นดินเผา ช่างต่อเรือสำเภา และพ่อค้าต่าง ๆ ได้เข้ามาพำนักอยู่ในไทยอย่างต่อเนื่องแล้ว

ลลิตา โชติรังสียากุล (2545) กล่าวถึงวิธีการนำคำ ภาษาจีนเข้ามาใช้ในภาษาไทยประกอบด้วย วิธีการต่าง ๆ คือการทับศัพท์ การแปลศัพท์ ใช้คำไทยประสมหรือซ้อนกับคำจีน การสร้างคำใหม่ และการเปลี่ยนแปลงความหมายไปจากภาษาเดิม ยกตัวอย่างคำทับศัพท์ เช่น เสี่ย หมายถึง คำเรียก ลูกเศรษฐีคนจีน การแปลศัพท์ เช่น เงินกินเปล่า แปลมาจากคำว่า เป๊ะเจี๊ยะ (เป๊ะ หมายถึง ชาวหรือ สีขาว ว่างเปล่า ส่วนเจี๊ยะ หมายถึง กิน) เป็นต้น

แน่นน้อย ดวงดารา (2542) กล่าวถึงความสัมพันธ์และความเป็นมิตรประเทศที่ดีต่อกันระหว่าง ไทยกับจีนไว้ว่า ไทยกับจีนมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดทั้งทางด้านเชื้อชาติตลอดจนถึงที่อยู่อาศัย ซึ่งมีมาช้านานก่อนสมัยประวัติศาสตร์ไทย แม้กระทั่งทุกวันนี้ก็มีคนจีนมากมายที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยและมีคนไทยอีกจำนวนไม่น้อยอยู่ในประเทศจีน

ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับจีนมีรากฐานมาจากความใกล้ชิดทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และ ชาติพันธุ์ ความสัมพันธ์นี้นำไปสู่การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้าน ภาษา ซึ่งคำภาษาจีนได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของภาษาไทยอย่างกลมกลืนและลึกซึ้งจนถึงปัจจุบัน เป็นหลักฐานเชิงวัฒนธรรมที่ยืนยันถึงความสัมพันธ์ระหว่างสองประเทศนี้อย่างแท้จริง

ลักษณะคำภาษาจีนในภาษาไทย

มัลลิกา มาภา (2559) อธิบายถึงลักษณะคำยืมภาษาจีน ในภาษาไทย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. มักเป็นคำที่มีเสียงวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวา ซึ่งมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง เช่น โตะ เจ็บวีย กัง ตัก้วยเตี่ยว เป็นต้น จำนวนเสียงวรรณยุกต์ของภาษาจีนแต่จัวมีมากกว่าเสียงวรรณยุกต์ของภาษาไทยคือ มีถึง 8 หน่วยเสียง เมื่อเราได้ยินคำที่มีเสียงวรรณยุกต์อยู่ในระดับสูง ๆ ซึ่งคนไทย อาจจะออกเสียงยากแต่เมื่อรู้ว่าเป็นคำจีนก็อาจจะใช้แนวเทียบ (Analogy) จึงเปลี่ยนเสียง คำเหล่านั้น ให้เป็นเสียงตรีหรือจัตวาได้เช่น เจ้ > เจ๊, บู้ > บ๊, อั่ว > อัว, กก > กัก, เป๊ะ > เป๊, ตัว > ตั๊ เป็นต้น

2. คำยืมภาษาจีนส่วนมากเป็นคำที่มีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง ได้แก่ ก จ ด ต บ ป อ มากกว่าพยัญชนะต้นอื่น ๆ ซึ่งพบเพียงประปราย เมื่อคำยืมเป็นเสียงตรีและจัตวา มีพยัญชนะต้น เป็นอักษรกลางก็จำเป็นต้องเพิ่มรูปวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวาลงในคำนั้น ๆ ด้วย เช่น

คำจีน

คำที่ไทยใช้

กก

กัก

เก็ง

แก้ง

ก้วยจับ

กวยจับ

3. คำที่มีสระประสมเสียงสั้น /เอียะ/ และ /อัวะ/ ปรากฏใช้อยู่ในภาษาไทยเฉพาะคำเลียนเสียง เช่น เพียะ เปียะ ผัวะ หรือคำขยาย เช่น (เหมือน) เตียะ (ขาว) จี๊วะ นอกจากนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นคำยืมจากภาษาจีน เช่น เกียะ เจียะ เลียะ เปาะเปี๊ยะ ยัวะ ก้วน ม่วย เป็นต้น คำไทยทั้งหลายที่ไม่ใช่คำเลียนเสียงหรือคำขยายจะไม่ใช่คำที่มีสระประสมเสียงสั้น /เอียะ/ และ /อัวะ/

วัลยา ช่างขวัญยืน (2555) ได้อธิบายถึงลักษณะคำยืมภาษาจีนในภาษาไทย สรุปได้ดังนี้

1. มักเป็นคำที่มีเสียงวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวา ซึ่งมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง เช่น โต๊ะ บัวย กัง ตี ก้วยเตี้ยว เป็นต้น จำนวนเสียงวรรณยุกต์ของภาษาจีนแต่จื๊วมีมากกว่าเสียงวรรณยุกต์ของภาษาไทย คือ มีถึง 8 หน่วยเสียง เมื่อเราได้ยินคำที่มีเสียงวรรณยุกต์อยู่ในระดับสูง ๆ ซึ่งคนไทยอาจจะ ออกเสียงยาก แต่เมื่อรู้ว่าเป็นคำจีนก็อาจจะใช้แนวเทียบ (analogy) จึงเปลี่ยนเสียงคำเหล่านั้นให้เป็น เสียงตรีหรือจัตวาได้ เช่น เจ้ > เจ๊, บู้ > บู่, อ้ว > อั่ว, กก > กัก, เปะ > เป๊ะ และ ตัว > ตัว เป็นต้น

2. คำยืมภาษาจีนส่วนมากเป็นคำที่มีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง ได้แก่ ก จ ด ต บ ป อ มากกว่าพยัญชนะต้นอื่น ๆ ซึ่งพบเพียงประปราย เมื่อคำยืมเป็นเสียงตรีและจัตวา มีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลางก็จำเป็นต้องเพิ่มรูปวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวาลงในคำนั้น ๆ ด้วย เช่น

คำจีน

คำที่ไทยใช้

กก

กัก

เก็ง

แก้ง

ก้วยจับ

กวยจับ

เจ็ง

เจ้ง

3. คำที่มีสระประสมเสียงสั้น /เอียะ/ และ /อัวะ/ ปรากฏใช้อยู่ในภาษาไทยเฉพาะคำเลียนเสียง เช่น เพียะ เปียะ ผัวะ หรือคำขยาย เช่น (เหมือน) เตียะ, (ขาว) จี๊วะ นอกจากนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นคำยืมจากภาษาจีน เช่น เกียะ เจียะ เลียะ เปาะเปี๊ยะ ยัวะ ก้วน ม่วย ฯลฯ คำไทยทั้งหลายที่ไม่ใช่คำเลียนเสียงหรือคำขยายจะไม่ใช่คำที่มีสระประสมเสียงสั้น /เอียะ/ และ /อัวะ/

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2550) กล่าวว่า ลักษณะการยืมคำภาษาจีนมาใช้ในภาษาไทย ส่วนมากจะได้จากภาษาพูด (Spoken Language) ซึ่งการยืมชนิดนี้ย่อมทำให้เสียงเปลี่ยนแปลงได้ง่าย โดยเฉพาะเสียงวรรณยุกต์เพราะเกิดจากการพูดและฟังไม่ชัดเจน ซึ่งมีวิธีการยืม ดังนี้

1. ทับศัพท์ คือ ออกเสียงตรงตามคำเดิมในภาษาเดิม แต่เสียงวรรณยุกต์อาจผิดเพี้ยน ไปจากความหมายคงเดิม เช่น

ภาษาจีน (แต้จิ๋ว)

เก๊าอี้

ตัว

ตุ๋น

ความหมายในภาษาไทย

เก๊าอี้

ตัว

ตุ๋น

2. ทับศัพท์แล้วเสียงเปลี่ยนไป ลักษณะเช่นนี้จะมีการเปลี่ยนทั้งเสียงพยัญชนะ เสียงสระ หรือเสียงวรรณยุกต์เช่น

ภาษาจีน (แต้จิ๋ว)

ฉา

ใต้ (จิ้นกลาง)

ความหมายในภาษาไทย

ชา (ใบชา)

ใต้ (กระเป๋าเงิน)

3. ใช้คำไทยแปลความหมายของคำในภาษาจีน หมายถึง ใช้คำภาษาจีน และแปลความหมายเป็นภาษาไทย เช่น

ภาษาจีน

ไซเท้า

ไซเป่

เกี่ยมไฉ่

ความหมายในภาษาไทย

หัวผักกาด

หัวผักกาดเค็ม

ผักกาดดองเค็ม

4. ใช้คำไทยประสมกับคำภาษาจีน ลักษณะเช่นนี้เป็นการประสมคำ โดยการนำคำภาษาไทยเป็นคำตั้งเพื่อใช้คำในภาษาจีนเป็นคำลูก เช่น

คำไทย

ขนมเปี๊ยะ=ขนม

ร้านชา=ร้าน / ของข้าว=ของ

คำภาษาจีน

เปี๊ยะ

ข้าว

5. สร้างคำใหม่หรือความหมายใหม่ คือคำที่นำมาใช้ในภาษาไทยเป็นความที่บ่งชี้ถึงความหมายใหม่แต่บางคำก็รักษาคำความหมายเดิมไว้ เช่น

คำใหม่

โอเลี้ยง

เกาเหลา

ความหมายเดิม

ดำเย็น

หอยสูง

6. ความหมายกลาย คือ คำในภาษาจีนใช้ในความหนึ่ง แต่ไทยนำมาใช้อีกในความหมายหนึ่ง เช่น

คำ	ความหมาย	ความหมายใหม่
ก๊วย	ผี	คนเลว
เยียม	เป็นหนี้	ประหยัด

จากลักษณะคำยืมภาษาจีนในภาษาไทย สรุปได้ว่า การยืมคำจากภาษาจีนเข้ามาใช้ในภาษาไทยมีมาตั้งแต่อดีต เนื่องด้วยความสัมพันธ์อันแนบแน่นระหว่างไทยกับจีน ทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ การค้า และการตั้งถิ่นฐานของชาวจีนในสังคมไทย โดยเฉพาะกลุ่มชาวจีนแต้จิ๋วและฮกเกี้ยน คำยืมเหล่านี้มีลักษณะเฉพาะหลายประการ ซึ่งสามารถสรุปเป็นหัวข้อหลัก ๆ ดังนี้

1. ลักษณะเสียงของคำยืม คำยืมจากภาษาจีนมักมีเสียงวรรณยุกต์เป็นเสียง ตรี หรือ จัตวา ซึ่งเป็นเสียงวรรณยุกต์ที่ค่อนข้างสูง โดยคำเหล่านี้มักมีพยัญชนะต้นเป็น อักษรกลาง ได้แก่ ก จ ด ต บ ป อ เช่น โต๊ะ, เจ้, บ๊วย, กัง, ตี, ก้วยเตี่ยว ฯลฯ

2. พยัญชนะต้นของคำยืม คำยืมจากภาษาจีนมักมีพยัญชนะต้นเป็น อักษรกลาง ซึ่งส่งผลให้ต้องใช้เครื่องหมายวรรณยุกต์เพื่อให้เสียงตรงกับต้นฉบับ เช่น คำจีน กก คำไทยคือ กัก, คำจีน เจ้ง คำไทยคือ เจ็ง เป็นต้น

3. การใช้สระประสมเสียงสั้น /เอียะ/ และ /อัวะ/ มักพบเฉพาะในคำที่เลียนเสียงหรือ ขยายเสียง เช่น เพียะ, เผียะ, ผัวะ, เตียะ, จัวะ เป็นต้น

4. วิธีการยืมคำภาษาจีน ลักษณะการยืมคำจากภาษาจีนได้ 6 วิธี คือ

4.1 ทับศัพท์ตรง ออกเสียงตามภาษาจีนต้นฉบับ แต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย เช่น แก้อี้ เป็น แก้อี้, ตัว เป็น ตัว, ตุน เป็น ตุน เป็นต้น

4.2 ทับศัพท์แล้วเสียงเปลี่ยน เสียงอาจเปลี่ยนไปมากจากต้นฉบับ เช่น ฉา (ชา), ได้ เป็น ไถ้ เป็นต้น

4.3 แปลความหมายเป็นคำไทย แปลจากภาษาจีนตรง ๆ เช่น ไชเท้า คือ หัวผักกาด, เกี่ยมไฉ่ คือ ผักกาดดองเค็ม เป็นต้น

4.4 ผสมคำไทยกับคำจีน ใช้คำไทยเป็นคำหลัก ผสมกับคำจีน เช่น ขนมเปี้ยะ คือ ขนมหักกับเปี้ยะ, ของชำ คือ ของกับชำ, ขนมโก๋ คือ ขนมหักกับโก๋ เป็นต้น

4.5 สร้างคำใหม่หรือให้ความหมายใหม่ เช่น โอเลี้ยง > ดำเย็น เป็นต้น

4.6 ความหมายกลาย คำจีนเดิมมีความหมายหนึ่ง แต่ในภาษาไทยกลับใช้ในอีก ความหมาย เช่น ก๊วย หมายถึง ผี กลายเป็น คนเลว เป็นต้น

วิธีการรับคำภาษาจีนมาใช้ในภาษาไทย

มัลลิกา มาภา (2559) กล่าวว่า วิธีการนำคำที่ไทยยืมจากภาษาจีนนอกจากการยืมมาด้วยวิธีการของการปรับเสียง หรือรูปคำ และมีความหมายคงเดิมแล้ว ยังมีคำอีกกลุ่มหนึ่งที่ไทยยืมมาแล้วมีการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายของคำ กล่าวคือ มีบางคำที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านความหมาย 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ความหมายแคบเข้า คำยืมภาษาจีนที่มีความหมายแคบเข้ามี 2 แบบ คือ คำที่ยืมนั้นมีความหมายน้อยกว่าคำที่ใช้อยู่เดิมในภาษาจีน และคำที่ยืมนั้นใช้ในความหมายเจาะจงกว่าคำในภาษาจีน เช่น

1.1 คำที่ยืมนั้นมีความหมายน้อยกว่าคำที่ใช้อยู่เดิมในภาษาจีน

คำที่ใช้ไทย		คำภาษาจีน	
คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
ก๊วย	คนเลวทราม	ก๊วย	ภูตผี ปีศาจ ชั่วร้าย อุบาทว์ คนเลว
ตัว	บัตรแสดงสิทธิผู้ใช้ เช่น ตัวรถเมล์	ตัว	กระดาดขดบันทึกรื่องราว สิ่งของ อาจมีความหมายเป็นตัวหรือ ใบเสร็จ
แมะ	จับชีพจรเพื่อตรวจโรค	แมะ	ชีพจร จับชีพจรเพื่อตรวจโรค
โละ	ทิ้งเสีย ใส่ลง	เลาะ	(ใบไม้) ร่วง หล่น ทิ้งเสีย ไม่ใช่
ฮั่ว	รวมหัวกันในการประมุข	ฮั่ว	ปรองดองสามัคคี รวมหัวกัน

1.2 คำที่ยืมมาใช้ในความหมายเจาะจงกว่าคำในภาษาจีน

คำที่ใช้ไทย		คำภาษาจีน	
คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
เกี่ยมอี	ของกินชนิดหนึ่ง ทำด้วยแป้งข้าวเจ้า เป็น เส้นสั้น ๆ กลม ๆ	เจียมอี	แป้งข้าวเจ้าที่ทำเป็นเส้น กลมสั้น ๆ หัว ท้ายแหลม กินเป็นอาหารคาวและหวาน
จินแส	หม้อ ครุ ชินแสก็ใช้	ชิงแซ	หม้อ ครุ คุณ ท่าน นาย
บ้วย	คนสุดท้าย ที่สุดท้าย	บ้วย	ทาง สุดท้าย ปลาย
แป๊ะ	สรรพนามใช้เรียก คนแก่ชายชาวจีน มีความหมายว่า ลุง	แปะ	ลุง คำเรียกคนแก่ชายทั่วไป

2. ความหมายกว้างออก การที่คำคำหนึ่งมีความหมายมากขึ้นกว่าที่ใช้อยู่เดิม หรือคำคำหนึ่งเดิม มีความหมายจำกัดแต่ต่อมาใช้ในความหมายทั่วไป เรียกว่า ความหมายกว้างออกเมื่อไทยยืมคำภาษาจีน มาใช้ก็มีความหมายที่เปลี่ยนแปลงลักษณะนี้เช่นกัน ดังตัวอย่าง

คำที่ไทยใช้

คำภาษาจีน

คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
ฉำฉา	ชื่อเรียกไม้เนื้ออ่อน ที่ใช้ทำหีบบรรจุของ มาจากประเทศหนว ไม้เหล่านี้นี้โดยมาก	ชำชำ	ไม้สนชนิดหนึ่ง
ซาลาเปา	ขนมชนิดหนึ่งของจีน ทำด้วยแป้งสาลี ปั้นเป็นลูกกลม มีไส้ ทั้งหวานและเค็ม	ซอลอเปา	ซาลาเปาสีเหลืองไม่มีไส้
โผ	บัญชีหรือบันทึก	โผ	บัญชี

3. ความหมายย่ำยที่ การยืมคำจีนมาใช้แล้วความหมายของคำย่ำยที่ไปนั้น อาจเป็น การย่ำยที่แบบไม่เห็นเค้าความหมายเดิมเลยหรือเป็นการย่ำยที่แบบยังพอเห็นเค้าความหมายเดิม อยู่ก็ได้ เช่น

คำที่ไทยใช้

คำภาษาจีน

คำ	ความหมาย	คำ	ความหมาย
ก๊วน	ช่อง แห่ลงน้ำลงเหล้า กลุ่มที่สนิท กันมาก	ก๊วง	สำนัก โรง สถาน หอ ร้าน
เกาเหลา	แกง มีลักษณะอย่างแกงจืด	เกาเล่า	ตึกสูง
ซั่ม	ผู้หญิงจีนมีอายุ	ซั่ม	อาสะไ้
ตั้งเก	ชื่อเรือจับปลาชนิดหนึ่ง	ตั้งเก	นายจ้าง
จ๊ว	ละครของจีนอย่างหนึ่ง	อิว	คนร้องคนเล่นจ๊ว
ซี้ซั่ว	ส่งเดช ชุ่ย	ซี้ซั่ว	กระจัดกระจาย
เอี่ยม	ผ้าคาดอกของเด็กเล็ก	เอี่ยม	เกลื่อนกลาด ปิด บัง คลุม

บรรจบ พันธุเมธา (2554) กล่าวว่า วิธีการยืมภาษาไทยส่วนมากจะได้จากภาษาพูดซึ่งการยืม ชนิดนี้ย่อมทำให้เสียงเปลี่ยนแปลงได้ง่ายโดยเฉพาะเสียงวรรณยุกต์เพราะเกิดจากการพูด และฟัง ไม่ชัดเจนซึ่งมีวิธีการยืม ดังนี้

1. ทับศัพท์ คือ ออกเสียงตรงตามคำเดิมในภาษาเดิม แต่เสียงวรรณยุกต์อาจเพี้ยนไป ความหมายคงเดิม เช่น

คำภาษาจีน

เกาอี้

ตัว

โซ่ว

คำที่ใช้ในภาษาไทย

เก้าอี้

ตัว

โถ่

2. ทับศัพท์แต่เสียงเปลี่ยนไป คำบางคำเสียงเปลี่ยนไป ไม่อาจกำหนดได้แน่ว่า เสียงที่เปลี่ยนไปนั้นเปลี่ยนไปจากคำภาษาแต้จิ๋วหรือภาษาจีนกลางแน่ ลักษณะเช่นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งเสียง พยัญชนะ เสียงสระ หรือเสียงวรรณยุกต์ และต้องพิจารณาเป็นคำ ๆ ไป เช่น

คำภาษาจีน

ฉา

ใต้ (จีนกลาง)

คำที่ใช้ในภาษาไทย

ชา (ใบชา)

ไถ่ (อุ้งยาวใส่เงินหรือสิ่งของ)

3. ใช้คำไทยแปลคำภาษาจีน เช่น โซเท้า คือ หัวผักกาด, โซโป๊ คือหัวผักกาดเค็ม เกี่ยมไฉ่ คือ ผักกาด(ตอง) เค็ม เป็นต้น

4. ใช้คำไทยประสมหรือซ้อนกับคำจีน คำซ้อนคือคำที่มีความหมายเดียวกันจะช่วยแปลความหมาย ทำให้ทราบว่าคำจีนนั้นหมายถึงอะไร เป็นชื่อของอะไร ส่วนคำประสมนั้นเราจะหาคำตัวตั้งที่บอกประเภทและลักษณะของสิ่งนั้น ๆ ไว้ข้างหน้าคำเหล่านั้น เช่น

ชำ (ปนกัน รวมกัน)

เปี้ย (ขนมแผ่น)

เก้า (ขนมชนิดต่าง ๆ)

ไทยใช้ ถั่วลันเตา หมี่

ฉา/ฉ่า (ต้นชา ใบชา น้ำชา) ไทยใช้ น้ำชา ใบชา ยอดชา ต้นชา

ไทยใช้ ของชำ ร้านชำ ร้านขายของชำ

ไทยใช้ ขนมเปี้ย ขนมเปี้ยะ

ไทยใช้ ขนมโก๋ ลันเตา

ไทยใช้ เส้นหมี่ บะหมี่

5. สร้างคำใหม่หรือความหมายใหม่ คำจีนที่ยืมมาใช้ในปัจจุบันบางคำไม่เคยมีใช้ในภาษาจีนมาแต่ดั้งเดิม เพราะไม่เคยมีสิ่งนั้นมาก่อน เป็นต้นว่า กาแฟใส่น้ำแข็งไม่ใส่นม เรียกว่า โอวเลียง แปลตาม ศัพท์ว่า ดำเย็น หรือคำว่า เกาเหลา ที่เป็นชื่อกับข้าวชนิดหนึ่งมีลักษณะเป็นแกงจืด ก็เป็นการสร้างความหมายใหม่ เพราะคำนี้มีได้หมายความว่าข้าวแต่แปลตามศัพท์ หมายถึง ตีกลง เป็นต้น

6. เสียงกลายไป เช่น

คำภาษาจีน

เต้า

ตัว

ฮ้าง

ชื่อหุ่ย (คำใช้ง่าย)

คำที่ใช้ในภาษาไทย

เต้า (ลูกเต้า)

ตัว

ห้าง

โสหุ่ย

พยัญชนะโดยมากเสียงไม่ได้กลายเสียงไป นอกจากเสียงบางเสียง ได้แก่ ส จ ฉ ช ต่างกันไป เสียงของภาษาจีนมีลักษณะเสียดแทรกมากกว่าเสียงภาษาไทย

7. สำนวน เรานำคำจีนบางคำมาใช้เป็นสำนวน ซึ่งจีนไม่ได้ใช้คำนี้ในสำนวนนี้ หรือบางคำอาจเป็นคำถูกใช้ใหม่ในภาษาไทยก็เป็นได้ เช่น

เจ้าโล่ หมายถึง หนีเปิดไป จากคำว่า เจ้าโล้ว หมายถึง เดินทาง เดินไปตามทาง

ชีช้า หมายถึง ช้าใจ เราคงใช้ตามความหมายของ ช้า หรือช้าใจของไทย อันที่จริงภาษาจีนแต่จีวู้ หมายถึง ตกทุกซี่ได้ยากลำบาก (จีกลางซี่ หมายถึง เศร้าโศก ทุกข์ยาก)

ชีซั่ว หมายถึง ทำอย่างไม่ประณีตทำตามเรื่องตามราว ไม่รับผิดชอบ (มีผู้กล่าวว่าคำนี้ มาจากจีนแต่จีวู้ว่า ชีลั่ว ภาษาจีนกลางว่า ชีซ่าน)

เกี่ยมเซียบ หมายถึง เค็ม คือนอกจากจะตระหนี่ถี่เหนียวแล้ว ก็ยังติดจะรู้มาก เอาเปรียบ (ภาษาจีนแต่จีวู้ หมายถึง ประหยัด)

จากวิธีการรับคำยืมภาษาจีนมาใช้ในภาษาไทย สามารถรับมาใช้ได้ 2 รูปแบบ คือรูปคำ และรูปความหมาย สามารถสรุปได้ดังนี้

รูปคำ

1. ทับศัพท์ คือการออกเสียงตามคำเดิมจากภาษาจีน เสียงอาจเพี้ยน โดยเฉพาะวรรณยุกต์ เช่น เกาอี้ เป็น เก้าอี้, ตัว เป็น ตัว

2. ทับศัพท์แต่เสียงเปลี่ยน มีการเปลี่ยนแปลงเสียงในระดับพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ เช่น ฉา เป็น ชา, ไต้ เป็น ไถ่

3. ใช้คำไทยแปลคำภาษาจีน นำความหมายของคำจีนมาแปลเป็นคำไทย เช่น ไซเท้า คือ หัวผักกาด, ไซเปี คือ หัวผักกาดเค็ม

4. ใช้คำไทยประสมหรือซ้อนกับคำจีน เพื่อให้เข้าใจความหมาย เช่น ร้านชำ (จากคำว่า ชำ), ขนมเปี้ยะ (จาก เปี้ย), บะหมี่, น้ำชา

5. สร้างคำใหม่หรือความหมายใหม่ บางคำไม่มีในภาษาจีนเดิม เช่น โอเลี้ยง คือ กาแฟดำเย็น, เกาเหลา คือ แกงจืด (เดิมแปลว่า “ตึกสูง”)

6. เสียงกลายไป คำจีนที่เสียงเปลี่ยนไปจากเดิม เช่น เต้า เป็น เต๋า, ฮั้ง เป็น ห้าง, ซือห่วย เป็น โสห่วย

7. สำนวน บางคำกลายเป็นสำนวนไทย เช่น เจ้าโล่ คือ หนีไป, ชีซั่ว คือ ทำซวย ๆ, เกี่ยมเซียบ คือ ขีเหนียวและเอาเปรียบ

รูปความหมาย

1. ความหมายแคบเข้า คำไทยใช้แคบกว่าความหมายในจีน เช่น กุ้ย คือ คนเลว, แต่จีนแปลว่า “ผี/ชั่วร้าย”, ตัว คือ บัตร, แต่จีนแปลว่า “สิ่งของ/บันทึก”, ฮั่ว คือ สมรู้ร่วมคิด, แต่จีนแปลว่า “สามัคคี”

2. ความหมายกว้างออก คำไทยใช้กว้างกว่าความหมายเดิม เช่น ฉำฉา คือ ไม้เนื้ออ่อนทั่วไป, แต่จีนหมายถึง “ไม้สนชนิดหนึ่ง” ซาลาเปา คือ ขนมมีไส้, แต่จีนหมายถึง “ขนมไม่มีไส้”

3. ความหมายย้ายที่ ความหมายเปลี่ยนจนไม่เห็นรากเดิม เช่น เกาเหลา คือ แกงจืด, แต่จีนแปลว่า “ตึกสูง” ตังเก คือ เรือจับปลา, แต่จีนหมายถึง “นายจ้าง” จิ้ว คือ ละคร, แต่จีนหมายถึง “นักแสดงจิ้ว”

การใช้คำยืมภาษาจีนในภาษาไทย

ศุภกร เลิศอมรมีสุข (2556) ศึกษาคำยืมภาษาจีนจากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ซึ่งแบ่งศึกษาตามกลุ่มความหมายของคำที่ยืมมา สรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับอาหารและการปรุงอาหาร เช่น กวยจั๊บ กวางตุ้ง กุนเชียง คะน้า จันอับ เจียว ซิงฮื้อ ต้น เต้าส่วน

2. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องเรือน เช่น กี่ เก้า จับเจียว ตู้ (มีด) บังตอ ปี่ อวย

3. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับการแต่งกาย เครื่องประดับ เช่น กีบ กี่เพ้า เกี้ยว ยี่โป เอี่ยม

4. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับธุรกิจ การค้า เช่น กิมตึง โชห่วย เซ้ง เปีย(แซร์) โปยก้วน

5. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับคุณลักษณะ กิริยา อาการ พฤติกรรม เช่น กั้ง (ปาก) กั้น เก้

6. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับความเชื่อ ศาสนา ประเพณี และสังคม เช่น กังฟู ขงจื้อ จิ้มก้อง เซียมซี เต้า เต๋จิว ฮวงซุ้ย

7. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับการงาน อาชีพ ตำแหน่ง เช่น กุนซือ จั๊กกั๊ จิ้นแส หรือซินแส ตัวไผ หรือไต้ไผ ท่องสื่อ ล้ำต้า หลงจู้

8. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับเครือญาติ กลุ่มคน และกลุ่มบุคคล เช่น ก้วน เซียน ตัวเหี้ย หรือตัวเฮียน หมวย ตี เป๊าะ เจ็ก เจ้สัว อั้งยี่ กุ้ย

9. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับประเทศ สถานที่ และสิ่งปลูกสร้าง เช่น กวางตุ้ง ญี่ปุ่น ลู่

10. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับยานพาหนะ เช่น เก้ง เกี้ยว ตังเก โป๊ะจ้าย เรียว โล่ ลำบัน

11. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น (กระ)เจียว หรือเจียว เกาเหลียง หรือเกาลิน ไต้ฝุ่น โป๊ยเซียน โล่ตื้น หลิว

12. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับลักษณะนาม จำนวน मात्रา เช่น กั้ง เทียบ ลี หลี หุน

13. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับการละเล่น และมหรสพ เช่น กัก จั๊ยเกี๊ ตั้ม ไต้ ถั่ว ปาหี

14. กลุ่มความหมายเกี่ยวกับชนชาติ เช่น กวางตุ้ง เกาหลี แคะ จีน ญี่ปุ่น แท้จิ๋ว ฮ่อ

วิลยา ช่างขวัญยืน (2555) ได้ กล่าว ถึงการใช้คำยืมภาษาจีนไว้ว่า คำยืมภาษาจีนที่ใช้อยู่ทั่วไปในภาษาไทยมีทั้งคำเรียกชื่ออาหาร คำเรียกชื่อผักผลไม้ คำเรียกสิ่งของ เครื่องใช้และเครื่องแต่งกาย คำเรียกญาติ คำเรียกสถานที่และสิ่งก่อสร้าง คำเกี่ยวกับประเพณี และวัฒนธรรม และคำกริยาบางคำ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

คำเรียกชื่ออาหาร

อาหารที่คนจีนนิยมรับประทานย่อมเป็นที่นิยมของชาวไทยเชื้อสายจีนด้วย คำยืมภาษาจีนที่เป็นชื่อเรียกอาหารทั้งคาวและหวาน จึงปรากฏเป็นคำยืมในภาษาไทย เช่น กวยจั๊ว ก๋วยเตี๋ยว/ก้วยเตี๋ยว เกาเหลา เกี่ยมอ๊ี้ เต้าหู้ พะโล้ บะช่อ หน่อเลียง หมี่ จันอับ ฉะก๋วย ซาลาเปา โอเลี้ยง แป๊ะชะ

คำเรียกชื่อ พืช ผัก ผลไม้

พืชผักและผลไม้จีนมีรสชาติดูถูกปากคนไทย และเป็นที่นิยมในหมู่คนไทยเชื้อสายจีน ทั้ง พืช ผัก ผลไม้เหล่านี้ยังปลูกไต่กิ่งงามดีในเมืองไทย คำเรียกชื่อพืช ผัก ผลไม้ที่เป็นคำยืมจากภาษาจีนมีอยู่ไม่น้อยในภาษาไทย เช่น กุยช่าย เก๊กฮวย ตังโอ้ ฉำฉา แป๊ะก๊วย

คำเรียกสิ่งของเครื่องใช้และเครื่องแต่งกาย

เมื่อคนไทยกับคนจีนติดต่อคบค้ากัน ย่อมต้องรู้จักสิ่งของเครื่องใช้ของอีกฝ่ายของ บางอย่างของไทยไม่เคยมีมาก่อนจึงจำเป็นต้องเรียกสิ่งเหล่านั้นตามภาษาจีน เช่น เก๊าะ กอเอี้ยะ เซ่ง ตั่ว โผ ตังเก เกี้ยะ กุยเฮง ซากั๊ว เอี่ยม กี่เพ้า

คำเรียกญาติ

ไทยกับจีนมีความสัมพันธ์กันมายาวนานตั้งแต่อดีต มีการเดินทางเข้ามาค้าขาย อพยพ ย้ายถิ่น และเกิดการแต่งงานจนกระทั่งมีคนไทยเชื้อสายจีนมาถึงปัจจุบัน คนเหล่านี้นิยม เรียกญาติ ด้วยคำจีน แม้กระทั่งคนไทยบางกลุ่มที่ไม่มีเชื้อสายจีนยังเรียกตามคำเรียกญาติที่เป็นคำยืม ภาษาจีน เช่น กัง เจ๊ ซ้อ ตี เตี้ย แป๊ะ ม่วย/หมวย เฮีย อาม่า ภู(น้ำชาย) อี(น้ำสาว) อิม(ป้าสะใภ้) เป็นต้น

คำเรียกสิ่งก่อสร้าง และสถานที่

คำประเพณีนี้มีไม่มากนักแต่ก็เป็นคำยืมภาษาจีนที่คนไทยใช้อยู่บ่อย ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น เก่ง ห้าง โชห่วย ซำ อู่ คำกริยาบางคำ คำกริยาบางคำที่คนจีนใช้อยู่ทั่วไป เมื่อคนไทยได้ติดตอสมาคมกับคนจีนก็สื่อสารกับคนจีนด้วยคำเหล่านั้น และในที่สุดก็กลายเป็นคำที่คุ้นหูและพบใช้อยู่ทั่วไป เช่น จ้อ เจี้ยะ ซี้ซำ ตูย มะะ โละ ฮั่ว

คำที่เกี่ยวกับศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม

มีคนไทยส่วนหนึ่งนับถือเทพเจ้าหรือนับถือลัทธิจีน และคนไทยเชื้อสายจีนส่วนใหญ่ก็มีความศรัทธาในศาสนาหรือวัฒนธรรมประเพณีของจีน จึงปรากฏคำยืมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม เช่น กงเต็ก ขงจื้อ ชง เช่น เชียมซี เต้า ฮวงซุ้ย/ฮวงจุ้ย เต๊ะเอี้ย เซ็งเม้ง

จากการใช้คำยืมภาษาจีนในภาษาไทยกล่าวได้ว่า ภาษาไทยได้รับคำยืมจากภาษาจีนจำนวนมาก โดยเฉพาะในชีวิตประจำวันของคนไทยและคนไทยเชื้อสายจีน ซึ่งสามารถจำแนกคำยืมเหล่านี้ตามกลุ่มความหมายหลัก ทั้งนี้คำยืมภาษาจีนในภาษาไทยเกิดจากความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและการติดต่อระหว่างคนไทยกับคนจีนมายาวนาน โดยคำเหล่านี้ปรากฏในทุกมิติของชีวิตทั้งอาหาร การค้า เครื่องใช้ วัฒนธรรม และความเชื่อ สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลทางภาษาที่ลึกซึ้งและแพร่หลายในสังคมไทยจนถึงปัจจุบัน

2.3.7 คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

มงคล เดชนครินทร์ (2558) กล่าวถึง ประวัติการสร้างคำยืมภาษาอังกฤษ สามารถสรุป ได้ดังนี้

1. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 4 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2394 - 2411)

คนไทยเริ่มรับคำยืมภาษาอังกฤษมาใช้เป็นจำนวนมากเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 หลังจากไทย ได้เปิดประเทศและทำสนธิสัญญาทางการค้ากับประเทศตะวันตก เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส สหรัฐอเมริกา ซึ่งทำให้มีชาวตะวันตกเข้ามาติดต่อกับคนไทยและเข้ามาอยู่อาศัยในประเทศไทยมากขึ้น การรับภาษาอังกฤษมาใช้ในช่วงนี้ ใช้วิธีการทับศัพท์เป็นส่วนใหญ่ สังเกตได้จากพระราชหัตถเลขาของรัชกาลที่ 4 ซึ่งทรงใช้คำว่า “เอเจนต์ (agent)” “กันโบ๊ต (gun boat)” “มินิต (minute)” เป็นต้น หรือจากหนังสือนิราศลอนดอนของหม่อมราโชทัย (ม.ร.ว. กระจ่าง อิศรางกูร ณ อยุธยา) ซึ่งแต่งในโอกาสที่ท่านเป็นลามาในคณะราชทูตไทยไปเข้าเฝ้าพระราชินีวิกตอเรียแห่งประเทศอังกฤษใน พ.ศ. 2400 ดังคำกลอนตอนหนึ่งว่า

“ตะวันฉายบ่ายประมาณสักโหมงเศษ	จำจากเขตกรุงไทยมโหศวรรย์
ฝ่ายอังกฤษตัวดีที่กบตัน	ให้ช่วยกันถอนสมอจะจระลี
<u>เอนชนะเนียนายจักรก็ศักดิ์สิทธิ์</u>	ใส่ไฟติดน้ำปลั่งดั่งฉี่ฉี่
<u>สะกรูหันผันพัดในนันทที่</u>	เรือกรีเร็วคว้างไปกลางชล”

2. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 5 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ.2411-2453)

ในรัชกาลที่ 5 นี้ การรับภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยยังคงใช้วิธีการทับศัพท์เช่นเดียวกับในรัชกาลที่ 4 ดังจะเห็นได้จากพระราชกระแสรับสั่งของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ตอนหนึ่งว่า “ให้มาประชุมที่หอมิวเซียมในวันขึ้น 1 ค่ำเดือน 8 ปฤกษาดูด้วยเรื่องที่จะจัดการรักษาด่านเมืองตาก ตรวจข้อบังคับนายด่านซึ่งพระยาสุจริตรักษาทำ และตรวจกฎหมายโปลิศซึ่งได้ร่างขึ้นไว้ในที่ประชุม เคาน์ซิลแต่ครั้งก่อน”

อย่างไรก็ตาม ในรัชสมัยนี้การรับคำในภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยได้พัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง คือ มีการนำคำในภาษาบาลี สันสกฤตมาใช้แทนคำทับศัพท์บางคำในภายหลัง วิธีการนี้มีเล่าไว้ในบันทึกของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ซึ่งมีข้อความตอนหนึ่งว่า

“คำภาษาสันสกฤตที่เอามาใช้เป็นชื่อ เช่น โทรเลข และไปรษณีย์นั้น เป็นของใหม่เมื่อแรกมีโทรเลข เรียกชื่อตามภาษาฝรั่งว่า เตเลกราฟ แต่แปรไปเป็นตะแล็บแก๊บ ไปรษณีย์เมื่อกงสุลอังกฤษยังเป็นเจ้าของเพราะส่งหนังสือไปต่างประเทศทางเมืองสิงคโปร์และฮ่องกงใช้ตัวตราของสิงคโปร์มีอักษร B พิมพ์ เพิ่มความหมายว่าบางกอก ใช้กันแต่พวกฝรั่ง ก็เรียกตามภาษาอังกฤษว่า โปสต์เรียกตัวตราว่า แสตมป์”

ส่วนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่แปลเป็นไทยโดยใช้คำไทยแท้ก็เริ่มมีขึ้นบ้าง เช่น

lighthouse แปลว่า	กระโจมไฟ
pawnshop แปลว่า	โรงรับจำนำ
raincoat แปลว่า	เสื้อกันฝน
shipyard แปลว่า	อู่เรือ

3. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 6 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2453-2468)

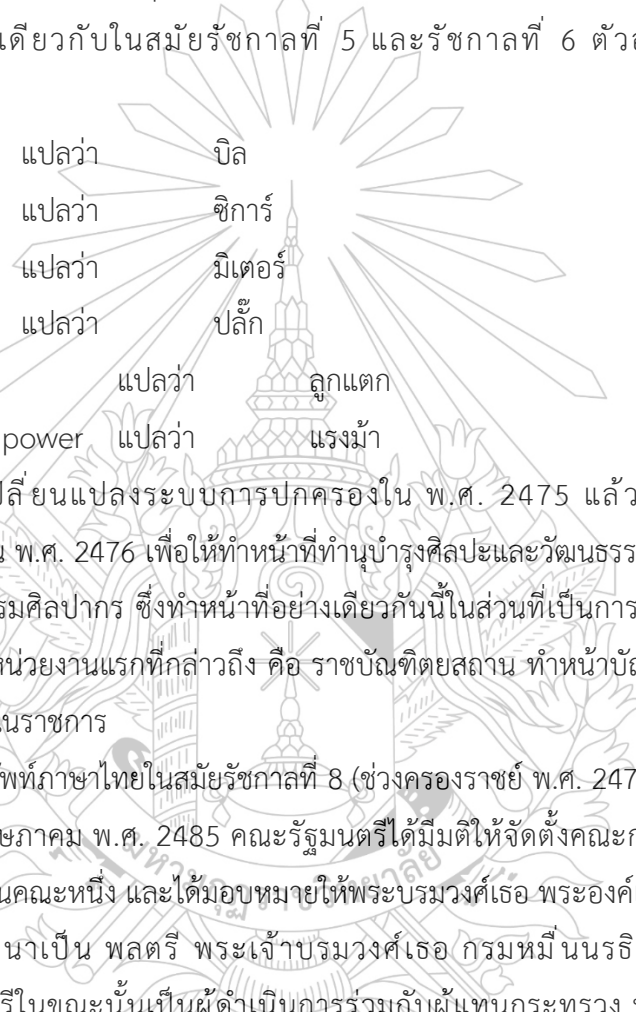
วิธีการรับคำจากภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยยังคงคล้ายกับในสมัยก่อนหน้า คือ ใช้คำบาลี สันสกฤต และคำไทยแท้เป็นศัพท์ในภาษาไทยมากขึ้น แทนที่จะทับศัพท์อย่างเดียว ตัวอย่างของคำ ภาษาอังกฤษที่บัญญัติเป็นคำในภาษาไทยโดยไม่ทับศัพท์ในรัชกาลนี้ คือ

balloon	แปลว่า	ลูกสวรรค์
carbon paper	แปลว่า	กระดาษถ่าย
cartoon	แปลว่า	ภาพล้อ
gum	แปลว่า	หมากฝรั่ง
typewriter ribbon	แปลว่า	ผ้าพิมพ์
freedom	แปลว่า	เสรีภาพ
United States of America	แปลว่า	สหรัฐอเมริกา

ในรัชสมัยนี้ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงสร้างคำยืมจำนวนมากขึ้นใช้แทนคำภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อทรงสถาปนาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยขึ้นใน พ.ศ. 2459 นั้น พระองค์ได้พระราชทานคำศัพท์ใหม่ที่ทรงสร้างขึ้นเพื่อใช้ในกิจการมหาวิทยาลัย เช่น ศาสตราจารย์ (professor) ปาฐก (lecturer) ปริญา (degree) คณะ (faculty) คณบดี (dean) วิศวกรรม (engineering) เป็นต้น

4. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 7 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ.2468-2477)

วิธีการรับคำในภาษาอังกฤษเข้ามาใช้ในภาษาไทยในรัชสมัยนี้มีทั้งการทับศัพท์และการใช้คำในภาษาไทย เช่นเดียวกับในสมัยรัชกาลที่ 5 และรัชกาลที่ 6 ตัวอย่างคำศัพท์ในรัชสมัยนี้ เช่น



bill	แปลว่า	บิล
cigar	แปลว่า	ซิการ์
meter	แปลว่า	มิเตอร์
plug	แปลว่า	ปลั๊ก
bomb	แปลว่า	ลูกแตก
horse - power	แปลว่า	แรงม้า

หลังการเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองใน พ.ศ. 2475 แล้วรัฐบาลได้จัดตั้งราชบัณฑิตยสถาน ขึ้นใน พ.ศ. 2476 เพื่อให้ทำหน้าที่ทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรมของชาติในส่วนที่เป็นวิชาการควบคู่กับกรมศิลปากร ซึ่งทำหน้าที่อย่างเดียวกันในส่วนที่เป็นการปฏิบัติการ ต่อมารัฐบาลได้มอบหมายให้หน่วยงานแรกที่กล่าวถึง คือ ราชบัณฑิตยสถาน ทำหน้าบัญญัติศัพท์วิชาการเป็นภาษาไทยสำหรับใช้ในราชการ

5. การบัญญัติศัพท์ภาษาไทยในสมัยรัชกาลที่ 8 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2477-2489)

ในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2485 คณะรัฐมนตรีได้มีมติให้จัดตั้งคณะกรรมการพิจารณาบัญญัติศัพท์ภาษาไทยขึ้นคณะหนึ่ง และได้มอบหมายให้พระบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าวรรณไวทยากร (ซึ่งต่อมาได้รับสถาปนาเป็น พลตรี พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหมื่นนเรธิปพงศ์ประพันธ์) ที่ปรึกษานายกรัฐมนตรีในขณะนั้นเป็นผู้ดำเนินการร่วมกับผู้แทนกระทรวง ทบวง กรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง นับเป็นครั้งแรกในประเทศไทยที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยได้รับการจัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการ เป็นกิจจะลักษณะ พ.ศ. 2485 จึงถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการบัญญัติศัพท์ยุคใหม่อย่างเป็นทางการ ผลงานของคณะกรรมการคณะนี้คือศัพท์บัญญัติในสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ แพทยศาสตร์ สถิติ อุตสาหกรรม จิตวิทยา ปรัชญา ฯลฯ ซึ่งภายหลังได้พิมพ์เผยแพร่ในรูปของหนังสือบัญญัติศัพท์ของคณะกรรมการบัญญัติศัพท์

6. การบัญญัติศัพท์ภาษาไทยในสมัยรัชกาลที่ 9 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2489-2559)

ใน พ.ศ. 2490 ราชบัณฑิตยสถานได้รับช่วงงานบัญญัติศัพท์ของคณะกรรมการที่ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2485 มาทำแทน แต่ก็ทำได้ไม่เต็มที่เพราะขาดทั้งงบประมาณและกำลังคนงานบัญญัติศัพท์ภาษาไทยจึง ดำเนินไปอย่างเชื่องช้า เมื่อถึง พ.ศ. 2504 คณะรัฐมนตรีได้แต่งตั้งคณะกรรมการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยขึ้น ตามที่ราชบัณฑิตยสถานเสนอแนะคณะกรรมการชุดนี้มีผู้ทรงคุณวุฒิทั้งจากภายในราชบัณฑิตยสถานเองและจากหน่วยงานภายนอกมาร่วมกันเป็นกรรมการ และได้ทำงานทั้งที่เป็น การแก้ไขศัพท์ที่คณะกรรมการชุดเดิมทำไว้ และการบัญญัติศัพท์ในสาขาวิชาการสาขาต่าง ๆ ที่เพิ่มขึ้นใหม่ ซึ่งภายหลังได้พิมพ์เผยแพร่ในรูปของหนังสือศัพท์บัญญัติ อังกฤษ-ไทยและไทย-อังกฤษ

สุนันท์ อัญชลีกุล (2527) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับอังกฤษว่า ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทในภาษาไทยเมื่อไทยมีความสัมพันธ์กับสห รัฐอเมริกาในสมัย พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว สมัยนั้นพวกมิชชันนารีจากสหรัฐอเมริกาได้เดินทางเข้ามาเผยแพร่ คริสต์ศาสนานิกายโปรเตสแตนต์ในไทย

จากคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย กล่าวได้ว่า ภาษาอังกฤษเข้ามามีอิทธิพลและปะปนกับภาษาไทยมาช้านาน ซึ่งสามารถสรุปได้ 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยและปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย ดังนี้

ปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

1. สมัยรัชกาลที่ 4 (พ.ศ. 2394 – 2411) เป็นช่วงเริ่มต้นของการรับคำยืมจากภาษาอังกฤษ เกิดจากการเปิดประเทศและทำสนธิสัญญากับชาติตะวันตก มักนิยมใช้การ ทับศัพท์ เช่น เอเจนต์ (agent), กันโบท (gun boat), มินิต (minute) อีกทั้งยังพบเอกสารสำคัญคือพระราชหัตถเลขา และ นิราศลอนดอน โดยหม่อมราโชทัย

2. สมัยรัชกาลที่ 5 (พ.ศ. 2411 – 2453) ยังใช้การทับศัพท์เป็นหลัก เช่น มิวเซียม, เคาน์ซิล อีกทั้งยังเริ่มมีการ บัญญัติศัพท์ โดยจะใช้คำบาลี-สันสกฤตแทนคำทับศัพท์ เช่น telegraph หมายถึง โทรเลข หรือ post หมายถึง ไปรษณีย์ และมีการแปลเป็นคำไทยแต่บางส่วน เช่น lighthouse หมายถึง กระโจมไฟ, pawnshop หมายถึง โรงรับจำนำ เป็นต้น

3. สมัยรัชกาลที่ 6 (พ.ศ. 2453 – 2468) ขยายการใช้คำบาลี - สันสกฤตและคำไทยแท้มากขึ้น เช่น cartoon หมายถึง ภาพล้อ, freedom หมายถึง เสรีภาพ และบัญญัติศัพท์วิชาการ เช่น professor หมายถึง ศาสตราจารย์, degree หมายถึง ปริญญา, faculty หมายถึง คณะ เป็นต้น

4. สมัยรัชกาลที่ 7 (พ.ศ. 2468 – 2477) ใช้ทั้งคำทับศัพท์และคำแปล เช่น cigar หมายถึง ซิการ์, bomb หมายถึง ลูกแตก, horse - power หมายถึง แรงม้า และเริ่มมีการบัญญัติศัพท์วิชาการ

5. สมัยรัชกาลที่ 8 (พ.ศ. 2477 – 2489) ตั้งคณะกรรมการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยซึ่งแยก แขนงคำศัพท์ให้เกิดศัพท์วิชาการที่หลากหลายสาขา เช่น คณิตศาสตร์ สถิติ ปรัชญา ฯลฯ

6. สมัยรัชกาลที่ 9 (พ.ศ. 2489 – 2559) สร้างการบัญญัติศัพท์อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังมีการพัฒนาและเผยแพร่เป็นหนังสือ “ศัพท์บัญญัติ อังกฤษ-ไทย ไทย-อังกฤษ”

ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

1. ภูมิศาสตร์ มีการติดต่อกับประเทศเพื่อนบ้าน
2. ประวัติศาสตร์ มีการอพยพ การศึกสงคราม ทำให้มีการแลกเปลี่ยนภาษา
3. ศาสนา มีคำจากบาลี สันสกฤต อาหรับ อังกฤษ เข้ามาตามศาสนาต่าง ๆ
4. การค้าขาย ติดต่อกับจีน โปรตุเกส อังกฤษ ฝรั่งเศส ฯลฯ
5. วรรณคดี นำเข้าวรรณคดีอินเดียและชาว
6. วัฒนธรรมและประเพณี ชนชาติต่าง ๆ นำภาษาเข้ามา
7. การศึกษาและวิทยาการ คนไทยเรียนต่อต่างประเทศ และนำภาษากลับมาใช้
8. ความสัมพันธ์ทางการทูต การติดต่อกับประเทศต่าง ๆ
9. การอพยพย้ายถิ่นฐาน ส่งผลให้มีการใช้ภาษาต่างชาติร่วมกันในสังคมไทย

วิธีการยืมคำภาษาอังกฤษเข้ามาใช้ในภาษาไทย

พระหน่อแสง อคฺคเสโน (2563) กล่าวว่า วิธีการยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 3 วิธี คือ

1. การแปลศัพท์ การยืมคำภาษาอังกฤษโดยวิธีการแปลศัพท์ หมายถึง การยืมคำที่เราไม่เคยมีหรือไม่เคยรู้จักหรือการกล่าวถึงความคิดหรือนามธรรม ซึ่งไม่ใช่ความคิดหรือนามธรรมที่เรานึกคิดมาก่อน การยืมคำโดยวิธีการนี้จะต้องใช้วิธีการคิดแปลเป็นคำภาษาไทยให้มีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษแล้วนำคำนั้นมาใช้สื่อสารในภาษาไทยต่อไป เช่น

คำภาษาอังกฤษ	คำภาษาไทย
tea spoon	ช้อนชา
table spoon	ช้อนโต๊ะ
electricity	ไฟฟ้า
electric fan	พัดลม
airplane	เครื่องบิน
typewriter	เครื่องพิมพ์ดีด
war ship	เรือรบ
blackboard	กระดานดำ

2. การบัญญัติศัพท์ การบัญญัติศัพท์เป็นวิธีการยืมคำโดยรับเอาเฉพาะความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นมาสร้างคำขึ้นใหม่ ซึ่งมีเสียงแตกต่างจากคำในภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะศัพท์ทางวิชาการจะใช้วิธีการนี้มาก ผู้ที่ทำหน้าที่ในการบัญญัติศัพท์ขึ้นมาใช้ มักจะเป็นนักวิชาการสาขาต่างๆ หน่วยงานราชการที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยขึ้นใช้แทนคำยืมจากภาษาต่างประเทศโดยตรง คือ ราชบัณฑิตยสถานแต่ก็มีบางคำที่นักวิชาการแต่ละคนหรือแต่ละ หน่วยงานบัญญัติศัพท์ภาษาไทยมาใช้แทนคำภาษาอังกฤษไม่ตรงกัน การยืมคำจากภาษาอังกฤษมาสร้างเป็นคำใหม่เพื่อใช้สื่อสารโดยวิธีการบัญญัติศัพท์มีมากมาย เช่น

คำภาษาอังกฤษ	คำภาษาไทย
telephone	โทรศัพท์
television	โทรทัศน์
teletype	โทรพิมพ์
telecommunication	โทรคมนาคม
ecology	นิเวศวิทยา
penology	ปฐพีวิทยา
reform	ปฏิรูป

3. การทับศัพท์ การทับศัพท์เป็นวิธีการยืมจากภาษาหนึ่งมาใช้ในอีกภาษาหนึ่งโดยการถ่ายเสียง และถอดอักษร การยืมคำภาษาอังกฤษโดยวิธีการนี้เป็นวิธีการที่ทำได้ง่ายและปรากฏเด่นชัดที่สุดว่าเป็นคำยืมจากภาษาอังกฤษ คำยืมจากภาษาอังกฤษโดยวิธีการทับศัพท์มีมากมาย คำบางคำราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติศัพท์เป็นคำไทยแล้วแต่คนไทยนิยมใช้คำทับศัพท์มากกว่า คำทับศัพท์บางคำจึงคุ้นหูผู้รับสารมากกว่าศัพท์บัญญัติ คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้สื่อสาร โดยทั่วไป เช่น

คำภาษาอังกฤษ	คำทับศัพท์
graph	กราฟ
captain	กัปตัน
clinic	คลินิก
quota	โควตา
chimpanzee	ชิมแปนซี
dinosaur	ไดโนเสาร์
transistor	ทรานซิสเตอร์
technology	เทคโนโลยี
nuclear	นิวเคลียร์

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2556) ได้อธิบายถึงวิธีการรับคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย ซึ่งมีวิธีการหลายอย่างดังต่อไปนี้

1. การเปลี่ยนแปลงเสียงและคำ การยืมคำภาษาอังกฤษใช้อาจมีการเปลี่ยนแปลงเสียงเพื่อความสะดวกและอีกประการหนึ่ง เนื่องจากเสียงบางเสียงไม่มีใช้ในภาษาไทย เมื่อยืมเสียงจำพวกนี้จึงต้องมีการปรับปรุงทำให้เสียงผิดเพี้ยน ไปจากเดิมบ้าง เช่น

sign	ออกเสียงเป็น	เซ็น
pipe	ออกเสียงเป็น	แป๊ป
goal	ออกเสียงเป็น	โก
England	ออกเสียงเป็น	อังกฤษ
statistic	ออกเสียงเป็น	สถิติ
france	ออกเสียงเป็น	ฝรั่ง

2. การลากเข้าความ การลากเข้าความ เป็นวิธีการเปลี่ยนแปลงเสียงของคำภาษาอังกฤษเพื่อลากเข้าหาคำไทยที่คุ้นหูหรือแปลความหมายได้ด้วยวิธีนี้ถือได้ว่าเป็นวิธีปรับเปลี่ยนสิ่งที่ไม่คุ้นหูคุ้นปากแปลไม่ออก การที่ออกเสียงให้ฟังเป็นไทย ๆ ทำให้แปลได้ง่ายต่อการจดจำ (เริ่มนิยมใช้ในสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นจุดเริ่มต้นของการ ทับศัพท์) ดังตัวอย่าง

court shoes	ลากเข้าหาเสียงภาษาไทยเป็น	คัตชู
bradlay	ลากเข้าหาเสียงภาษาไทยเป็น	ปลัดเล
coffee	ลากเข้าหาเสียงภาษาไทยเป็น	กาแฟ
uniform	ลากเข้าหาเสียงภาษาไทยเป็น	อยู่ในฟอร์ม
Madam	ลากเข้าหาเสียงภาษาไทยเป็น	หมาดำ

3. การทับศัพท์ การทับศัพท์ เป็นการยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้โดยตรง และไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำหรือเสียง แต่อาจจะเปลี่ยนแปลงบ้างเล็กน้อยในบางคำ เช่น

kiwi	ไทยใช้	กีวี่
suit	ไทยใช้	สูท
beer	ไทยใช้	เบียร์
term	ไทยใช้	เทอม
fashion	ไทยใช้	แฟชั่น

4. การบัญญัติศัพท์ การบัญญัติศัพท์ เป็นวิธีการยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้โดยกำหนดคำให้มีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษ ส่วนมากเป็นคำศัพท์เฉพาะและภาษาที่นำมาใช้บัญญัติศัพท์โดยมากเป็นคำภาษาไทยแท้บ้าง ภาษาบาลีสันสกฤตบ้าง ตัวอย่างศัพท์บัญญัติ เช่น

องค์กร	บัญญัติจาก	organization
ภูมิหลัง	บัญญัติจาก	background
พัฒนาการ	บัญญัติจาก	development

5. การตัดคำ เมื่อยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้แล้ว บางครั้งอาจมีการใช้โดยตัดพยางค์ให้สั้นลง เพื่อสะดวกในการออกเสียง ส่วนใหญ่มักเป็นภาษาพูด เช่น

entrance	ไทยใช้ตัดคำเป็น	เอ็น
double	ไทยใช้ตัดคำเป็น	เบิ้ล
champion	ไทยใช้ตัดคำเป็น	แชมป์
memory card	ไทยใช้ตัดคำเป็น	เมม

6. เปลี่ยนความหมายของคำ หรือการกลายความหมาย ในการยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย ทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไปจำแนกได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

6.1 ความหมายกว้างออก เดิมคำที่ยืมมามีความหมายเฉพาะอย่างแต่ภาษาไทยเอามาใช้ในความหมายหลายอย่าง เช่น

คำศัพท์	ความหมายภาษาอังกฤษ	ความหมายในภาษาไทย
bungalow	เรือนหรือกระท่อมทำด้วยไม้	บ้านพักตากอากาศ ที่ทำแบบใดก็ได้
fan (s)	สนับสนุนคนเก่งทางด้านการศึกษาและการแสดง	คู่รัก สามี หรือผู้สนับสนุนคนเก่ง ในด้านการกีฬา
dope	ยาบำรุงกำลัง	ยาเสพติด ยาที่ทำให้เกิดกำลัง
game	การเล่น วิธีการ การพนัน	การเล่น วิธีการ การพนัน จบ สิ้นสุด

6.2 ความหมายแคบเข้า หมายความว่า คำเดิมนั้นมีความหมายหลายอย่าง เมื่อยืมมาใช้ในภาษาไทยมีความหมายเฉพาะเจาะจง เช่น

คำศัพท์	ความหมายภาษาอังกฤษ	ความหมายในภาษาไทย
boy	เด็กผู้ชาย	พนักงานรับใช้ พนักงานรับใช้
report	รายงาน	ชื่อเสียง รายงาน
free	อิสระ ไม่ต้องเสียเงิน สะดวก ได้เปล่า	ไม่ต้องเสียเงิน
goal	จุดหมาย ประตูฟุตบอล	ประตูฟุตบอล
peg	หมุดทั่ว ๆ ไปที่ใช้ตอกสำหรับแขวนหมวก	หมุดที่กีดกระดาด

6.3 ความหมายย้ายที่ หมายถึง ไทยเรารับเอาคำยืมภาษาอังกฤษมาใช้โดยจะต้องเปลี่ยนแปลง ความหมายไปจากเดิม เช่น

คำศัพท์	ความหมายภาษาอังกฤษ	ความหมายในภาษาไทย
fit	เหมาะ พร้อม สุขภาพดี ขนาดพอดีกับตัว	คับ
gay	ร่าเริง แจ่มใส หุหุรา เบิกบาน อุดมคติ	รักร่วมเพศเดียวกัน

อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล (2555) ได้อธิบายถึงลักษณะภาษาอังกฤษไว้ว่าภาษาอังกฤษ จัดอยู่ในภาษามิ่วกิตติปัจจัย คำในภาษาอังกฤษสามารถเปลี่ยนรูปด้วยการเติมหน่วยผันคำหรือเปลี่ยนเสียงสระ นอกจากนี้คำภาษาอังกฤษยังมีการเปลี่ยนแปลงรูปคำเมื่อเข้าประโยคเพื่อแสดงลักษณะทาง ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมีหน่วยเติมท้ายและไม่มีเสียงวรรณยุกต์ ซึ่งที่กล่าวมานี้ มีความแตกต่างจากภาษาไทยอย่างมาก ดังนั้นหากจะยืมคำภาษาอังกฤษต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อสะดวกในการใช้ และเหมาะกับภาษาไทย คำยืมภาษาอังกฤษที่ปรากฏใช้อยู่ในภาษาไทย มีลักษณะดังนี้

1. เป็นคำหลายพยางค์ คำยืมภาษาอังกฤษส่วนใหญ่เป็นคำหลายพยางค์ เมื่อไทยยืมมาใช้ จึงทำให้ภาษาไทยมีคำหลายพยางค์มากขึ้น เช่น แคมปูล โฟกัส เทรนเนอร์ คอมพิวเตอร์ ไวโอลิน ดรัมเมเยอร์ เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

2. ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทางไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษมีการเปลี่ยนแปลงรูปคำตามลักษณะทางไวยากรณ์ แต่เมื่อยืมมาใช้ในภาษาไทยไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำไปตามลักษณะทางไวยากรณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น คนไทยใช้คำยืมภาษาอังกฤษโดยไม่ได้คำนึงถึงชนิดและหน้าที่ของคำในภาษาอังกฤษ เช่น

คำที่ไทยใช้	คำภาษาอังกฤษ
ซอรี (ก.)	sorry (ค.)
ช้อปปิ้ง (ก.)	shopping (น.)
ไดร์ (ก.)	dry (ก.)
ไดเอ็ต (ก.)	diet (น.)

3. มีการปรับเสียงให้เข้ากับระบบเสียงภาษาไทย คำภาษาอังกฤษที่ยืมเข้ามาใช้ในภาษาไทยมักมีการปรับเสียงให้เข้ากับระบบเสียงของภาษาไทย ดังนี้

3.1 การปรับเสียงพยัญชนะต้น คำภาษาอังกฤษที่ใช้ในเสียงพยัญชนะต้นที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย จะปรับมาใช้เสียงพยัญชนะต้นที่มีสัทลักษณะใกล้เคียงกันแทน

พยัญชนะต้น / g และ k / เช่น

คำที่ไทยใช้

กอล์ฟ

เกม

คำอังกฤษ

golf

game

พยัญชนะต้น / z และ s / เช่น

คำที่ไทยใช้

เบนซิน

โซน

คำอังกฤษ

benzene

zone

พยัญชนะต้น / v และ w / เช่น

คำที่ไทยใช้

วิว

ไวโอลิน

คำอังกฤษ

view

violin

3.2 ปรับเสียงพยัญชนะท้าย การรับคำยืมภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยบางครั้งมีการปรับเสียงพยัญชนะให้เข้ากับเสียงตัวสะกดแม่กับ กน และกด ของไทย เช่น

Golf	ออกเสียงเป็น /ก๊อบ/
Football	ออกเสียงเป็น /ฟุตบ๊อน/
Tennis	ออกเสียงเป็น /เทนนิด/
Gas	ออกเสียงเป็น /แก็ด/

3.3 ตัดเสียงพยัญชนะตำแหน่งที่ 1 ของเสียงพยัญชนะท้ายประสมออก พยางค์ในภาษาไทยไม่มีการออกเสียงพยัญชนะประสมในตำแหน่งท้ายพยางค์ แต่พยางค์ในภาษาอังกฤษมีลักษณะดังกล่าวอยู่ด้วย เช่น film golf card pearl เมื่อภาษาไทยยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ ได้ปรับเสียงพยัญชนะท้ายประสมของภาษาอังกฤษให้เข้ากับระบบเสียงภาษาไทย โดยการตัดเสียง พยัญชนะตำแหน่งที่ 1 ของเสียงพยัญชนะท้ายประสมออก ด้านรูปเขียนนั้นใช้เครื่องหมายทัณฑฆาตบนพยัญชนะที่ไม่ออกเสียงดังกล่าว คำยืมภาษาอังกฤษบางคำจึงมีเครื่องหมายทัณฑฆาตอยู่ตรงกลางซึ่งแตกต่างกับคำยืมภาษาอื่น เช่น

คำที่ไทยใช้

การ์ด

คอร์ส

ฟาร์ม

ฟอร์ม

การ์ด

คำอังกฤษ

card

course

farm

form

guard

คำที่ใช้ไทย	คำอังกฤษ
ฮอร์น	horn
ชอล์ก	chalk
ฟิล์ม	film
กอล์ฟ	golf
ปาล์ม	palm

3.4 คำภาษาอังกฤษจำนวนมากเมื่อยืมมาใช้ในภาษาไทยในกรณีที่ไม่เป็นทางการ มักตัดพยางค์ให้มีพยางค์น้อยลง เช่น

คำภาษาอังกฤษ	คำที่ใช้ไทย
air-conditioner	แอร์
air hostess	แอร์
badminton	แบด
battery	แบตเตอรี่
hair dryer	ไดร์ ได
kilogram	กิโล
kilometer	กิโล
microphone	ไมค์
number	เบอร์
xerox	ซี
computer	คอมพ์
football	บอล

4. การใช้เสียงพยัญชนะที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย

4.1 การเพิ่มเสียงพยัญชนะควบ เสียงพยัญชนะควบกล้ำในภาษาไทยมีอยู่ 11 คู่ ได้แก่ /pr- phr- pl- phl- tr- kr- khr- klkhl- kw- khw-/ ซึ่งใช้เป็นพยัญชนะต้นได้ทั้งหมด เช่น ประ แปลก พลู ตรา กรอบ ขรุขระ คร้าน กลม คลุม ไชยง กวาด ขว้าง คว้าง เป็นต้น เมื่อไทยยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ อาจมีคำบางคำที่พยัญชนะต้นเป็นพยัญชนะควบกล้ำซึ่งไม่มีอยู่ในระบบเสียงภาษาไทย ทำให้ภาษาไทยมีเสียงพยัญชนะเพิ่มมากขึ้น เช่น /bl- br- dr- fl- fr- thr- tr-/ เป็นต้น ดังตัวอย่าง

คำที่ใช้ไทย	คำอังกฤษ
บล็อก	block
บลู	blue
เบรก	brake

คำที่ใช้

บร็อกโคลี

บรอนซ์

ดรัมเมเยอร์

ดริ๊อป

แฟลต

ฟลูก

ฟรี

เฟรม

เทรน

คำอังกฤษ

broccoli

bronze

drum major

drop

flat

fluke

free

frame

train

4.2 เพิ่มเสียงพยัญชนะท้าย เสียงพยัญชนะท้ายในภาษาไทยมี 9 เสียง ได้แก่ /-k -t -p

-ŋ... -n -m -j -w -ʔ/ และมีรูปตัวสะกด 8 แม่ ได้แก่ กก กต กบ กง กน กม เกย เกว เมื่อไทยยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ อาจมีบางคำที่มีเสียงพยัญชนะท้ายที่ตรงกัน แต่ก็มีบางหน่วยเสียงพยัญชนะท้ายที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย เช่น /-f -l -s/ เป็นต้น คำที่มีพยัญชนะท้ายดังกล่าวนี้คนไทยส่วนใหญ่ในปัจจุบันสามารถออกเสียงได้ใกล้เคียงกับเสียงในภาษาอังกฤษ ลักษณะการออกเสียงตัวสะกดแบบภาษาอังกฤษเช่นนี้ทำให้มีเสียงพยัญชนะท้ายดังกล่าวเพิ่มขึ้นในภาษาไทย เช่น

คำที่ใช้

กอล์ฟ

ปรัฟ

สตัฟ

แอปเปิล

บอล

แคปซูล

ดับเบิล

อี-เมล

โบนัส

เดรส

โฟกัส

แก๊ส

ออฟฟิศ

เทนนิส

คำอังกฤษ

golf

proof

staff

apple

ball

capsule

double

e-mail

bonus

dress

focus

gas

office

tenni

จากวิธีการยืมคำภาษาอังกฤษเข้ามาใช้ในภาษาไทย การยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย เกิดขึ้นจากความจำเป็นในการสื่อสารแนวคิด วัตถุ หรือสิ่งใหม่ ๆ ที่ภาษาไทยไม่มีคำเดิมรองรับไว้ ซึ่งสามารถสรุปวิธีการรับคำยืมจากภาษาอังกฤษออกเป็นหลายวิธีหลัก ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงเสียงและคำ เป็นการดัดแปลงเสียงคำภาษาอังกฤษให้เข้ากับระบบเสียงของภาษาไทย เพื่อให้ออกเสียงสะดวกและใกล้เคียงกับเสียงเดิม เช่น sign อ่านว่า เซ็น, pipe อ่านว่า เป๊ป เป็นต้น

2. การลากเข้าความ ใช้การเปลี่ยนเสียงหรือรูปคำให้ใกล้เคียงกับคำไทยที่คุ้นหู เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ เช่น court shoes อ่านว่า คัดชู, coffee อ่านว่า กาแฟ เป็นต้น

3. การทับศัพท์ คือการถ่ายเสียงโดยตรงจากภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย โดยคงเสียงเดิมไว้มากที่สุด เช่น kiwi อ่านว่า กิวิ, beer อ่านว่า เบียร์ เป็นต้น

4. การบัญญัติศัพท์ เป็นการสร้างคำไทยใหม่เพื่อแทนคำอังกฤษ โดยเน้นความหมายมากกว่ารูปเสียง เช่น organization อ่านว่า องค์การ, background อ่านว่า ภูมิหลัง เป็นต้น

5. การตัดคำ คือการลดรูปคำอังกฤษให้สั้นลงเพื่อความสะดวกในการพูด เช่น entrance อ่านว่า เอ็น, computer อ่านว่า คอมพ์

6. การเปลี่ยนความหมายของคำ คือคำบางคำเมื่อยืมมาใช้ ความหมายเปลี่ยนไปจากเดิม มีทั้งความหมายกว้างออก ความหมายแคบเข้า และความหมายย้ายที่

7. ลักษณะของคำยืมภาษาอังกฤษในภาษาไทย เป็นคำ หลายพยางค์ มากขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์, เทคโนโลยี ทั้งนี้ไม่มีการผันตามไวยากรณ์เหมือนในภาษาอังกฤษ มีการปรับเสียง ให้เข้ากับระบบเสียงภาษาไทย เช่น การตัดพยัญชนะท้ายประสม อีกทั้งเพิ่มเสียงพยัญชนะ ที่ไม่เคยมีในไทย เช่น /bl-/ , /dr-/ รวมไปถึงการออกเสียงพยัญชนะท้ายแบบภาษาอังกฤษ เช่น /-f/ , /-l/ , /-s/

กล่าวได้ว่า การยืมคำภาษาอังกฤษเข้ามาใช้ในภาษาไทยมีทั้งการเปลี่ยนเสียง บัญญัติศัพท์ ใหม่ แปลความหมาย หรือทับศัพท์ตรง ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะภาษาไทย ทั้งในด้านเสียง โครงสร้างคำ และการใช้งานในชีวิตประจำวัน

2.4 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทิตินา แคมมณี (2562) ให้ความหมายไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ที่ได้จากการพัฒนาทักษะของผู้เรียน หรือผลที่เกิดจากการกระทำของผู้เรียนเอง เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เนื่องจากได้รับประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือจากการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนสามารถประเมินค่าได้จากแบบทดสอบหรือการสังเกตของผู้สอน

ชนิดา ยอดสาลี และกาญจนา บุทส่ง (2559) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้หรือทักษะ ที่ต้องใช้สติปัญญาและสมรรถภาพทางสมองที่ได้รับมาจากการสั่งสอน แสดงออกมาในรูปความสำเร็จสามารถ วัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย และใช้แบบทดสอบ ความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่เรียน

ไพโรจน์ คะเซนทร์ (2556) ให้จำกัดความหมายของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ คุณลักษณะรวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่าง ๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย

ไพศาล หวังพานิช (2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถ ของบุคคลที่เกิดจากการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลง ประสบการณ์การเรียนรู้และ พฤติกรรม

Wehmeier (2543) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควรประกอบด้วยส่วนสำคัญอย่างน้อย 3 ส่วน คือ ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านอื่น ๆ

จากความมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กล่าวได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งแสดงออกในรูปของความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากการได้รับประสบการณ์ทางการเรียนรู้ ทั้งจากการสอนในชั้นเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงค่านิยมและจริยธรรม ผลสัมฤทธิ์นี้สามารถวัดได้จากแบบทดสอบ การสังเกต หรือการประเมินพฤติกรรม โดยครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ทำให้แสดงถึงระดับความสามารถและความสำเร็จของผู้เรียนในแต่ละด้านของการศึกษา

2.4.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สุทธีวรรณ พิศักดีโสภณ (2557) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัดความสามารถทางสมองหรือวัดด้านสติปัญญาของผู้เรียนว่ามีความสามารถมากน้อยเพียงใดหลังจากที่ได้รับ ประสบการณ์จากการจัดการเรียนรู้ หรือจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ดังนั้นในการวัดความสามารถทางด้าน สติปัญญาเพื่อดูความก้าวหน้าของผู้เรียนและดูประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบจึงเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญที่จะทำให้ทราบสิ่งเหล่านั้นได้

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2549) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของผู้เรียนว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง มีความสามารถด้านใดบ้าง และมากน้อยเพียงใด เช่น พฤติกรรมด้านความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า อยู่ในระดับใด ซึ่งเป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัย สามารถแบ่งการวัดออกเป็น 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาที่เรียน ดังนี้

1 การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติโดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมีผลงานปรากฏออกมา ซึ่งผู้สอนจะวัดได้จากการสังเกต เช่น วิชาพลศึกษา วิชาศิลปศึกษา เป็นต้น ซึ่งการวัดด้านปฏิบัติจะวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ วิธีการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลงานที่ปฏิบัติ

2 การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้มีวิธีวัดได้ 2 แบบ คือ

2.1 การสอบแบบปากเปล่า เป็นการสอบแบบรายบุคคลและต้องการดูแลเฉพาะอย่างเช่น การสอบสัมภาษณ์ การสอบอ่านหนังสือ หรือการสอบปริญญานิพนธ์ ที่ต้องการวัดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ทำ เป็นต้น

2.2 การสอบแบบเขียนตอบ เป็นการสอบที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือ ซึ่งมีรูปแบบการตอบอยู่ 2 แบบ ดังนี้

2.1.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ เป็นการสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัย หรือความเรียง

2.1.2 แบบจำกัดคำตอบ เป็นการสอบที่มีคำถามและกำหนดขอบเขตของคำตอบหรือกำหนดคำตอบมาให้เลือก ซึ่งมี 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) แบบจับคู่ 2) แบบเติมคำ 3) แบบเลือกตอบ และ 4) แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2540) ได้กล่าวถึงข้อตกลงเบื้องต้นที่ควรคำนึงถึงในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ไว้ ดังนี้

1. เนื้อหา หรือทักษะภายในขอบเขตที่ครอบคลุมในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์นั้น จะต้องสามารถจำกัดอยู่ในรูปของพฤติกรรม ซึ่งมีความเฉพาะเจาะจงในลักษณะที่จะสื่อสารไปยังบุคคลอื่นได้ ถ้าเป้าหมายทางการศึกษาไม่สามารถจำกัดอยู่ในรูปของพฤติกรรมแล้ว ย่อมไม่สามารถที่จะวัดได้ในลักษณะของผลสัมฤทธิ์ได้อย่างชัดเจน

2. ผลผลิตที่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วัดนั้น จะต้องเป็นผลผลิตเฉพาะที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการเท่านั้น จะวัดผลผลิตผลอย่างอื่นไม่ได้

3. ผลสัมฤทธิ์หรือความรู้ต่าง ๆ ที่แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์วัดได้นั้น ถ้าจะนำไปเปรียบเทียบกันแล้ว ผู้เข้าสอบทุกคนจะต้องมีโอกาสได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ เท่าเทียมกัน

Benjamin S. Bloom (2525) ได้จำแนกพฤติกรรมทางการศึกษาออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย โดยพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย แบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่

1. ความจำ คือ สามารถจำเรื่องต่าง ๆ ได้ เช่น คำจำกัดความสูตรต่าง ๆ วิธีการ เช่น นักเรียนสามารถบอกชื่อสารอาหาร 5 ชนิดได้ นักเรียนสามารถบอกชื่อธาตุที่เป็นองค์ประกอบของโปรตีนได้ครบถ้วน

2. ความเข้าใจ คือ สามารถแปลความ ขยายความ และสรุปใจความสำคัญได้

3. การนำไปใช้ คือ สามารถนำความรู้ ซึ่งเป็นหลักการ ทฤษฎี ฯลฯ ไปใช้ในสภาพการณ์ที่ต่างออกไปได้

4. การวิเคราะห์ คือ สามารถแยกแยะข้อมูลและปัญหาต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย เช่น วิเคราะห์ องค์ประกอบ ความสัมพันธ์ หลักการดำเนินการ

5. การสังเคราะห์ คือ สามารถนำองค์ประกอบหรือส่วนต่าง ๆ เข้ามารวมกันเป็นหมวดหมู่อย่างมีความหมาย

6. การประเมินค่า คือ สามารถพิจารณาและตัดสินใจจากข้อมูล คุณค่าของหลักการโดยใช้มาตรการ ที่ผู้อื่นกำหนดไว้หรือตัวเองกำหนดขึ้น

จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กล่าวได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการประเมินความสามารถทางสติปัญญาและสมรรถภาพทางสมองของผู้เรียนหลังได้รับการเรียนรู้ เพื่อสังเกตความก้าวหน้าและประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถวัดได้ทั้งด้านปฏิบัติและด้านเนื้อหา โดยใช้การสอบแบบปากเปล่าหรือแบบเขียนตอบตามลักษณะวิชา การสร้างแบบทดสอบต้องมีขอบเขตเนื้อหาชัดเจนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และให้ผู้เรียนมีโอกาสรู้อย่างเท่าเทียมในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกการวัดผลสัมฤทธิ์ในด้านความสามารถทางด้านความรู้ ความเข้าใจและสมรรถภาพทางสมองของผู้เรียนหลังจากได้ทำกิจกรรม เพื่อทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับการจำแนกพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของ Bloom ทั้งหมด 3 ด้าน คือ 1) ชั้นความรู้ความจำ 2) ชั้นความเข้าใจ 3) ชั้นการนำไปใช้

2.4.3 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศรีสุภา วรคามิน (2565) ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็น การดำเนินการสร้างข้อคำถามที่จะนำไปใช้วัดความรู้ และความสามารถของนักเรียนหลังจากผ่านการเรียนรู้ ซึ่งเลือกใช้แบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ และแบบทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด เนื้อหาสาระ เพื่อสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ให้ครอบคลุมองค์ประกอบ ทั้งหมด

2. ศึกษาทฤษฎี วิธีสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ การวัดผล การประเมินผลการเรียนและเทคนิคการสร้าง แบบวัดผลสัมฤทธิ์

3. สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์เกินจำนวนที่ต้องการใช้ เพื่อใช้สำหรับการหาคุณภาพและประสิทธิภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาใช้ในการทดสอบต่อไป

4. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการวัดประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC)

5. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อดูความเหมาะสม จากนั้นนำผลการตรวจวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น(Reliability) หากอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างได้

สันติ งามเสริฐ (2560) ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประกอบทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมด้านใดบ้างหลังจาก เสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาผู้สอนจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไป และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมให้ชัดเจน ซึ่งการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

2.1 สถานการณ์ เป็นเงื่อนไขที่ผู้สอนกำหนดขึ้น เช่น เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้เมื่อกำหนดสถานการณ์มาให้ เป็นต้น

2.2 พฤติกรรมของผู้เรียน เป็นผลลัพธ์ที่ผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนและแสดงออกในเชิงพฤติกรรมที่เป็นรูปธรรม จะใช้ในรูปแบบของคำกริยา เช่น อธิบาย ระบุ จำแนก สร้าง นำเสนอ เป็นต้น

2.3 เกณฑ์การประเมินผล ผู้สอนจะกำหนดขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับตัดสินผลการบรรลุตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ได้กำหนดไว้ เช่น ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 อธิบายได้ถูกต้อง หรือระบุได้ถูกต้อง

3. กำหนดผังการสร้างข้อคำถาม โดยมีรายละเอียดประกอบด้วย 1) เนื้อหา 2) น้ำหนัก ความสำคัญแต่ละเนื้อหา 3) จำนวนข้อสอบ และ 4) ระดับพฤติกรรมทางพุทธิพิสัยที่ต้องการวัด ผังการสร้างข้อคำถามจะช่วยให้ผู้สอนออกแบบข้อคำถามได้อย่างมีหลักการครอบคลุมเนื้อหา มีจำนวนข้อคำถามที่เหมาะสมในแต่ละเนื้อหาครอบคลุมสมรรถนะที่ต้องการวัด

4. เลือกรูปแบบข้อคำถาม เช่น จับคู่ถูกผิด หลายตัวเลือก เต็มคำ เป็นต้น ซึ่งข้อสอบ แต่ละแบบมีคุณลักษณะและความสามารถในการวัดผลการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นผู้สอนจึงควร เลือกให้เหมาะสมกับผลการเรียนรู้และสมรรถนะที่ต้องการวัด

5. เขียนข้อคำถามและตัวเลือกตามผังการสร้างข้อคำถาม โดยคำนึงถึงหลักการสร้างแบบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเคร่งครัด เพื่อให้ได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีคุณภาพ และได้ คะแนนทดสอบที่สามารถสะท้อนความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะของผู้เรียนตามเนื้อหาและ วัดคุณประสงคที่ผู้สอนกำหนดไว้

6. ตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยสามารถตรวจสอบได้ 2 ช่วงเวลาได้แก่

6.1 ตรวจสอบคุณภาพก่อนนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปใช้ โดยวิเคราะห์ข้อ คำถามรายข้อ หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนไม่ต่ำกว่า 3 - 5 คน พิจารณา ความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยค่า IOC ควรมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พิจารณาภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ความยาวของข้อคำถามมีความเหมาะสมกับ เวลาที่ใช้สอบและคะแนนที่ต้องการหรือไม่ คำสั่งและคำชี้แจงมีความชัดเจนหรือไม่ เป็นต้น

6.2 ตรวจสอบคุณภาพหลังนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปใช้ โดยวิเคราะห์ ข้อคำถามรายข้อ นำมาหาค่าความยากง่ายของข้อคำถาม ค่าอำนาจจำแนก และหาค่าความเชื่อมั่น ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับ

บุญชม ศรีสะอาด (2560) ได้อธิบายการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และสร้างตารางลักษณะข้อคำถาม โดยพิจารณาจาก จุดประสงค์การเรียนรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างหัวข้อต่าง ๆ

2. สร้างตารางวิเคราะห์ข้อคำถาม โดยด้านซ้ายของตารางในแต่ละแถวให้ระบุหัวข้อ ของเนื้อหาตามลำดับ ด้านคอลัมน์จะเป็นการวิเคราะห์จุดประสงค์สำหรับสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ซึ่งนิยมใช้จุดประสงค์ในการวัดระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) ซึ่งแบ่ง ออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่ 1) ความรู้ ความจำ 2) ความเข้าใจ 3) การนำไปใช้

3. พิจารณาน้ำหนักข้อคำถาม ความสำคัญและระดับพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดของแต่ละ หัวข้อ และระบุจำนวนข้อที่ต้องการในแต่ละระดับพฤติกรรมของหัวข้อนั้น ๆ

4. กำหนดรูปแบบของข้อคำถาม และศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. สร้างข้อคำถามตามตารางลักษณะข้อคำถามที่สร้างขึ้นในข้อ 1 และตารางวิเคราะห์ข้อคำถามที่สร้างขึ้นในข้อ 2

6. ตรวจสอบข้อคำถามในประเด็นต่าง ๆ เช่น ภาษา ตัวเลข ความสอดคล้องกับตารางวิเคราะห์ข้อคำถามที่สร้างขึ้นการสะกดคำ เป็นต้น

7. จัดพิมพ์แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับทดลองพร้อมระบุค่าชี้แจงและคำอธิบายวิธีการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ชัดเจน

8. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่มีความคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างและทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น

9. พิมพ์แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์ที่มีค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นในระดับที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

บุษวรรษ์ แสนปลื้ม (2559) ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหนังสือประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาที่สอน

2. วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างผังข้อคำถามของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามผัง โดยจะต้องครอบคลุมตามระดับพฤติกรรมที่กำหนด และมีจำนวนมากกว่าที่ต้องการใช้ประมาณ 1.5 เท่า เช่น ต้องการ 20 ข้อ ให้สร้าง 30 ข้อ เป็นต้น

4. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นไปหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านพิจารณาว่าแต่ละข้อสามารถวัดตามสิ่งที่ต้องการจะวัดได้หรือไม่

5. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีค่าความตรงเชิงเนื้อหาที่ผ่านเกณฑ์ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหานั้นมาแล้ว อย่างน้อยจำนวน 30 คน

6. วิเคราะห์แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายข้อ โดยคำนวณหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก

7. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้อที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกผ่านเกณฑ์ในจำนวนที่ต้องการใช้ไปหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เช่น สร้าง 30 ข้อ ผู้เชี่ยวชาญประเมินผ่านเกณฑ์จำนวน 28 ข้อ เมื่อนำไปทดลองใช้พบว่ามีความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกผ่านเกณฑ์ 23 ข้อ แต่ต้องการใช้เพียง 20 ข้อ ดังนั้นให้เลือกมา 20 ข้อ จาก 23 ข้อ และนำไปหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ในกรณีมีจำนวนข้อคำถามผ่านเกณฑ์ไม่ถึง 20 ข้อ จะต้องเริ่มขั้นตอนข้อ 3-7 ใหม่อีกครั้ง

8. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

9. นำคะแนนที่ได้มาแปลความหมายและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

10. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นมาจัดทำธนาคารข้อสอบเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

จากขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กล่าวได้ว่า ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นวิธีการสร้างคำถามเพื่อนำไปใช้ให้การวัดความรู้ความเข้าใจ และความสามารถของนักเรียนหลังจากผ่านการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้แบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและกำหนดจุดมุ่งหมาย ศึกษา หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ข้อคำถามที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ทางการศึกษา

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การวัดผลประเมินผลการเรียน โดยจะต้องคำนึงถึงภาษาที่เหมาะสม ความชัดเจน และความตรงตามวัตถุประสงค์

3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งจะต้องสร้างข้อคำถามมากกว่าจำนวนที่ต้องการใช้จริง เพื่อคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีคุณภาพ เพื่อใช้สำหรับหาคุณภาพและประสิทธิภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่สอดคล้องตามเกณฑ์มาใช้ในการทดสอบต่อไป

4. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างเสร็จแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญและวัดผลประเมินผล จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน เพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหาและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence)

5. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ นำเสนอข้อมูลผ่านการแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อสังเกตพฤติกรรมความเหมาะสม จากนั้นนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) หากอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม จึงสามารถนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างได้

2.5 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.5.1 ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561) ได้ให้ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่า หมายถึง คนที่มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณจะเป็นคนใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล ไม่ยึดติดกับความคิดของตนเองเป็นหลักและเมื่อจะตัดสินใจอะไร ต้องมีข้อมูลหลักฐานเพียงพอประกอบการตัดสินใจ แก้ปัญหาที่เผชิญอย่างรอบคอบ และสามารถเปลี่ยนความคิดของตนเองได้หากเห็นว่าความคิดเห็นของผู้อื่นมีเหตุผลมากที่สุด

บรรจง อมรชีวิน (2556) ได้ให้ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่า หมายถึง ความสามารถในการที่จะคิดได้อย่างกระจ่าง แจ่มแจ้ง และมีเหตุผล รวมถึงความสามารถในการที่จะคิดได้อย่างอิสระ การสะท้อนคิดและการคิดอย่างไตร่ตรอง

สมประสงค์ น่วมบุญลือ (2555) ได้ให้ความหมายว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง การใช้จิตตรึกและตรองเพื่อให้เกิดภาวะรู้ การตรึกตรองเพื่อการตัดสินใจทางเลือกที่ต้องใช้เหตุผลในการพิจารณา

วัชรรา เล่าเรียนดี (2554) กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง ความสามารถในการคิดที่จะเชื่อ ไม่เชื่อ ปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติตามด้วยหลักการหรือเหตุผล ซึ่งรวมถึงการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าด้วยการสังเกตเหตุการณ์ต่าง ๆ ประสบการณ์ต่าง ๆ จากประสบการณ์ตรง การคิดไตร่ตรอง การให้เหตุผลและการพุดจาสื่อความหมายเพื่อจะให้ได้แนวทางในการตัดสินใจว่า ควรเชื่อ ควรปฏิบัติตามหรือไม่

ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง (2553) ได้ให้ความหมายว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง ผลของการใช้หลักการและเหตุผล โดยผ่านการพิจารณาไตร่ตรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบคอบในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกรณีหรือสถานการณ์ต่าง ๆ

จากความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กล่าวได้ว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ความสามารถในการใช้เหตุผลและหลักฐานมาประกอบการตัดสินใจและแก้ปัญหาย่างรอบคอบ โดยผู้ที่มีการคิดเช่นนี้มักเป็นคนใจกว้าง เปิดรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่ยึดติดกับความคิดของตนเอง สามารถคิดได้อย่างชัดเจน มีอิสระ และไตร่ตรองอย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้การคิดอย่างมีวิจารณญาณยังรวมถึงการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และสะท้อนคิดจากประสบการณ์เพื่อนำไปสู่การเลือกทางที่เหมาะสมที่สุด ดังนั้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นกระบวนการคิดที่มีระบบ รอบด้าน และนำไปสู่การตัดสินใจที่ถูกต้องและมีคุณค่า

2.5.2 องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สหพงศ์ จันศิริ (2562) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ที่มีลักษณะสำคัญประกอบด้วย 5 ประการ ดังนี้

1. ด้านระบุปัญหา คือ ความสามารถในการทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหา ข้อคำถาม ข้ออ้าง หรือข้อโต้แย้ง ประกอบด้วย ความสามารถในการพิจารณาข้อมูลหรือสถานการณ์ที่ปรากฏ รวมทั้งความหมายของคำหรือความชัดเจนของข้อความเพื่อกำหนดประเด็นข้อสงสัยและประเด็นหลักที่ควรพิจารณาและการแสวงหาคำตอบได้

2. ด้านรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง คือ ความสามารถในการรวบรวมข้อมูลทั้งทางตรงและทางอ้อมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงการรวมข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ซึ่งได้จากการคิดการพูดคุยการสังเกตที่เกิดขึ้นจากตนเองและผู้อื่น และความสามารถในการพิจารณาประเมิน ตรวจสอบ ตัดสินข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพโดยพิจารณาถึงที่มาของข้อมูลสถิติ และหลักฐานที่ปรากฏ รวมทั้งความเพียงพอของข้อมูลในแง่มุมต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การลงข้อสรุปอย่างมีเหตุผลหากยังไม่เกี่ยวข้องที่จะใช้พิจารณาลงข้อสรุป ก็จะต้องรวบรวมข้อมูล

3. ด้านวิเคราะห์ข้อมูล คือ ความสามารถในการจำแนกประเภทของข้อมูล ระบุแนวคิดที่อยู่เบื้องตันหลังข้อมูลที่ปรากฏ ซึ่งต้องพิจารณา แยกแยะ เปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลการตีความข้อมูล ประเมินว่าข้อมูลใดเป็นข้อเท็จจริง ข้อมูลใดเป็นข้อคิดเห็นรวมถึงการระบุข้อสันนิษฐานหรือข้อตกลงเบื้องต้นที่อยู่เบื้องตันหลังข้อมูลที่ปรากฏเป็นการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่อาศัยข้อมูลจากประสบการณ์เดิมมาร่วมพิจารณา เพื่อทำการสังเคราะห์จัดกลุ่มและจัดลำดับความสำเร็จของข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการแก้ไขปัญหา

4. ด้านการแก้ไขปัญหา คือ ความสามารถในการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด โดยการใช้เหตุผล ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณอาจใช้เหตุผลเชิงอุปนัย ซึ่งเป็นการสรุปความโดยพิจารณาข้อมูลหรือกรณีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะเรื่อง เพื่อไปสู่กฎเกณฑ์ในที่นี้เป็นการวัดความสามารถในการสรุปความเหตุการณ์ หรือข้อมูลที่กำหนดเป็นคำถามโดยใช้ข้อมูลหรือข้อความที่บอกมาเป็นเหตุผลหรือกฎเกณฑ์เพื่อการหาข้อสรุปหรือใช้เหตุผลเชิงนิรนัย ซึ่งเป็นการสรุปความโดยพิจารณาเหตุผลจากกฎเกณฑ์และหลักการทั่วไปไปสู่เรื่องเฉพาะ ซึ่งเป็นการวัดความสามารถในการสรุปความโดยพิจารณาจากหลักการหรือกฎเกณฑ์ทั่วไปที่กำหนดไว้ แล้วตัดสินใจลงข้อสรุปในประเด็นคำถาม

5. ด้านการประเมินผลสรุปเพื่อตัดสินใจ คือ ความสามารถในการพิจารณาประเมิน ความถูกต้อง สมเหตุสมผลของข้อสรุป ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินอย่างไตร่ตรอง รอบคอบ เพื่อพิจารณาความสมเหตุสมผลเชิงตรรกะจากข้อมูลที่มีอยู่ ข้อสรุปนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ มีผลตามมาอย่างไร มีการตัดสินใจคุณค่าได้อย่างไร และมีหลักเกณฑ์อย่างไรกล่าวได้ความเข้าใจกับประเด็นปัญหา คำถาม หรือสถานการณ์ที่พบแล้วมีการรวบรวมข้อมูลหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยการพิจารณาว่าข้อมูลใดมีเหตุผลน่าเชื่อถือหรือไม่น่าเชื่อถือ แล้วจึงสรุปเพื่อตัดสินใจ

เกียรติพร สนิทพิบูลย์ (2560) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังนี้

1. การระบุปัญหาหรือนิยามปัญหา สามารถระบุปัญหาหลักที่ปรากฏได้อย่างถูกต้องชัดเจน ไม่คลุมเครือ และสามารถระบุเงื่อนไขหรือข้อตกลงเบื้องต้นได้

2. การประมวลข้อเท็จจริง การวิเคราะห์ และพิจารณาเลือกข้อมูล โดยสามารถหาเหตุผลมาสนับสนุนในการพิจารณาตามหลักการของเหตุผลการจำแนก ความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น หาความสอดคล้องของข้อมูลกับปัญหาที่ถูกระบุไว้ หรือแยกแยะข้อมูลที่เป็นความคิดเห็นและข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง

3. การสรุปอ้างอิงอย่างสมเหตุสมผล สามารถอ้างและตัดสินใจในการสรุปแบบอุปนัย นิรนัย หรือประเมินข้อสรุปอย่างสมเหตุสมผล

สุวิทย์ มูลคำ (2547) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่าประกอบด้วย การคิด 6 ด้าน ดังนี้

1. การกำหนดปัญหา หมายถึง การรู้จักและทำความเข้าใจกับปัญหา โดยพิจารณารวบรวมประเด็นปัญหา แยกแยะและจัดลำดับปัญหา เพื่อกำหนดปัญหา ข้อโต้แย้ง หรือข้อมูลที่คลุมเครือ รวมทั้งการนิยามความหมายของคำหรือข้อความ

2. การรวบรวมข้อมูล หมายถึง การแสวงหาสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ข้อโต้แย้งจากแหล่งต่าง ๆ รวมทั้งการเลือกข้อมูล ความรู้ จากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาใช้ ดังนั้นวิธีการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญสำหรับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ การสังเกต ไม่ว่าจะเป็นการสังเกตด้วยตนเอง หรือการรวบรวมผลข้อมูลจากการสังเกตของผู้อื่น

3. การจัดระบบข้อมูล หมายถึง การพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ความเพียงพอของข้อมูล การจัดระบบของข้อมูล ขณะเดียวกันต้องประเมินความถูกต้องและความเพียงพอของข้อมูลที่รวบรวมมาได้ว่านำไปสู่การสรุปอ้างอิงได้หรือไม่ โดยแยกแยะความแตกต่างของข้อมูล คือ จำแนกความแตกต่างระหว่างข้อมูลที่ชัดเจนกับข้อมูลที่คลุมเครือ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกับปัญหาการระบุข้อตกลงเบื้องต้นเพื่อนำมาจัดกลุ่มและจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตั้งสมมติฐาน

4. การตั้งสมมติฐาน หมายถึง การพิจารณาแนวทางการสรุปอ้างอิง ปัญหาหรือข้อโต้แย้ง โดยนำข้อมูลที่มีการจัดระบบแล้วมาเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ เพื่อสรุปแนวทางที่น่าจะเป็นไปได้มากที่สุด

5. การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ หมายถึง การพิจารณา เลือกแนวทางที่สมเหตุสมผลที่สุดจากข้อมูลและหลักฐานที่มีในการตัดสินใจลงข้อสรุป โดยคุณลักษณะของการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสัมพันธ์กับการใช้เหตุผล แบบตรรกศาสตร์ หรือการใช้เหตุผลแบบอุปมานและอนุมาน

6. การประเมินการสรุปอ้างอิง หมายถึง การประเมินความสมเหตุ สมผลตามหลักตรรกศาสตร์ โดยประเมินว่าการสรุปอ้างอิงนั้นสมเหตุสมผลหรือไม่ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้หรือไม่ และผลที่เกิดขึ้นจะเป็นอย่างไรหากข้อมูลเกิด การเปลี่ยนแปลง

มลิวัลย์ สมศักดิ์ (2540) อธิบายถึง องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังนี้

1. การนิยามปัญหา หมายถึง การกำหนดประเด็นปัญหาโดยพิจารณาจากข้อมูลหรือข้อโต้แย้งเพื่อกำหนดปัญหา ซึ่งการนิยามปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพราะกระตุ้นให้คนเริ่มตระหนักถึงปัญหาหรือข้อโต้แย้ง เพื่อหาคำตอบที่สมเหตุสมผล

2. การรวบรวมข้อมูล เป็นการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาหรือข้อโต้แย้งที่คลุมเครือ รวมถึงการดึงข้อมูลหรือความรู้จากประสบการณ์เดิมมาใช้เมื่อพบกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา

3. การจัดระบบข้อมูล หมายถึง การพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล พิจารณาความเพียงพอของข้อมูลและการจัดข้อมูลสามารถแยกแยะข้อมูลได้ว่าข้อมูลใดเป็นความคิดเห็น ข้อมูลใดเป็นข้อเท็จจริง รวมทั้งจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการตั้งสมมติฐาน

4. การตั้งสมมติฐาน หมายถึง การนำข้อมูลที่จัดระบบแล้วมาเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เพื่อกำหนดแนวทางการสรุปอ้างอิงที่น่าจะเป็นไปได้มากที่สุดหรือตัดสินใจอย่างสมเหตุสมผล

5. การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ หมายถึง การพิจารณา ทางเลือกที่สมเหตุสมผลที่สุดจากข้อมูลและหลักฐานที่มีอยู่ เพื่อนำไปสู่การสรุปที่สมเหตุสมผล

6. การประเมินสรุปอ้างอิง หมายถึง การประเมินความสมเหตุสมผล ของการสรุปอ้างอิงว่าสมเหตุสมผลหรือไม่ รวมทั้งพิจารณาว่าข้อสรุปนั้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ ผลจะเป็นอย่างไรหากข้อสรุปนั้นมีการเปลี่ยนแปลง หรือได้รับข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งจะนำไปสู่การรวบรวมข้อมูลที่มีอยู่อีกครั้งหนึ่งหรือตั้งสมมติฐานและการสรุปอ้างอิงใหม่

จากองค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นกระบวนการใช้เหตุผลเชิงระบบที่มีลักษณะสำคัญร่วมกัน ซึ่งเน้นการวิเคราะห์และตัดสินใจอย่างรอบคอบ โดยอาศัยการนิยามปัญหา การใช้ข้อมูลที่ถูกต้อง การใช้เหตุผลอย่างมีระบบ และการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาหรือพัฒนาความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณของ สหพงศ์ จันสิริ (2562) ที่มีองค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน คือ 1) ด้านระบุปัญหา 2) ด้านรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง 3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล 4) ด้านการแก้ไขปัญห และ 5) ด้านการประเมินผลสรุปเพื่อตัดสินใจ

2.5.3 การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สหพงศ์ จันศิริ (2562) กล่าวว่า การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ กระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลโดยมีการศึกษาข้อเท็จจริง หลักฐานและข้อมูลต่างๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจแล้วนำมาวิเคราะห์อย่างสมเหตุสมผลก่อนตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อผู้ที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ จะเป็นผู้มีใจกว้างยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผลไม่ยึดถือความคิดเห็นของตนเองก่อนจะตัดสินใจในเรื่องใดก็จะต้องมีข้อมูลหลักฐานเพียงพอและสามารถเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองให้เข้ากับผู้อื่นได้ ถ้าผู้นั้นมีเหตุที่เหมาะสมถูกต้องกว่าเป็นผู้มีความกระตือรือร้นในการค้นหาข้อมูลและความรู้ เป็นผู้มีเหตุผลประกอบด้วยขั้นตอนหรือกระบวนการ ในการคิด 5 ขั้นตอน คือ 1) ตั้งเป้าหมายประเด็นในการคิด 2) หาข้อมูลข้อเท็จจริง 3) ใช้เหตุผลวิเคราะห์ ประเมินข้อมูล 4) เลือกใช้ข้อมูล และ 5) ลงความเห็นและประเมินผล และมีกระบวนการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังนี้ คือ 1) กระบวนการเรียนรู้เน้นการคิดและนักเรียนมีส่วนร่วม 2) ส่งเสริมเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจและรับผิดชอบด้วยตนเอง 3) จัดสื่อการเรียนรู้ให้หลากหลาย 4) ฝึกอภิปรายใบหัดข้อที่เป็นที่น่าสนใจ และ 5) ประเมินผลว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่และมีส่วนประกอบในการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน คือ 1) ด้านระบุปัญหา 2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง 3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล 4) ด้านแก้ไขปัญหา และ 5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ

ปรีชา เนาว์เย็นผล (2544) ได้กล่าวถึง การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ว่า การประเมินควรแสดงให้เห็นความสามารถของนักเรียนในการแสดงสาระสำคัญทั้งหมดของการแก้ปัญหา หลักฐาน ร่องรอยเกี่ยวกับความสามารถในการถามคำถาม การใช้ข้อสารสนเทศที่กำหนดให้ และการสร้างข้อคาดการณ์ การประเมินจะใช้หลักฐานของการใช้ยุทธวิธีและเทคนิคการแก้ปัญหา รวมทั้งความสามารถในการตรวจสอบความถูกต้องและอธิบายความหมายในผลลัพธ์ที่ได้ ตลอดจนความสามารถในการขยายสรุปทั่วไ

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2542) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้แตกต่างกันตามเกณฑ์ที่ใช้ ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะทางจิตวิทยาที่ใช้วัด แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความเข้าใจตามพุทธิพิสัย (Cognitive domain) ซึ่งเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ แบบทดสอบประเภทนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1.1) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher - Made Test) เป็นแบบ ทดสอบ ที่สร้างขึ้นโดยทั่วไป เมื่อต้องการใช้ก็สร้างขึ้น ใช้แล้วก็เลิกกัน ถ้านำไปใช้อีกก็ต้องดัดแปลงปรับปรุง แก้ไข เพราะเป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นใช้เฉพาะครั้ง อาจยังไม่มีการวิเคราะห์หาคุณภาพ

1.2) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบที่ได้มีการ พัฒนาด้วยการวิเคราะห์ทางสถิติมาแล้วหลายครั้งหลายหน จนมีคุณภาพสมบูรณ์ทั้งความตรงความเที่ยง ความยากง่าย อำนาจจำแนก ความเป็นปรนัยและมีเกณฑ์ปกติ (Norm) ไว้เปรียบเทียบ ด้วยรวมความแล้วต้องมีมาตรฐานทั้งด้านการดำเนินการสอบและแปลผลคะแนนที่ได้

2) แบบวัดความถนัด (Aptitude Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดสมรรถภาพทางสมองของคน ว่ามีความรู้ความสามารถมากน้อยเพียงใด และมีความสามารถทางด้านใดเป็นพิเศษ แบบทดสอบประเภทนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

2.1) แบบทดสอบความถนัดทางการเรียน (Scholastic Aptitude Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบความถนัดที่วัดความสามารถทางวิชาการว่ามีความถนัดในวิชาอะไร ซึ่งจะแสดงถึงความสามารถในการเรียนต่อแขนงวิชานั้น และจะสามารถเรียนไปได้มากน้อยเพียงใด

2.2) แบบทดสอบความถนัดพิเศษ (Specific Aptitude Test) เป็นแบบ ทดสอบที่ใช้วัดความสามารถพิเศษของบุคคล เช่น ความถนัดทางดนตรี ทางการแพทย์ ทางศิลปะ เป็นต้น ใช้สำหรับการแนะแนวการเลือกอาชีพ เช่น แบบทดสอบวัดความถนัดทางศิลป์

3) แบบทดสอบบุคคล - สังคม (Personal - Social Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดบุคลิกภาพและการปรับตัวเข้ากับสังคมของบุคคล

2. ถ้าแบ่งตามรูปแบบของการถามการตอบ จะแบ่งเป็น 2 ประเภท

1) แบบวัดความเรียง (Essay Test) แบบนี้จะกำหนดคำถามให้ผู้ตอบจะต้องเรียบเรียงคำตอบเอง การวัดความรู้ด้วยคำถามแบบความเรียงหรือที่รู้จักกันว่าเป็นแบบอัตนัย รูปแบบจะมีเฉพาะตัวคำถามเท่านั้น ส่วนคำตอบจะเว้นที่ว่างหรือกำหนดกระดากคำตอบให้ไว้เป็นพิเศษสำหรับให้ผู้ตอบเขียนคำตอบลงไปเอง ผู้ตอบมีอิสระในการตอบคำถามแบบนี้อาจจะมีคำตอบถูกในหลาย ๆ ทาง คำตอบของข้อเดียวกันอาจมีความแตกต่างกันทั้งในด้านคุณภาพและความถูกต้องแบบทดสอบอัตนัยแบ่งประเภทได้ ดังนี้

1.1) แบบไม่จำกัดคำตอบ (Extended Response) ข้อสอบแบบอัตนัยแบบไม่ จำกัดคำตอบนี้ให้อิสระแก่นักเรียนอย่างเต็มที่ในการอภิปรายแสดงความคิดเห็นและรวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริงต่าง ๆ มาใช้ในการสอน โดยทั่วไปข้อสอบแบบนี้จะให้นักเรียนแสดงความสามารถซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการสังเคราะห์และการประเมินผล ข้อสอบนี้นับว่ามีคุณค่าอย่างยิ่งในการวัดกระบวนการโงสมองที่สูงขึ้น

1.2) แบบจำกัดคำตอบ (Restricted Response) ข้อสอบแบบนี้มักกำหนด ขอบเขตแบบฟอร์ม และเนื้อหาเฉพาะให้นักเรียนไม่มีอิสระในการตอบมากนัก แบบทดสอบนี้ให้ตอบสั้นกว่าแบบแรก คำตอบอยู่ภายในขอบเขตที่กำหนดไว้ในวงจำกัด โดยทั่วไปแล้วจะกำหนดขอบข่ายและความยาวในการตอบไว้ด้วย

1.3) แบบอัตนัยประยุกต์ หรือที่เรียกทั่วไปว่า MEO (Modified Essay Question) เป็นแบบทดสอบคำถามปลายเปิด เสนอกรณีศึกษา ตามลำดับเหตุการณ์และให้ข้อมูลเป็นตอน ๆ แล้วมีคำถามแทรกเป็นระยะ ๆ ข้อมูลนั้นเกี่ยวข้องกับคำถามมากหรือน้อย ผู้ตอบต้องตัดสินใจเลือกข้อมูลมาสังเคราะห์คำตอบ คำถามแต่ละข้อเป็นอิสระกัน ข้อสอบแบบ MEO กำหนดให้ผู้สอบทำข้อสอบโดยใช้ข้อมูลเฉพาะหน้านั้น ๆ มิให้ย้อนกลับไปแก้ข้อสอบที่ทำไปแล้วหรือเปิดไปดูข้อมูล ข้างหน้าแบบทดสอบ MEO ซึ่งมีข้อดี คือ สามารถวัดความสามารถในกระบวนการ แก้ปัญหา มีความเป็นปณิธานสูงมีประสิทธิภาพบนพื้นฐานของการปฏิบัติจริง วัดความสามารถในการกำหนดปัญหาและวางแผนการจัดการปัญหา เปิดโอกาสให้ตรวจสอบเจตคติ เหมาะกับการสอนแบบเอาปัญหาเป็นตัวตั้งและการสอบแบบบูรณาการ

3. แบ่งตามลักษณะของการตอบ จะแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบปฏิบัติ (Performance Test) เป็นแบบทดสอบด้วยการให้ปฏิบัติ ทำจริง ๆ เช่น การแสดงละคร การช่างฝีมือ การพิมพ์ดีด การทดลอง เป็นต้น

2) การทดสอบการเขียน (Paper - Pencil Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้กับทั่วไป ซึ่งใช้กระดาษและดินสอหรือปากกาเป็นอุปกรณ์ช่วยตอบ ผู้ตอบต้องเขียนตอบทั้งหมด

3) แบบทดสอบปากเปล่า (Oral Test) เป็นการทดสอบที่ให้ผู้ตอบพูดแทนการเขียน มักจะเป็นการพูดคุยกับระหว่างผู้ถามกับผู้ตอบ เช่น การสอบสัมภาษณ์ การสอบวิทยานิพนธ์ของบางสถาบัน

4. แบ่งตามเวลาที่กำหนดให้ตอบ จะแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) แบบทดสอบที่ใช้ความเร็ว (Speed Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดเวลาให้จำกัด ต้องตอบภายในเวลานั้น มักมีจำนวนข้อคำถามมาก ๆ แต่ให้เวลาน้อย ๆ

2) แบบทดสอบให้เวลามาก (Power Test) เป็นแบบทดสอบที่ไม่กำหนดเวลาให้ เวลาตอบอย่างเต็มที่ ผู้ตอบจะใช้เวลาเท่าใดก็ได้เสร็จแล้วเป็นเลิกกัน

5. แบ่งตามลักษณะเกณฑ์ที่ใช้วัด จะแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion - Referenced Test) เป็นแบบทดสอบที่สอบวัดตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ หรือตามเกณฑ์กายบอก ซึ่งเป็นเนื้อหาของการวิชาการเป็นหลัก

2) แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm - Referenced Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้เปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มที่สอบด้วยกัน

จากการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถแบ่งองค์ประกอบตามความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณทั้งหมด 6 องค์ประกอบดังนี้

1. ความหมายและลักษณะของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลและหลักฐานทางข้อมูลเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ ผู้ที่มีการคิดลักษณะนี้จะพิจารณาข้อเท็จจริงอย่างรอบคอบก่อนเชื่อหรือตัดสินใจใด ๆ มีความใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และพร้อมปรับเปลี่ยนมุมมองของตนเมื่อผู้อื่นมีเหตุผลที่ถูกต้องกว่า ผู้มีการคิดเชิงวิจารณ์จะเป็นผู้มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูล มีเหตุผล และสามารถใช้อ้างอิงประกอบการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม

2. ขั้นตอนของกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งการคิดอย่างมีวิจารณญาณประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่

- 2.1 การตั้งเป้าหมายประเด็นในการคิด กำหนดสิ่งที่ต้องการพิจารณาหรือแก้ไข
- 2.2 การหาข้อมูลข้อเท็จจริง แสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากหลายแหล่งเพื่อใช้ประกอบการคิด
- 2.3 การใช้เหตุผล วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ความสมเหตุสมผล และความถูกต้องของข้อมูล
- 2.4 การเลือกใช้ข้อมูล นำข้อมูลที่ผ่านการประเมินมาพิจารณาหรือแก้ปัญหา
- 2.5 การลงความเห็นและประเมินผล สรุปผลการคิดและประเมินความเหมาะสมของข้อสรุป รวมถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการตัดสินใจนั้น

3. กระบวนการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ญาณสามารถทำได้โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นและตัดสินใจด้วยตนเอง ครูควรจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนอภิปรายหัวข้อที่น่าสนใจ เพื่อฝึกการใช้เหตุผลและการประเมินข้อมูลอย่างมีระบบ สุดท้ายควรมีการประเมินผลว่า การเรียนรู้นั้นบรรลุตามเป้าหมายการพัฒนาทักษะการคิดหรือไม่

4. องค์ประกอบของการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การวัดทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ญาณสามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ได้แก่

- 4.1 ด้านการระบุปัญหา ความสามารถในการกำหนดและเข้าใจปัญหาได้ชัดเจน
- 4.2 ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง ความสามารถในการสืบค้นและจำแนกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
- 4.3 ด้านการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์ ความถูกต้อง และความเชื่อมโยงของข้อมูล
- 4.4 ด้านการแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นการนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างทางเลือกหรือแนวทางแก้ปัญหา

4.5 ด้านการประเมินผล คือการตัดสินใจและประเมินทางเลือกอย่างมีเหตุผลและหลักฐานรองรับ

5. การประเมินความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การประเมินควรมุ่งให้เห็นถึงความสามารถของผู้เรียนในการใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาจากการตั้งคำถาม การใช้ข้อมูลและหลักฐานประกอบการตัดสินใจ การสร้างข้อคาดการณ์ การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และการอธิบายความหมายของผลลัพธ์ที่ได้ นอกจากนี้ยังควรคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนในการนำผลการคิดไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

6. ประเภทของแบบทดสอบเพื่อวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถทำได้หลายรูปแบบ โดยจำแนกตามเกณฑ์ต่าง ๆ ดังนี้

6.1 แบ่งตามลักษณะทางจิตวิทยาที่ใช้วัด

6.1.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test) วัดความรู้ความเข้าใจที่เกิดจากการเรียนรู้ แบ่งเป็น แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง ใช้เฉพาะกิจเฉพาะครั้ง และแบบทดสอบมาตรฐาน ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ มีความตรงและความเที่ยงสูง

6.1.2 แบบทดสอบวัดความถนัด (Aptitude Test) วัดสมรรถภาพทางสมองและความสามารถพิเศษของบุคคล เช่น ความถนัดทางการเรียน ความถนัดเฉพาะด้าน เช่น ดนตรี ศิลปะ การแพทย์

6.1.3 แบบทดสอบบุคคล-สังคม (Personal-Social Test) ใช้วัดบุคลิกภาพ เจตคติ และความสามารถในการปรับตัวเข้าสังคม

6.2 แบ่งตามรูปแบบของการถาม-การตอบ เช่น แบบวัดความเรียง (Essay Test) ให้ผู้ตอบแสดงความคิดเป็นลายลักษณ์ มีทั้งแบบไม่จำกัดคำตอบ แบบจำกัดคำตอบ และแบบคำถามปลายเปิด (Modified Essay Question: MEQ) ที่วัดความสามารถในการแก้ปัญหาและคิดอย่างมีเหตุผล

6.3 แบ่งตามลักษณะของการตอบ

6.3.1 แบบทดสอบปฏิบัติ (Performance Test) - ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง เช่น การทดลอง การแสดง

6.3.2 แบบทดสอบการเขียน (Paper-Pencil Test) - ใช้กระดาษและดินสอในการตอบคำถาม

6.3.3 แบบทดสอบปากเปล่า (Oral Test) - ให้ผู้ตอบอธิบายหรือโต้ตอบด้วยวาจา เช่น การสอบสัมภาษณ์

6.4 แบ่งตามเวลาที่ใช้ในการตอบ

6.4.1 แบบทดสอบที่ใช้ความเร็ว (Speed Test) เน้นตอบคำถามจำนวนมากภายในเวลาจำกัด

6.4.2 แบบทดสอบที่ไม่จำกัดเวลา (Power Test) เน้นความเข้าใจและความสามารถในการคิดโดยไม่จำกัดเวลา

6.5 แบ่งตามเกณฑ์ที่ใช้วัด

6.5.1 แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion-Referenced Test) วัดตามจุดประสงค์หรือเกณฑ์ที่กำหนดไว้

6.5.2 แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm-Referenced Test) วัดโดยใช้การเปรียบเทียบผลกับกลุ่มผู้สอบอื่น ๆ

กล่าวได้ว่า การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณควรมุ่งเน้นที่ “กระบวนการ” มากกว่าผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาทั้งการตั้งคำถาม การรวบรวม วิเคราะห์ และประเมินข้อมูล รวมถึงการนำความคิดไปใช้แก้ปัญหาอย่างเหมาะสม การเลือกใช้แบบทดสอบและวิธีประเมินที่หลากหลายจะช่วยสะท้อนศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างครบถ้วนและแม่นยำมากขึ้น

ทั้งนี้ การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง กระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลและมีการศึกษาข้อเท็จจริง หลักฐาน รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ประกอบการตัดสินใจ แล้วนำมาวิเคราะห์อย่างสมเหตุสมผลก่อนตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ ซึ่งการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ด้าน ของ สหพงศ์ จันศิริ (2562) ประกอบด้วย 1) ด้านระบุปัญหา กำหนดและเข้าใจปัญหาได้ชัดเจน 2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง การสืบค้นและจำแนกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล พิจารณาความสัมพันธ์ ความถูกต้อง และความเชื่อมโยงของข้อมูล 4) ด้านแก้ไขปัญหา นำข้อมูลมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างทางเลือกหรือแนวทางแก้ปัญหา 5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ ตัดสินใจและประเมินทางเลือกอย่างมีเหตุผล และหลักฐานรองรับ และใช้รูปแบบการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher - Made Test)

กล่าวได้ว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นความสามารถในการใช้เหตุผลและหลักฐานมาประกอบการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ โดยผู้ที่มีการคิดเช่นนี้มักเป็นคนใจกว้าง เปิดรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่ยึดติดกับความคิดของตนเอง สามารถคิดได้อย่างชัดเจน มีอิสระ และไตร่ตรองอย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้การคิดอย่างมีวิจารณญาณยังรวมถึงการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และสะท้อนคิดจากประสบการณ์เพื่อนำไปสู่การเลือกทางที่เหมาะสมที่สุด ดังนั้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นกระบวนการคิดที่มีระบบ รอบด้าน และนำไปสู่การตัดสินใจที่ถูกต้องและมีคุณค่า

2.6 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

2.6.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

Chien Hung Lai (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้เกมในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ใช้กระบวนการเกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดทบทวนความรู้เดิม ใช้ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน ครูและนักเรียน สักผ่อนคลายไม่เครียดในการจัดการเรียนรู้ และมีกิจกรรมเพื่อให้มีการพูดคุยและเข้าสังคมเสมอ

พรพิศ งามพงษ์ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือใน เรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน, การทำงานเป็นทีม, การบริหารโครงการ, ความรับผิดชอบ, ความคิด, สร้างสรรค์, สามารถสร้างให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม และสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับได้รับความรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ทินกร พันเดช (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน คือ การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่มิกติกา ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีความสนุกสนาน มีจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผู้สอนใช้คำถามนำสู่การอภิปรายเกี่ยวกับวิธีการเล่น กติกาการเล่น และผลของการเล่นเพื่อเชื่อมโยงสาระและจุดประสงค์เกี่ยวกับการเรียนรู้จากการเล่นเกม

กฤดาภร สีหารี (2561) ให้ความหมายของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ไว้ว่า คือ การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนได้รับการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และได้รับการส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์และเพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์และเพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่กำหนดไปพร้อม ๆ กับการได้รับความบันเทิง

ทิตนา แชมมณี (2559) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้ โดยการให้นักเรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาสรุปผลการเรียนรู้

จากความหมายของเกมการศึกษา กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) คือ การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นสื่อหรือเครื่องมือ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานให้ผู้เรียน พร้อมกระตุ้นการคิดทบทวนความรู้เดิม แลกเปลี่ยนเรียนรู้และฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งการสื่อสารการทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบ เกมมักมีกติกาไม่ซับซ้อน คุณครูสามารถใช้กระบวนการเล่นเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ จดจำเนื้อหาได้ง่าย และมีส่วนร่วมอย่างผ่อนคลาย

2.6.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

จิรกฤต ยศประสิทธิ์ (2562) กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นเกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือประโยชน์ทางการศึกษาแก่ผู้เล่น โดยในขณะที่แข่งขันผู้เล่นจะได้ฝึกใช้กระบวนการคิด ฝึกปฏิบัติ หรือทบทวนเนื้อหาวิชาที่เรียน และเมื่อจบการแข่งขัน ผู้เล่นจะได้รับองค์ความรู้และความแม่นยำในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น รวมทั้งได้รับความสนุกสนานความคุ้นเคยไปด้วย

ธีรภาพ แซ่เซี่ย (2560) กล่าวว่า ในปัจจุบันได้มีการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน อย่างแพร่หลาย เพราะเกมจะมีส่วนช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น เกมจึงมีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

ทิตนา แคมมณี (2559) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นักเรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ครูไม่เหนื่อยแรงมากในขณะสอน และนักเรียนชอบในการแข่งขัน

Kiryakova & Angelova (2558) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีกติกา ผู้เล่นซึ่งถ้าเกมนั้นใช้ในการเรียนการสอน หรือเพื่อตอบวัตถุประสงค์บางอย่าง ที่เจาะจงมักจะเรียกว่า Serious games โดยเกมลักษณะนี้เป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน

จิตรลดา เอมแบน (2547) กล่าวว่า การจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเพื่อช่วยพัฒนาความพร้อมของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคม และสติปัญญาโดยเฉพาะเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาจะทำให้ได้รู้จักการสังเกต จำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการทำงานของเด็กในอนาคต

จากความสำคัญของการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของผู้เล่น ทั้งด้านความรู้ ความคิด การปฏิบัติ และการแก้ปัญหา โดยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ทำให้ความรู้มีความหมายและคงทน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาความพร้อมของเด็กในทุกด้าน ทั้งร่างกาย

อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา รวมถึงฝึกทักษะพื้นฐาน เช่น การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ และการเชื่อมโยง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และการทำงานในอนาคต

2.6.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ทศนา แคมมณี (2559) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานว่าควรประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้ 1) ผู้สอนและผู้เรียน 2) เกมและกติกาการเล่น 3) การเล่นเกมตามกติกา 4) การอธิบายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และ 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ณัฐญา นาคะสันต์ และศุภรางค์ เรืองวานิช (2559) กล่าวว่า การจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ควรมีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่

1. การแข่งขัน เป็นส่วนประกอบของการเก็บคะแนนและ/หรือเงื่อนไขการแข่งขันที่จูงใจ ให้ผู้เรียนและการประเมินผลที่มีศักยภาพ โดยบันทึกผู้เล่นที่ไม่ได้แข่งขันในแต่ละครั้ง ซึ่งในความจริงแล้ว เกมส่วนใหญ่จะใช้ผู้เล่นแบบทีมเล่นที่ร่วมกันเอาชนะฝ่ายตรงข้าม

2. การมีส่วนร่วม เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่นจะต้องการเล่นโดยไม่หยุดจนจบเกม

3. การให้รางวัลทันที ให้รางวัลกับผู้เล่นได้รับชัยชนะหรือคะแนนทันทีหรือบางครั้งอาจเป็นการตอบกลับในรูปแบบของคำอธิบายอย่างรวดเร็วที่สุดเมื่อถึงเป้าหมาย (goals) ได้สำเร็จ

ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2555) และศยามน อินสะอาด (2557) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ไว้ในลักษณะเดียวกัน ดังนี้

1. กฎ กติกา (Rules) ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการเล่นให้บรรลุ จุดประสงค์หรือเป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียว หรือหลายเป้าหมาย

2. วิธีการเล่น (Rituals) หมายถึง พฤติกรรมบางอย่างของผู้เล่นที่จะมีผลต่อวิธีการและบรรยากาศในการเล่น ซึ่งจะช่วยทำให้การเล่นเกมนี้อรรถวุฒิมุ่งหมายตามแนวทางของเกม ทั้งนี้ อารมณ์การแสดงออก และการใช้ความคิดในเกมเป็นพฤติกรรมและความรู้สึกที่สมาชิกที่เล่นเกมได้แสดงออกและรับรู้ซึ่งกันและกัน

3. ผู้เล่น (Player) มีจำนวนตามที่เกมนั้น ๆ กำหนด ซึ่งบางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวนอาจไม่สามารถเล่นเกมได้

4. อุปกรณ์การเล่น (Game Tools) ได้แก่ เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องช่วย เครื่องประกอบที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการเล่นเกม ยิ่งอุปกรณ์ซับซ้อนมากขึ้นเพียงใด เกมก็ยิ่งเล่นยากขึ้นเพียงนั้น

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2552) ได้สรุปองค์ประกอบการใช้เกมประกอบการสอนไว้ คือ บอกชื่อเกม และจุดประสงค์ของการเล่นให้ผู้เรียนทราบ จัดสภาพของผู้เรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกาการเล่นและเวลาในการเล่น ผู้สอนสาธิตให้ดูเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและตอบคำถามในกรณี que ผู้เรียนไม่เข้าใจ และเริ่มเล่นเกมโดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมเน้นความยุติธรรม เมื่อจบเกมแล้วประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัลมีการสรุปประเด็นหรือแนวคิดที่ได้จากเกมทันที

วรธน จีระเดชากุล (2551) ได้สรุปการลำดับขั้นในการสอนเกมระดับประถมศึกษาไว้ดังนี้ บอกชื่อเกมให้ผู้เล่นรู้ จัดผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบที่ต้องการ อธิบายวิธีการเล่น แจกกฎ กติกา และการตัดสินสาธิตให้ดูเมื่อผู้เล่นไม่เข้าใจ ตอบคำถาม ชักชวนความเข้าใจ และเริ่มเล่น

จากองค์ประกอบของการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) กล่าวได้ว่า เกมการศึกษา มีองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมบรรลุวัตถุประสงค์ ได้แก่ ผู้สอนและผู้เรียน เกมและกติกาการเล่น การปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลและพฤติกรรมหลังการเล่น และผลการเรียนรู้ของผู้เล่น นอกจากนี้ควรมีการแข่งขันเพื่อสร้างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง และการให้รางวัลหรือคำตอบกลับทันที เกมต้องประกอบด้วยกฎ กติกา วิธีการเล่น ผู้เล่น และอุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมถึงการจัดขั้นตอนการสอน เช่น การบอกชื่อเกม ชี้แจงจุดประสงค์ อธิบายและสาธิตวิธีการเล่น กำหนดเวลา สร้างบรรยากาศยุติธรรม ให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม และสรุปประเด็นความรู้หลังจบเกม

2.6.4 ขั้นตอนของการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ทิตนา แหมมณี (2560) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนสำคัญของการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ว่ามีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ชนัดต์ พุนเดช (2558) ได้แบ่ง ขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ ดังนี้

1. ขั้นตอนการอธิบายและนำเสนอเกมแก่นักเรียน
 - 1.1 ครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของนักเรียน

1.2 ครูผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกม และชี้ให้นักเรียนเห็นว่า กติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นเกมนั้น บรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้นักเรียน ศึกษาคู่มือการเล่นเกมและให้นักเรียนอภิปรายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับนักเรียนคนอื่น หรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของนักเรียน

1.3 ครูผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่นเกม และอาจให้นักเรียนได้ ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวล ตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมชาติแก่นักเรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมมาก่อน

2. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้

2.1 ครูผู้สอนให้นักเรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ครูผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นเกมและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

2.2 ครูผู้สอนต้องสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้นักเรียนเล่นตาม กติกา แจ้งเตือน เวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมของนักเรียน เพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

3. ขั้นตอนการสรุปผลของเกม

3.1 ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และ อธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

3.2 ครูผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและเพิ่มเติมประเด็นที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ หรือยังเข้าใจไม่ครอบคลุม

สุคนธ์ สิทธิพานนท์ (2552) ได้อธิบายขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานประกอบการสอน ดังนี้

1. บอกชื่อเกมและจุดประสงค์ของเกม
2. จัดสภาพนักเรียนหรือชั้นเรียน
3. อธิบายกติกาการเล่นเกม
4. ครูสาธิตการเล่นเกมนักเรียนดู
5. เริ่มเล่นเกม
6. ประกาศผู้ชนะ และให้รางวัล สรุปประเด็นหรือข้อคิดจากเกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้สร้างขั้นตอนการจัดการจัดการการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ครูผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ซึ่งหากครูต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เองครูจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้งจนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตรงตามวัตถุประสงค์

1.2 ครูผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาแล้วดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ซึ่งจะต้องมีการทดลองใช้ก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

1.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม

1.4 จัดเตรียมสถานที่เล่นไว้ให้พร้อม และคำนึงถึงความปลอดภัย

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกาครูผู้สอนควรดำเนินการ ดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่นักเรียน

2.2 ชี้แจงกติกาโดยครูผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องการสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริงเกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้ว ยังอาจจำเป็นที่จะต้องให้นักเรียนมีการซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม ควรดำเนินการ ดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับเล่นเกมให้เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้นักเรียนเล่นเกม และครูผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีจะต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ครูผู้สอนติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ไว้ เพื่อนำไปใช้ในอภิปรายหลังการเล่น หรือครูผู้สอนอาจมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาการเล่นด้วยก็ได้

4. ขั้นอภิปรายหลังจากการเล่นและสรุปผลเป็นขั้น ตอนที่สำคัญมาก สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและเชื่อมโยงไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นเกมควรดำเนินการ ดังนี้

4.1 ครูผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่นักเรียน ได้รับ เช่น นักเรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง, ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด, ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่, มีข้อผิดพลาดอะไรบ้างและมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

จากขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ดังนี้

ตารางที่ 2.3 สังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ เกมเป็นฐาน (GBL)	นักวิชาการ				รวม
	พิตินา แฉมมณี (2560)	ชินตภัฏ พุนเดช (2558)	สุดนธ์ สิทธิพานนท์ (2552)	สุวิทย์ และอรทัย (2545)	
1. การนำเสนอเกม / ขี้แจงเกม	✓	✓	✓	✓	4
2. อธิบายกติกา / วิธีการเล่น	✓	✓	✓	✓	4
3. การสาธิตเกม / ทดลองเล่น	-	✓	✓	✓	3
4. การเตรียมอุปกรณ์/สถานที่	-	-	-	✓	1
5. การจัดกลุ่มผู้เรียน	-	✓	-	-	1
6. การเล่นเกม	✓	✓	✓	✓	4
7. การสังเกตพฤติกรรม / ควบคุมกติกา	✓	✓	✓	✓	4
8. อภิปรายผลหลังเล่น	✓	✓	✓	✓	4
9. สรุปผลการเรียนรู้เชื่อมโยงเนื้อหา	✓	✓	-	✓	3
10. การประเมินผลการเรียนรู้	✓	-	-	✓	2

จากตารางสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สรุปได้ว่า ขั้นตอนที่มีความจำเป็นในการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยใช้ความถี่ที่ 2 จากนักวิชาการทั้งหมด ซึ่งสามารถวิเคราะห์ขั้นตอนออกมาได้เป็น 8 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเสนอเกม / ชี้แจงเกม

ขั้นที่ 2 อธิบายกติกา / วิธีการเล่น

ขั้นที่ 3 การสาธิตเกม / ทดลองเล่น

ขั้นที่ 4 การเล่นเกม

ขั้นที่ 5 การสังเกตพฤติกรรม / ควบคุมกติกา

ขั้นที่ 6 อภิปรายผลหลังเล่น

ขั้นที่ 7 สรุปผลการเรียนรู้เชื่อมโยงเนื้อหา

ขั้นที่ 8 การประเมินผลการเรียนรู้

เนื่องจากงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยจึงนำมาปรับเป็นขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ให้เหมาะสมกับบริบทของเนื้อหา ดังนี้

ขั้นที่ 1 สืบค้นความรู้

1.1 ผู้เรียนรับความรู้ในเรื่องผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดทำ

1.2 ทบทวนความรู้ก่อนทำกิจกรรม เช่น ใบงานหรือแผนผังความรู้ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม

2.1 บอกชื่อของเกมและจุดประสงค์ของเกม

2.2 อธิบายวิธีการเล่นเกม กติกา เกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งครูผู้สอนสามารถจัดกลุ่มผู้เรียน

ให้เหมาะสมตามวิธีการเล่นเกม อาจเล่นแบบเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้

2.3 เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ชักถามเพื่อความเข้าใจ สาธิตการเล่น หรือทดลองเล่น

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม

3.1 จัดเตรียมสถานที่ให้สอดคล้องกับผู้เล่น และเอื้ออำนวยต่อเกมการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่นและผู้สอนเป็นผู้ควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

3.3 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอวิธีการเล่น ปรับเปลี่ยน และสร้างสรรค์วิธีการเล่นโดยผู้เรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเอง เช่น สร้างกติกาการเล่นให้มีความน่าสนใจมากขึ้น, แบ่งกลุ่มการเล่นเป็นสายเพื่อหาผู้ชนะในแต่ละสาย จากนั้นจัดการแข่งขันอีกครั้งเพื่อหาผู้ชนะ เป็นต้น

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

4.1 สรุปผลคะแนนในการจัดกิจกรรม และอธิบายเทคนิคให้เชื่อมโยงผลจากเกม

4.2 สรุปประเด็นที่ผู้เรียนยังมีข้อสงสัย

4.3 ผู้เรียนสะท้อนองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้จากการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้

5.1 ประเมินทักษะของผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรม

5.2 การประเมินผลการเรียนรู้ เช่น แบบทดสอบแบบปรนัย, อัตนัย หรือแบบเลือกตอบ ซึ่งครูผู้สอนสามารถออกแบบให้สอดคล้องกับผู้เรียนในการวัดความรู้ได้

2.6.5 บอร์ดเกม

2.6.5.1 ความหมายของบอร์ดเกม

มงคล ศุภอำพันวงศ์ (2562) ให้ความหมายของบอร์ดเกมว่า หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง โดยมีการเล่นบนโต๊ะ และมีอุปกรณ์สำหรับประกอบการเล่น หรือเรียกอีกอย่างว่า “เกมกระดาน” ซึ่งสามารถเล่นเป็นคู่ เล่นเป็นกลุ่ม และบางเกมสามารถเล่นได้สูงสุดมากกว่า 10 คน โดยแต่ละเกมจะมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญของเกมนั้น ๆ

รักชน พุทธรังสี (2560) ให้ความหมายบอร์ดเกมว่า หมายถึง เกมประเภทที่เล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยการเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม้ก็ได้ เพราะพื้นที่ในการเล่นเปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว ซึ่งเป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบมาเป็นลักษณะรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่อง

ROBMULLARKY (2560) ให้ความหมายบอร์ดเกมการศึกษาว่า หมายถึง เกมที่มีลักษณะเป็นอนาล็อกไม่ใช่เกมที่มีรูปแบบเป็นดิจิทัล โดยเกมเหล่านี้ต้องเล่นบนกระดานเกมของแต่ละเกมเท่านั้น รวมทั้งต้องประกอบด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ มากมาย ผู้เล่นจะต้องนั่งล้อมวงกัน และระหว่างการเล่นได้ฝึกทักษะการคิดวางแผน เพราะบอร์ดเกมส่วนใหญ่มักเป็นเกมประเภทที่ต้องใช้ความคิดเชิงไหวพริบ กับผู้เล่นคนอื่น ๆ

วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา (2560) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากในการเล่นบนพื้นที่เล่นในการเคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ซึ่งพื้นที่เล่น คือ กระดาน ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

ฐิติพล ข้าประถม (2558) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อความบันเทิงมีหลากหลายประเภท และหลากหลายรูปแบบเป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือชิ้นส่วนตัว หมากรวงไว้บนพื้นที่เล่น มีการเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ซึ่งมีทั้งแบบที่มี กติกาง่าย ๆ ไปจนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์วิธีการเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่น เปรียบได้กับกระดาน ที่มีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

จากความหมายของบอร์ดเกมการศึกษา กล่าวได้ว่า บอร์ดเกมการศึกษาเป็นเกมที่มักเล่นบนโต๊ะหรือพื้นที่ที่เปรียบเสมือนกระดาน โดยมีอุปกรณ์ประกอบเฉพาะ เช่น ตัวหมาก การ์ด หรือชิ้นส่วนต่าง ๆ ออกแบบมาเพื่อเกมนั้น ๆ สามารถเล่นได้ทั้งแบบคู่ แบบกลุ่ม และบางเกมรองรับผู้เล่นมากกว่า 10 คน ส่วนใหญ่เป็นเกมแบบอนาล็อกที่เน้นปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า ผู้เล่นมักนั่งล้อมวงกันและใช้ทักษะการคิดวางแผนหรือไหวพริบ พื้นที่เล่นคือกระดานซึ่งมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะ และมีกติกาตั้งแต่ง่ายไปจนถึงซับซ้อน ส่งเสริมทั้งความบันเทิงและการเรียนรู้ไปพร้อมกัน

2.6.5.2 ความสำคัญของบอร์ดเกม

กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2562) กล่าวว่า การจัดการศึกษาในปัจจุบันนักการศึกษาส่วนใหญ่ได้ใช้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเกมต่าง ๆ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหรือเรื่องที่คุณสอนต้องการจะสื่อมากขึ้น อีกทั้งช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้มีความสนุกสนาน จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้นนักการศึกษาต่างได้คิดค้นหรือนำแนวคิด รูปแบบเกมต่าง ๆ มาพัฒนาผู้เรียน และรูปแบบเกมหนึ่งที่น่าสนใจ ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากก็คือ บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน (Board Game)

Orbe, Roji, Garmendia and Cuadrado (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของบอร์ดเกม คือ เป็นการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียน และผู้สอนให้ ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากลักษณะของ บอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

Smith and Golding (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของบอร์ดเกมว่าเป็นเกมที่ไม่ว่ากำหนดจำนวนผู้เล่น รวมถึงไม่กำหนดระดับอายุของผู้เล่น ผู้ใหญ่สามารถ เล่นกับบุตรหลานได้ หรือผู้สอนสามารถเล่นกับผู้เรียนได้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวจัดเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างวัย รวมถึงเป็นการสร้างทักษะการเรียนรู้ ผูกสมอง และเพิ่มทักษะการเข้าสังคมเป็นอย่างดี ทั้งด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และเรื่องของการฝึกทักษะ ผู้ที่เล่นบอร์ดเกมจะได้ ผูกสมอง ฝึกการแก้ปัญหา รวมถึงพัฒนาทักษะการอภิปราย การทำงานเป็นกลุ่มเพราะต้องมีการสื่อสารตลอดช่วงเวลา

ของการเล่นเกมระหว่างผู้เล่นด้วยกันเอง และที่สำคัญบอร์ดเกมช่วยให้เพิ่มความเพลิดเพลินผ่อนคลาย และช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น ซึ่งจะทำให้สุขภาพจิตของผู้เล่นดีขึ้นได้

Whittam and Chow (2560) การสร้างบอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้ผู้เรียน ได้รับความรู้ผ่านกิจกรรมการแข่งขันหรือกติกาที่กำหนด ขณะเดียวกันผู้เรียนก็สามารถแสดง ความคิดเห็นที่หลากหลาย เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน บอร์ดเกมการศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน

Treher (2554) พบว่า บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะ และการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน อีกทั้งบรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึก กระตือรือร้นซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ได้

จากความสำคัญของบอร์ดเกมการศึกษา กล่าวได้ว่า การใช้บอร์ดเกมการศึกษาในการจัดการเรียนรู้ได้รับความนิยมมากขึ้น เพราะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และเพิ่มความสนุกสนานในการเรียน บอร์ดเกมกระตุ้นให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ ฝึกทักษะทางปัญญาและสังคม ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย ลดความเครียดและส่งผลดีต่อสุขภาพจิตของผู้เรียนและผู้เล่นทุกวัย

2.6.5.3 ประเภทของบอร์ดเกม

Sousa and Bernardo (2559) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 3 หมวดใหญ่ตามช่วงเวลาที่เกิดขึ้น และคุณลักษณะเฉพาะของเกมหมวด ดังนี้

1. บอร์ดเกimdั้งเดิม หรือ บอร์ดเกมคลาสสิก (Traditional / Classic Board Games) บอร์ดเกimdั้งเดิมหรือบอร์ดเกมคลาสสิก เป็นหมวดบอร์ดเกมที่เกิดขึ้นมานานแล้ว ไม่ได้มีบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ว่าใครเป็นผู้ที่คิดค้นเกimdังกล่าวขึ้นมา และส่วนมากมักเป็นเกมที่เล่นได้แค่ 2 ผู้เล่น เช่น หมากรุก (Chess) หมากลอม (Go) หรือ ไพ่นกกระจอก (Mahjong)

2. บอร์ดเกมตลาดมวลชน (Mass Market Board Game) บอร์ดเกมตลาดมวลชนเกิดขึ้นช่วงทศวรรษที่ 19 จากเทคโนโลยี Offset Printing ที่มีการคิดค้นขึ้นในปี ค.ศ. 1875 ทำให้การพิมพ์และผลิตบอร์ดเกมจำนวนมาก ด้วยวัสดุกระดาษสามารถเกิดขึ้นมาได้ ลักษณะเฉพาะของบอร์ดเกมตลาดมวลชนนั้นคือ เกมที่เกิดขึ้น โดยที่ผู้ผลิตไม่ได้ให้เครดิตกับผู้ออกแบบเกม หรือผู้ที่คิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อใส่เข้ามาในเกม บอร์ดเกมตลาดมวลชนมีการแบ่งย่อยลงไปอีก 3 ประเภท ได้แก่

2.1 บอร์ดเกมครอบครัว (Family Games) บอร์ดเกมครอบครัวมีกฎที่ไม่ซับซ้อน มีการใช้โชคหรือการสุ่มเข้ามามีส่วนร่วมในการหาผลของการตัดสินใจของผู้เล่นบ้าง และส่วนมากมักเป็นเกมที่เล่นไม่บ่อย เปลี่ยนแปลงมากนักหากมีการผลิตกันออกมาหลายตัว

2.2 บอร์ดเกมที่ประยุกต์จากทรัพย์สินทางปัญญาอื่น (Pulp Games) บอร์ดเกมประเภทนี้มักเป็นเกมครอบครัวที่มีการตกแต่งงานศิลป์โดยอิงกับทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ หนังสือ เป็นต้น เพื่อให้เกาะกระแส กันและสร้างยอดขายจากสื่ออื่น ๆ ที่เขาถึงผู้บริโภคในเวลาใกล้เคียงกัน

2.3 บอร์ดเกมปาร์ตี้ (Party Games) บอร์ดเกมปาร์ตี้เป็นเกมที่เน้นการ สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้เล่น เสียงหัวเราะ และความบันเทิงจากกฎที่ไม่ซับซ้อนภายในเกม

3. บอร์ดเกมสำหรับงานอดิเรก หรือ บอร์ดเกมสมัยใหม่ (Hobby Games / Modern Board Games) บอร์ดเกมหมวดนี้ยังเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ว่า จุดใดในประวัติศาสตร์ที่เป็น จุดเริ่มต้นของบอร์ดเกมสมัยใหม่ แต่ผู้วิจัยส่วนมากมักให้ช่วง 40 ปีล่าสุด หรือ ตั้งแต่ป.ศ. 1980 ให้เป็นจุดเริ่มต้นของบอร์ดเกมสมัยใหม่ อย่างไรก็ตามยังมีบอร์ดเกมหมวดย่อยของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่ถือกำเนิดขึ้นก่อนป.ศ. 1980 ทำให้มีตกลงว่า บอร์ดเกมสมัยใหม่จะมีการระบุไว้ชัดเจนว่าใครเป็นผู้ออกแบบ หรือผู้คิดค้น บอร์ดเกมสมัยใหม่สามารถแบ่งย่อยเพิ่มเติมได้อีก 5 หมวดย่อยได้แก่

3.1 บอร์ดเกมสงคราม (Wargames) บอร์ดเกมสงครามเกิดขึ้นช่วงทศวรรษป.ศ. 1960 โดยเริ่มจากการพยายาม แปลงกลยุทธ์ทางการทหารของสงครามเย็นให้เขาถึงทหารชั้นที่ต่ำกว่าได้สำหรับการซ้อมและจำลองกลยุทธ์ทำให้ได้เป็นเกมที่มีเงื่อนไขและกลไกที่ซับซ้อนเพื่อให้สามารถสร้างแบบจำลองสงครามที่สมจริงที่สุด เกมสงครามส่วนมากมักมีการใช้อุปกรณ์การสุ่มเพื่อหาผลตัดสิน เช่น ลูกเต๋า และมักมีตัวแทนหน่วยทางการทหารด้วยมินิเอเจอร์

3.2 บอร์ดเกมสวมบทบาท (Role Playing Games) บอร์ดเกมสวมบทบาท มักถูกเรียกให้สั้นลงว่า RPG เกิดขึ้นครั้งแรกในปี 1974 ด้วยเกมที่ชื่อว่า Dungeons & Dragons (D&D) บอร์ดเกมสวมบทบาทได้นำเอากลไกการใช้ลูกเต๋าจากบอร์ดเกมสงครามมาใช้ในการหาผลจากการตัดสินของผู้เล่น บอร์ดเกมสวมบทบาทยังมีจุดเด่นคือ การใช้ดินสอในการบันทึกข้อมูลและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งกับเหตุการณ์ในเกมและกับผู้เล่น เกมประเภทนี้น่ากลไกที่เรียบง่ายมากขึ้นมาใช้พร้อมกับมีคนดำเนินเรื่อง หรือ Game Master ในการเล่าเรื่องในเกมทำให้เกมประเภทนี้นั้นอิสระการตัดสินใจของผู้เล่นและเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจนั้นมากกวากกลไกของเกม

3.3 บอร์ดเกมสไตลอเมริกัน (American Games / Ameritrash) บอร์ดเกมสไตลอเมริกันเป็นเกมที่น่ากลไกที่ซับซ้อนแบบบอร์ดเกม สงครามมาใช้และส่วนมากมีการนำระบบการสุ่มผ่านลูกเต๋ามาใช้พร้อมกับระบบการเล่าเรื่องของ บอร์ดเกมสวมบทบาทแต่สิ่งที่เกมต้องการเน้นคือการสร้างบรรยากาศและเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเกม แม้ว่าเกมจะมีสวนของการเล่าเรื่องราวคล้ายกับบอร์ดเกมสวมบทบาท แต่อิสระของผู้เล่นของบอร์ดเกมสไตลอเมริกันมีจำกัดกว่าเพราะกฎการเล่นมีการเขียนและระบุไว้ชัดเจนมากกว่าบอร์ดเกม สวมบทบาทไม่มีคนเล่าเรื่องและในบางกรณี มีการกำจัดผู้เล่นออกจากเกมระหว่างที่เล่นเกม

3.4 บอร์ดเกมสไตลยุโรป (Euro Games) บอร์ดเกมสไตลยุโรปถือเป็นเกมชั่วคราวที่เข้ามามีบทบาทในตลาดอเมริกันที่ลดผลกระทบของการสุมต่อผลลัพธ์ของการตัดสินใจของผู้เล่น จึงไปเน้นที่ผลที่เกิดจากการตัดสินใจของผู้เล่นมากกว่าทำให้บอร์ดเกมสไตลยุโรปสามารถนำไปเขียนต้นไม้ตัดสินใจ (Decision Tree) ได้ชัดเจน ทำให้ผู้เล่นบอร์ดเกมสไตลยุโรปพยายามหาทางที่ดีที่สุดในการทำคะแนนเพื่อชนะ บอร์ดเกม สไตลยุโรปเกิดขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในประเทศเยอรมัน ที่สังคมเหนื่อยหน่ายกับภาวะสงครามทำให้บอร์ดเกมสไตลยุโรปมีการออกแบบที่หลีกเลี่ยงความขัดแย้งโดยตรงระหว่างผู้เล่น บอร์ด เกมสไตลยุโรปจึงใช้คะแนนหรือแต้มเป็นตัวตัดสินหาผู้ชนะเป็นส่วนใหญ่

3.5 เกมการ์ดเชิงสะสม (Collectible Card Game / Trading Card Game) เกมการ์ดเชิงสะสมเกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1993 ผ่านเกมที่ชื่อว่า Magic: The Gathering ที่ออกแบบโดย Richard Garfield เกมการ์ดเชิงสะสมเป็นเกมที่เล่นแข่งกันระหว่างผู้เล่นเพียง 2 คน แต่มีโมเดลธุรกิจที่ใหม่ที่พลิกจากโมเดลธุรกิจเดิม โมเดลธุรกิจการขายบอร์ดเกมแบบเดิมคือการขายทุกอย่างให้กับผู้เล่นเพียงครั้งเดียว บางเกมอาจมีภาคเสริมตามมาทีหลังเพื่อลดจุดบกพร่องในเกม หรือจากข้อจำกัดจากการผลิต แต่โมเดลธุรกิจของเกมการ์ดเชิงสะสมคือการแยกขายกองการ์ด กับแพ็คเกจการออกจากกัน ผู้เล่นทุกคนสามารถเริ่มต้นเล่นด้วยการซื้อกองการ์ดที่เหมือนกับคนอื่น ๆ ได้แต่การดองทุก ๆ คนก็จะเหมือนกัน เพื่อสร้างกลยุทธ์การเล่นใหม่ ๆ ผู้เล่นสามารถซื้อแพ็คเกจที่มีการสุมการ์ดที่ผู้เล่นจะได้เพื่อนำการ์ดเหล่านั้นไปเปลี่ยนหรือแทนที่การ์ดบางใบในกองการ์ดเดิมการดองทุกใบของการ์ดเกมเชิงสะสมมักมีการระบุความหายากของการ์ดใบนั้นผ่าน รูปแบบตัวอักษร การสะท้อนแสงหรือสีของการ์ดได้ส่วนใหญ่มักการ์ดที่หายากกว่ามักมีกลยุทธ์การเล่นที่ทำให้ผู้เล่นสามารถได้ง่ายกว่าด้วย แม้ว่าเกมจะออกมาแล้วกว่า 30 ปี แต่ก็ยังมีกลุ่มผู้เล่นที่ยังเล่นเกมนี้อยู่อย่างต่อเนื่องและในบางเกมยังมีการจัดแข่งขันระดับโลกด้วย

สฤณี อาชวานันทกุล (2559) ได้จำแนกประเภทของบอร์ดออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมครอบครัว (Family Games) เกมที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายในเวลา 5-10 นาที แต่ไม่ยากจนผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่รู้สึกไม่ท้าทายเป็นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาให้ทั้งเด็กและผู้เล่นได้ บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมักมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีการพูดคุย ถกเถียงหรือหาโอกาสแกล้งกันค่อนข้างมากระหว่างการเล่น ไม่มีความรุนแรงหรือประเด็นหนัก ๆ สามารถเล่นให้จบเกมได้ภายในเวลา 15-60 นาที

2. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้เล่นที่อยากเล่นเกมที่มีความท้าทายยิ่งขึ้น จำเป็นต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบางเล็กน้อย เกมวางแผนเป็นเกมกลุ่มเก่าแก่ที่สุดเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนรบจริง รายละเอียดบนกระดานจึงสมจริง ครอบคลุมความเป็นไปได้

ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามอาจตัดสินใจในการเล่นเกมนี้นี้จึงต้องอาศัยการวางแผน และใช้เวลานาน ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่ “ความเรียบง่าย” ของกติกา เทียบกับ “ความท้าทาย” ต้องคิดระหว่างเล่น และ “ความซับซ้อน” ของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมมีความเรียบง่ายแต่ตัวเกม มีความท้าทายให้ผลลัพธ์ที่ซับซ้อน คนเล่นจะยิ่งรู้สึก สนุก และไม่ซ้ำซาก

3. ปาร์ตี้เกม (Party Games) เป็นเกมที่ออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะ ประมาณ 8-20 คน หรือมากกว่างานสังสรรค์เกมที่สนุกต้องมิกกติกาที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน และมีอุปกรณ์ไม่มาก เกมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มักบรรจุกล่องขนาดเล็ก พกพาง่ายเพื่อนำไปเล่นกับกลุ่มเพื่อนในงานเลี้ยงต่าง ๆ ในการเล่นเกมอาจมีเรื่องตลกเข้ามาเกี่ยวข้องเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ เน้นที่มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมจะเหมือนความสนุกของ งานสังสรรค์ คือได้สังสรรค์กับผู้อื่นจำนวนมาก มีการแก่งัดกัน ในประเด็นที่หนักกว่าเกมครอบครัว

Silverman (2556) ได้จำแนกประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรก ๆ ที่มีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อน มักเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุดโดยมีเรื่องของคะแนน และเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือกระบวนการคิดที่ซับซ้อนอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว หรือเพื่อนเพื่อใช้เวลาว่างร่วมกัน

2. เกมแบบยุโรป (Euro-style Games) เป็นเกมกระดานที่ใช้เวลาเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎและกติกาไม่ซับซ้อน เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กัน ไม่สร้างความขัดแย้ง หรือไม่มีการกำจัดผู้เล่นคนไหนคนใดออกจากเกม เป็นเกมที่ต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีของแต่ละคนในการเล่น หรือแก้ปัญหา มีคะแนนในการเล่นแต่ละรอบ อุปกรณ์ภายในเกมมีไม่มาก โดยทั่วไปจะไม่ใช้ลูกเต๋า

3. เกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ผู้เล่นแต่ละคนจะมีไพ่มือของตนเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบจะมีคำสั่งหน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลงหรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น

4. เกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมประเภทหนึ่งที่มักแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย โดยต้องใช้ความคิดในการวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะผู้เล่นอีกฝ่าย เป็นเกมที่เล่นโดยไม่ต้องใช้ลูกเต๋าหรือการ์ดใด ๆ รวมทั้งไม่จำเป็นต้องใช้การสื่อสารกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเกมนี้อาจจะสิ้นสุดลงเมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ

5. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างได้รับความนิยมในปัจจุบันเพราะเป็นเกมที่อาศัยความร่วมมือของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป บางเกมสามารถเล่นได้ถึง 10 คน ซึ่งมีทั้งเกมประเภทที่ต้องร่วมมือกัน หรือเกมที่ต้องแข่งขันกัน กำจัดกันมีทั้งแบบที่ต้องใช้ลูกเต๋า และไม่ใช่โดยส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละคนหรือแต่ละฝ่าย คิดวางแผนหากลยุทธ์หรือเจรจาต่อรองหรือหาแนวทางร่วมกันในเกม

6. เกมวางแผนที่ใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมแนววางแผนอีก ประเภทหนึ่งที่เน้นการใช้ไพ่ในการวางแผน โดยเป็นการสุ่มและใช้โชคที่จะได้ไพ่ ไพ่จะนำมาซึ่งโอกาส ต่าง ๆ และความสามารถที่เพิ่มขึ้นที่ช่วยให้เราเข้าใจเป้าหมายของเกมมากขึ้นโดยที่สามารถร่วมมือหรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้ไพ่ได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม เป็นต้น

จากประเภทของบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานที่มีความเหมาะสมกับการเล่นแบบเป็นกลุ่มและเหมาะสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สามารถทำงานร่วมกันได้ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้บอร์ดเกมหมวดที่ 3 ของ Sousa and Bernardo (2559) คือ บอร์ดเกมสำหรับงานอดิเรก หรือ บอร์ดเกมสมัยใหม่ (Hobby Games / Modern Board Games) ประเภทบอร์ดเกมสไตลอเมริกัน (American Games / Ameritrash) ซึ่งมีกลไกที่ซับซ้อน ใช้พื้นที่ในการเล่น กฎเกณฑ์และกติกา ต้องชัดเจน สามารถสอดแทรกเนื้อหาข้อมูลเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องได้ และมีความเหมาะสมกับช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างมาก

2.6.6 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์ (2560) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกมมีจุดเด่น คือ สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าเกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ และเปิดกว้างในการรับรู้ อีกทั้งยังได้ในเรื่องการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน การมีส่วนร่วมเป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำเอามาพัฒนาการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้

ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561) ยังกล่าวอีกว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น ได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ส่งเสริมความสามัคคีการทำงานร่วมกัน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนการเล่นเกมการศึกษา จึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม

วรรณพร ศีลาขาว (2538) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2526) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ยังช่วยให้เด็กเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด ได้รับความสนใจของเด็กและเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม รู้จักความรับผิดชอบ ส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคีรู้จักการเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือ ยอมรับกัน รู้จักการปฏิบัติตาม กฎเกณฑ์

จากประโยชน์ของเกมการศึกษา (GBL) กล่าวได้ว่า การเรียนรู้ผ่านเกมจะช่วยสร้างการมีส่วนร่วม และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลาย และเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่น ความสามัคคี ความเป็นผู้นำ และวินัยในตนเอง เกมยังช่วยพัฒนาเด็ก พร้อมสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีคุณภาพ

2.7 เอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.7.1 ความหมายของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2554) กล่าวว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การเตรียมการสอนอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้าเพื่อเป็นแนวทางการสอนสำหรับครู อันจะช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งข้อมูลที่ผู้สอนต้องเตรียมไว้ใน การวางแผน ได้แก่

1. การกำหนดจุดประสงค์
2. การคัดเลือกเนื้อหา
3. การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. การเลือกสื่อการเรียนการสอน
5. การวัดผลประเมินผล

วิการดา จักรอิสราพงษ์ (2553) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผล โดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับ ชีวิตจริงในห้องเรียน

สำลี รักสุทธี (2553) กล่าวว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ แผนการหรือโครงสร้างที่จัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อการปฏิบัติการสอนในวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ว่าเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อการเรียนรู้และการวัดผลประเมินผลที่สอดคล้อง กับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

ชลิต ชูกำแพง (2551) กล่าวว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนล่วงหน้าอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรของครูผู้สอน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละครั้งโดยใช้สื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเนื้อหาเวลาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เป็นไปอย่างเต็มศักยภาพ

จากความหมายของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ กล่าวได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แนวทาง การสอนที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ โดยต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อ และการวัดผลประเมินผล ทั้งนี้แผนต้องสอดคล้องกับผู้เรียน บริบทของโรงเรียน และชีวิตจริงในห้องเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ

2.7.2 ความสำคัญของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543) ให้ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย และจุดประสงค์การเรียนรู้ จะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในเรื่องความถนัด ความรู้ ทักษะ เจตคติ บุคลิกภาพ รูปแบบการเรียนรู้ เพื่อที่จะได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมและ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องทำแผนการจัดการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551) กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้และจิตวิทยาการศึกษา
2. ช่วยให้ผู้สอนมีคู่มือการตดการเรียนรู้ ที่ทำไว้ล่วงหน้าด้วยตนเองและทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย
3. ช่วยให้ผู้สอนทราบว่าการสอนของตนได้เดินไปในทางทิศใด หรือทราบว่าจะสอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อแหล่งเรียนรู้อะไร และจะวัดและประเมินผลอย่างไร

4. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนฝึ ศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีจัดการเรียนรู้จะจัดหาและใช้สื่อแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผล

5. ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอน (จัดการเรียนรู้) แทนได้

6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษา

7. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน สำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูให้สูงขึ้น

ขวลิต ชูกำแหง (2551) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในจุดมุ่งหมายของเรื่องที่จะจัดกิจกรรมและเลือกจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนมีคุณภาพตรงกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร ซึ่งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนและทันเวลา

2. ช่วยให้ครูมีความเชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้นเมื่อได้เตรียมการสอนมาอย่างดีแล้ว การสอนก็จะเป็นไปอย่างเรียบร้อย

3. ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วเพราะเมื่อครูเตรียมการสอนดีเยี่ยม ทำให้การจัดกิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนจนนักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเร็วขึ้น

4. ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อกลุ่มประสบการณ์ที่เรียนการที่ครูเตรียม การสอนทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและเกิดเจตคติที่ดีต่อเรื่องที่เรียน

5. ทำให้นักเรียนเกิดความเลื่อมใสศรัทธาในตัวครูเพราะครูมีความมั่นใจมีการเตรียมการเรียนการสอนเกิดความเลื่อมใสศรัทธาครูยิ่งขึ้น

6. ถ้าครูมีความจำเป็นไม่ได้สอนด้วยตนเองผู้มาสอนแทนก็จะมาสอนแทนได้บรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนด

7. ทำให้การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัยจุดอ่อนของนักเรียนที่จะได้รับการแก้ไขและทราบจุดเด่นที่ควรได้รับการส่งเสริมต่อไป นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูเห็นภาพการทำงานของตนเองได้เด่นชัดยิ่งขึ้น

8. ครูผู้สอนสามารถใช้เป็นข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรงเพื่อเสนอแนะแก่บุคลากร และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้แก่กรมวิชาการศึกษานิเทศน์และผู้บริหารเพื่อปรับปรุงหลักสูตร ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

9. ช่วยให้ผู้บริหารหรือผู้เกี่ยวข้องได้ทราบขั้นตอนกระบวนการต่าง ๆ ในการสอนของครู เพื่อการนิเทศติดตามและประเมินผลการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. เป็นการพัฒนาวิชาชีพครูที่แสดงว่าการสอนต้องได้รับการฝึกฝนที่มีความเชี่ยวชาญ โดยเฉพาะมีเครื่องมือและเอกสารที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ

11. เป็นผลงานทางวิชาการอย่างหนึ่ง ที่แสดงให้เห็นถึงความชำนาญพิเศษหรือความเชี่ยวชาญของผู้จัดทำแผนการสอน ซึ่งสามารถนำไปพัฒนางานในหน้าที่และเสนอเลื่อนระดับให้สูงขึ้น

วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2554) กล่าวว่า การวางแผนการสอนมีความสำคัญดังนี้

1. ทำให้ผู้สอนสอนด้วยความมั่นใจเมื่อเกิดความมั่นใจในการสอนย่อมเกิดความคล่องแคล่วเป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างราบรื่น ไม่ติดขัดเพราะได้เตรียมการทุกอย่างไว้ พร้อมแล้ว การสอนจะดำเนินการไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างสมบูรณ์

2. ทำให้การสอนมีคุณค่าคุ้มกับเวลาที่ผ่านไปเพราะผู้สอนสอนอย่างมีแผน เป้าหมายและมีทิศทางในการสอนมิใช่สอนอย่างเลื่อนลอยผู้เรียนก็จะได้รับความรู้ ความคิด เกิดเจตคติ เกิดทักษะ และประสบการณ์ใหม่ตามที่ผู้สอนวางแผนไว้ทำให้การเรียนการสอนมีคุณค่า

3. ทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามหลักสูตรทั้งนี้เพราะในการวางแผนการสอน ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตร ทั้งทางด้านจุดประสงค์การสอน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการใช้สื่อการสอน และการวัด ประเมินผลเมื่อผู้สอนสอนตามแผนการสอนก็เป็นการสอนที่ตรงตามจุดหมายและทิศทางของหลักสูตร

4. ทำให้การสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพดีกว่าการสอนที่ไม่มีการวางแผน เนื่องจากการวางแผนการสอนผู้สอนต้องวางแผนอย่างรอบคอบในทุกองค์ประกอบของการสอน รวมทั้งการจัด เวลาสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ได้สะดวกและง่ายขึ้น

5. ทำให้ผู้สอนมีเอกสารเตือนความจำ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสอน ต่อไปทำให้ไม่เกิดความซ้ำซ้อนและเป็นแนวทางในการทบทวนหรือการออกข้อสอบ เพื่อวัดผลประเมินผล ผู้เรียนได้ นอกจากนี้ทำให้ผู้สอนมีเอกสารไว้ให้แนวทางแก่ผู้ที่สอนแทน ในกรณีที่จำเป็นเมื่อผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนเองได้ผู้เรียนจะได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ต่อเนื่องกัน

6. ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาที่เรียนทั้งนี้เพราะว่าผู้สอน สอนด้วยความพร้อมทั้งทางด้านจิตใจและวัตถุความพร้อมทางด้านจิตใจคือความมั่นใจในการสอนเพราะผู้สอนได้เตรียมการสอนไว้อย่างพร้อมเพรียงเมื่อเกิดความพร้อมในการสอน ย่อมสอนด้วยความกระฉับกระเฉง ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนอันส่งผลให้ผู้เรียน เกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาที่เรียน

ทาริกา สมพงษ์ (2563) กล่าวถึง ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า การวางแผน การจัดการเรียนรู้มีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก คือ ทำให้ผู้สอน สอนด้วยความมั่นใจ ทำให้เป็นการสอนที่มีคุณค่าคุ้มกับเวลาที่ผ่านไปทำให้เป็นการสอนที่ตรง ตามหลักสูตร ทำให้การสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้สอนมีเอกสารเตือนความจำ และ ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาที่เรียน

จากความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ กล่าวสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญของครูที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีความสำคัญในหลายด้าน ดังนี้

1. ช่วยให้ครูวางแผนการสอนได้อย่างมีระบบ ช่วยให้ครูผู้สอนเตรียมวิธีการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้การเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีเป้าหมายชัดเจนและสามารถบรรลุจุดประสงค์ของหลักสูตร

2. เพิ่มความมั่นใจและความเชื่อมั่นของครู มีการเตรียมแผนล่วงหน้าจะมีความมั่นใจและคล่องแคล่วในการสอนมากยิ่งขึ้น ทำให้ครูสามารถควบคุมชั้นเรียนและดำเนินกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เมื่อครูจัดการเรียนการสอนได้ดี นักเรียนจะเกิดความเข้าใจเร็ว สนุกกับการเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนและครูผู้สอน นักเรียนจะได้รับความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้

4. ช่วยในการติดตามและประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้ระบุจุดประสงค์ วิธีการวัดผล และเกณฑ์ประเมินไว้อย่างชัดเจน ช่วยให้ครูสามารถวิเคราะห์ผลการเรียน วินิจฉัยจุดอ่อน-จุดแข็งของผู้เรียน และปรับปรุงการเรียนการสอนได้ตรงจุด

5. เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนแทน หากครูไม่สามารถสอนได้ แผนการสอนสามารถใช้เป็นคู่มือให้ผู้สอนแทนดำเนินการเรียนการสอนตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้

6. สนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพ แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสะท้อนถึงความรู้ความสามารถ และความเชี่ยวชาญของครู ทั้งนี้ยังเป็นหลักฐานสำคัญสำหรับการเสนอขอเลื่อนตำแหน่ง และการประเมินวิทยฐานะ

7. เป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษา สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาแผนการเรียนการสอนอื่น ๆ ช่วยให้หน่วยงานด้านการศึกษา เช่น ผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ใช้ติดตาม ตรวจสอบและพัฒนาหลักสูตรต่อไปได้

ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความพร้อม ความชำนาญ และความรับผิดชอบของครู ทั้งยังส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน และพัฒนาระบบการศึกษาโดยรวม

2.7.3 ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

กนกอร สะภา (2559) ได้แสดงขั้นตอนการนำมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมาสู่การจัดการเรียนรู้ สามารถอธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นของกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่จะจัดหลักสูตรเพื่อให้เข้าใจเป้าหมายและทิศของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น เพื่อกำหนดสาระการเรียนรู้ช่วงชั้นและกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาค สาระการเรียนรู้ช่วงชั้นเป็นการกำหนดเนื้อหาที่จะต้องเรียน โดยคำนึงถึงจุดเน้นของหลักสูตรความต้องการของผู้เรียนความต้องการของท้องถิ่นและชุมชน จำนวนเวลาที่จัดการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์และระดับชั้นส่วนการกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาคเรียน นั้นเป็นการระบุถึงความรู้ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งจะเกิดหลังจากการเรียนรู้ในแต่ละปี/ภาค

3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ช่วงชั้นและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาคเรียนเพื่อกำหนดเป็นสาระการเรียนรู้รายปี/รายภาค กล่าวคือ เป็นเนื้อหาที่จะต้องเรียนให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่นและชุมชน

4. นำผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาคและสาระการเรียนรู้รายปี/รายภาคเรียนมาพิจารณาเพื่อจัดทำคำอธิบายรายวิชา

5. นำคำอธิบายรายวิชาที่กำหนดเป็นหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งอาจอธิบายได้ว่า หน่วยการเรียนรู้เปรียบเสมือนบทเรียนบทหนึ่ง ๆ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาหลายเรื่องที่มีความสัมพันธ์กัน นอกจากนี้การจัดทำหน่วยอาจใช้หลักการบูรณาการหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้เข้าด้วย โดยใช้วิชาใดวิชาหนึ่งเป็นแกนเช่นสังคมศึกษาแล้วนำลักษณะเนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

6. นำหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วยมาจัดทำแผนจัดการเรียนรู้เป็นรายหน่วย

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้เป็นรายหน่วยมาจัดทำเป็นแผนจัดการเรียนรู้ราย ชั่วโมง สรุปได้ว่าการจัดทำแผนการเรียนรู้ควรประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่มาตรฐานการเรียนรู้สาระการเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนรู้กระบวนการประเมินผลแหล่งการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ได้สรุปขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1. วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชารายปี หรือรายภาคและหน่วยการเรียนรู้ที่สถานศึกษาจัดทำขึ้น เพื่อประโยชน์ในการเขียนรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรม ทั้งด้านความรู้ทักษะ/กระบวนการเจตคติและค่านิยม

3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสาระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนชุมชนและท้องถิ่น

4. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

5. วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้

6. วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยคัดเลือกสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนให้เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้

สวัญ มุลคำ และคณะ (2551) ได้กำหนดขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. จัดทำคำอธิบายรายวิชา
3. จัดทำหน่วยการเรียนรู้
4. ออกแบบการเรียนรู้
5. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2546) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. เลือกรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ นำหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้วมา พิจารณาจัดทำเป็นแผนการเรียนรู้
2. ตั้งชื่อแผนตามหัวข้อสาระการเรียนรู้
3. กำหนดจำนวน เวลา ระบุระดับชั้น
4. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้
5. เลือกจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วิเคราะห์แล้วเฉพาะข้อที่สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้ กำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้หรือจุดประสงค์ปลายทาง
6. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้เป็นรายละเอียดสำหรับนำไปจัดการเรียนรู้
7. กำหนดจุดประสงค์นำทางตามลำดับความยากของเนื้อหา นั้น ๆ
8. เลือกกิจกรรมและเทคนิคการสอนที่เหมาะสม
9. เลือกสื่ออุปกรณ์สำหรับใช้ประกอบการสอน
10. จัดลำดับขั้นตอนการทำกิจกรรมการเรียนรู้
11. กำหนดการวัดและประเมินผลโดยระบุถึงวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ปานรวี ยงยุทธวิชัย (2546) ได้สรุปขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยกำหนดเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ นำหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้วมาพิจารณาจัดทำแผนการเรียนรู้
2. ตั้งชื่อแผนการเรียนรู้ตามหัวข้อสาระการเรียนรู้
3. กำหนดจำนวนเวลา ระบุระดับชั้น

4. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้จากมาตรฐานการเรียนรู้ที่เลือกไว้เขียนเป็น จุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชา

5. เลือกจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วิเคราะห์ไว้แล้ว เฉพาะข้อที่สัมพันธ์กับหัวข้อสาระการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้หรือจุดประสงค์ปลายทาง

6. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้เป็นรายละเอียดสำหรับนำไปจัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้จะเป็นเนื้อหาใหม่ของมวลเนื้อหาที่กำหนดไว้ที่จำเป็นต่อการสอน

7. กำหนดจุดประสงค์นำทางตามลำดับความยากง่ายของเนื้อหา นั้น ๆ

8. เลือกกิจกรรมและเทคนิคการสอนที่เหมาะสม

9. เลือกสื่ออุปกรณ์ สำหรับใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ที่เลือกมาเช่น ภาพ บัตรคำ วิดีทัศน์

10. จัดทำลำดับขั้นตอนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยคำนึงถึงขั้นตอนการสอนตามธรรมชาติ ตามจุดประสงค์นำทางและคำนึงถึงการบูรณาการการเรียนรู้รวมทั้งสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เข้าไว้ในแต่ละขั้นตอนด้วย

11. กำหนดการวัดผลประเมินผลโดยระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ทั้งที่เกิดระหว่างเรียนตามจุดประสงค์ย่อยนำทาง และที่เกิดหลังการเรียนการสอนเมื่อจบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการวัดหลากหลายรูปแบบตามเหมาะสม เช่น การทดสอบความรู้ การทำงานกลุ่ม พิชัย ละแมนชัย (2537) ได้เสนอขั้นตอนในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียม (Planning Steps) ประกอบด้วย

1.1 กำหนดหัวข้อที่สอน

1.2 รวบรวมตัวอย่างและสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้อง

1.3 กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการสอน

1.4 วิเคราะห์หาความรู้พื้นฐานของนักเรียน

1.5 เลือกสื่อการสอนที่นำมาใช้ในบทเรียน

2. ขั้นดำเนินการ (Main Steps) ประกอบด้วย

2.1 กำหนดวิธีที่จะสอน

2.2 จัดเรียงลำดับสื่อการเรียนการสอนที่จะใช้

2.3 กำหนดและเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนที่เห็นว่าเหมาะสม

2.4 กำหนดวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

3. ขั้นสรุป (Final Steps) ประกอบด้วย

3.1 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบฟอร์ม

3.2 เตรียมสื่อการเรียนการสอนและวัสดุอุปกรณ์

3.3 ทบทวนแผนการเรียนรู้เพื่อเตรียมการสอน

3.4 เตรียมห้องเรียนและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

จากขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 2.4 สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้	นักวิชาการ						รวม
	กนกอร สะภา (2559)	อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553)	สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551)	กรมวิชาการ (2546)	ปานรวิ ยงยุทธวิชัย (2546)	พิชัย ละแมนชัย (2537)	
ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตร / วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้	✓		✓			✓	3
ขั้นที่ 2 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา / หน่วยการเรียนรู้	✓	✓	✓				3
ขั้นที่ 3 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้	✓	✓		✓	✓		4
ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้	✓	✓		✓	✓	✓	5
ขั้นที่ 5 จัดทำคำอธิบายรายวิชา	✓		✓				2
ขั้นที่ 6 จัดทำหน่วยการเรียนรู้	✓		✓	✓	✓		4
ขั้นที่ 7 ออกแบบกิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้	✓	✓		✓	✓	✓	5
ขั้นที่ 8 เลือกเทคนิคการสอนที่เหมาะสม				✓	✓	✓	3
ขั้นที่ 9 เลือกสื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้		✓	✓		✓	✓	4
ขั้นที่ 10 จัดลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เขียนแผน				✓	✓	✓	3
ขั้นที่ 11 วัดผลและประเมินผล	✓	✓		✓	✓	✓	5
ขั้นที่ 12 เตรียมห้องเรียน / สภาพแวดล้อม / ทบทวนแผน						✓	1

จากตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สรุปได้ว่า ขั้นตอนในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถจัดกลุ่มได้เป็น 10 ขั้นตอนหลัก โดยใช้ความถี่ที่ 3 จากนักวิชาการทั้งหมด ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตร / วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้
- ขั้นที่ 2 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา / หน่วยการเรียนรู้
- ขั้นที่ 3 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้
- ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้
- ขั้นที่ 5 จัดทำหน่วยการเรียนรู้
- ขั้นที่ 6 ออกแบบกิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้
- ขั้นที่ 7 เลือกเทคนิคการสอนที่เหมาะสม
- ขั้นที่ 8 เลือกสื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้
- ขั้นที่ 9 จัดลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เขียนแผน
- ขั้นที่ 10 วัดผลและประเมินผล

เนื่องจากงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยจึงนำมาปรับเป็นขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตร และวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ โดยพิจารณาตัวชี้วัดของ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และวิเคราะห์จุดเน้นในด้านทักษะการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา และหน่วยการเรียนรู้ เพื่อนำมาระบุเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ ออกแบบและจัดทำเนื้อหาให้สอดคล้องกับระดับชั้นของผู้เรียน

ขั้นที่ 4 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับ การใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เชื่อมโยงผลการเรียนรู้กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่สามารถวัดผลได้

ขั้นที่ 5 ออกแบบกิจกรรม และกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบเกมการศึกษา (GBL)

ขั้นที่ 6 เลือกสื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้ เช่น บอร์ดเกม บัตรคำ ภาพประกอบ ใบความรู้ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 7 กำหนดกระบวนการวัดและประเมินผล หลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดทักษะเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน และมีการสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน

ขั้นที่ 8 ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำแผนไปใช้ในการทดลองสอนกับนักเรียน กลุ่มเป้าหมาย พร้อมเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์และความคิดเห็นจากผู้เรียน

2.7.4 องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

สุวิมล สุวรรณจันดี (2554) กล่าวว่า องค์ประกอบของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยสรุป ครูผู้สอนจะต้องดำเนินการต่อไปนี้ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์ตัวชี้วัด จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนการสอน วัดผลประเมินผล บันทึกหลังการสอนเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข จุดบกพร่องต่อไป

สำลี รักสุทธี (2553) กล่าวถึง องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า หลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ต้องเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ให้ถูกต้องชัดเจน ซึ่งมีหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชื่อเรื่อง เป็นหัวข้อเรื่องย่อยที่แยกมาจากหัวข้อใหญ่หรือหน่วยใหญ่ได้มาจากการอ่าน คำอธิบายรายวิชาในหลักสูตรหรือใช้ข้อปัญหาในชีวิตจริงตามความต้องการของชุมชนให้สอดคล้องกับวัยและความสามารถของผู้เรียนหรือจากแนวการสอนของกรมวิชาการ
2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้สอนเรื่องนั้น โดยคำนวณมาจากจำนวนชั่วโมงจากหัวข้อใหญ่คำนวณ ชั่วโมงให้เหมาะสมกับน้ำหนักและปริมาณของหัวข้อย่อย
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ คือ แก่นสารของความรู้ ทักษะและเจตคติ ที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้รับหลังจากเรียนเรื่องนั้น ๆ แล้วจัดเป็นหัวใจจัดเป็นกรอบกำหนดให้คำนึงถึงหลักการเขียน เป็นประโยคที่สมบูรณ์และได้ใจความ ใช้คำกะทัดรัดชัดเจนไม่ฟุ่มเฟือย มีใจความตรงกับสาระ การเรียนที่สอน
4. จุดประสงค์ ต้องเขียน เป็นเชิงพฤติกรรม โดยทั่วไปจะเขียนไว้ 2 จุดประสงค์ คือ จุดประสงค์ปลายทาง เป็นจุดประสงค์ที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับนักเรียนทุกคน เมื่อผ่านกระบวนการ การเรียนสอนวิชานั้นครบถ้วนแล้ว จุดประสงค์นำทางเป็นจุดประสงค์เฉพาะการเรียนรู้เนื้อหาย่อยที่ ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนจากการเรียนเรื่องนั้น ๆ ลักษณะการเขียนเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
5. สาระการเรียนรู้ เป็นสาระของความรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษา ในชั่วโมงเรียนนั้น ใน การเขียนเพียงหัวข้อหรือเค้าโครงเท่านั้น ไม่ต้องลงรายละเอียดทั้งหมด
6. กิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง เป็นวิธีการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนซึ่งต้องจัด ให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร

7. สื่อการเรียนการสอน หมายถึง วัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ครูและนักเรียนใช้ประกอบการเรียนการสอนในเรื่องนั้น ๆ อาจเป็นของจริง ของจำลอง แผนภูมิ แบบฝึก หนังสืองานบัตรคำ รวมทั้งสื่อประเภท หรือไอซีที

8. การวัดผลและประเมินผล เป็นความจำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องทำการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ทุกครั้งการสอน เพื่อให้ทราบว่าคุณสมบัติการเรียนรู้บรรลุจุดประสงค์ตามที่ได้กำหนดไว้หรือไม่ ผู้ฝึกสอนอาจวัดทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น ใช้แบบทดสอบ การสัมภาษณ์ การทำกิจกรรม และการทำแบบฝึกหัด

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ (2552) กล่าวถึง องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้มี 7 องค์ประกอบคือ

1. สารสำคัญ เป็นการเขียนในลักษณะเป็นความคิดรวบยอด หรือ Concept
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ เขียนในลักษณะจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติทุกพฤติกรรมในแต่ละแผนการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้แล้วบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ตัวชี้วัดและมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแต่ละหน่วย
3. สารการเรียนรู้ เป็นการเขียนเนื้อหาสาระในลักษณะเป็นประเด็นสำคัญสั้น ๆ สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนรู้ ระบุวิธีสอนกระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เทคนิคการสอนที่หลากหลาย เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบถ้วนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ เมื่อเรียนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ครบถ้วนตามเป้าหมายการเรียนรู้ของตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้โดยออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติในแต่ละรายชั่วโมงอย่างชัดเจน
5. สื่อ แหล่งการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จะกำหนดสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน มีใบความรู้ ใบงาน แบบฝึกทักษะ การเรียนรู้เอกสารเพิ่มเติมสำหรับผู้สอนตามความเหมาะสมและบอกแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญที่จะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด
6. การวัดและประเมินผล ทุกแผนการจัดการเรียนรู้จะระบุรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องการวัดและประเมินผลทุกแผนการจัดการเรียนรู้จะระบุรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องการวัดและประเมินผล คือ หลักฐานการเรียนรู้ ร่องรอยการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล เครื่องมือในการวัดและประเมินผล
7. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้ เป็นการบันทึกผลการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ ให้บรรลุเป้าหมาย

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้มีหลายรูปแบบอาจอยู่ในรูปของความเรียงหรือตาราง หรือทั้งความเรียงและ ตารางรวมกันก็ได้ดังตัวอย่างที่กล่าวมา ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบได้ตามความเหมาะสม จะเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ควรประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ส่วนนำหรือหัวแผนแผนการจัดการเรียนรู้เป็นส่วนประกอบที่แสดงให้เห็น ภาพรวมของแผน ว่าเป็นแผน ใด ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ใด เรื่องอะไร ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม นานเท่าใด

ส่วนที่ 2 ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ (องค์ประกอบที่สำคัญ)

1. สาระ
2. มาตรฐานการเรียนรู้
3. มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น
4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
5. สาระสำคัญ
6. จุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย
 - 6.1 จุดประสงค์ปลายทาง
 - 6.2 จุดประสงค์นำทาง
7. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา
8. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้
9. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้
10. การวัดและประเมินผลประกอบด้วย
 - 10.1 วิธีการประเมิน
 - 10.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
 - 10.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
11. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้
12. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยบันทึกผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้สอนใช้บันทึกการสังเกตที่พบจากการนำแผนไปใช้ เช่น ปัญหาและแนวทางการแก้ไข กิจกรรมเสนอแนะ และข้อมูล อื่น ๆ เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงแผนในการนำไปใช้ต่อไป อีกส่วนหนึ่งของท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ เอกสารประกอบการสอน ได้แก่ใบงาน แบบทดสอบ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนนั้น ๆ เป็นต้น

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรืองและคณะ (2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดการ เรียนรู้ไว้ว่า มีนักวิชาการหลายคนมีแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนการสอนคล้ายคลึงกันใน องค์ประกอบหลักแต่แตกต่างกันออกไปในบางประเด็น ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ อย่างไรก็ดี เมื่อนำมาทำการวิเคราะห์แล้วพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวเรื่อง สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผล และประเมินผลการเรียนรู้

จากองค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 2.5 สังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของการจัดทำแผน การจัดการเรียนรู้	นักวิชาการ					รวม
	สุวิมล สุวรรณจินต (2554)	สำลี รักสุทธี (2553)	เอกรินทร์ สีสมาศาสตร์ และคณะ	สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551)	ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรืองและคณะ (2545)	
1. ชื่อเรื่อง / หัวเรื่อง	✓	✓	✓	✓	✓	4
2. สารสำคัญ / เนื้อหา	✓	✓	✓	✓	✓	5
3. จุดประสงค์ / ผลการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	5
4. กิจกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	5
5. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	4
6. การวัดผลและประเมินผล	✓	✓	✓	✓	✓	5
7. บันทึกผล / หมายเหตุ	✓	✓	✓	✓		4
8. วิเคราะห์หลักสูตร / ตัวชี้วัด	✓	✓	✓			3
9. การวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ (เช่น ขั้นตอนกิจกรรม ลำดับ ฯลฯ)	✓	✓	✓		✓	5
10. ลักษณะสอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชน สถานการณ์จริง	✓	✓	✓			3

จากตารางสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่ควรมีในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความถี่ที่ 3 จากนักวิชาการทั้งหมด ซึ่งสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบออกมาได้เป็น 10 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

- องค์ประกอบที่ 1 ชื่อเรื่อง/หัวเรื่อง
- องค์ประกอบที่ 2 สารสำคัญ/เนื้อหา
- องค์ประกอบที่ 3 จุดประสงค์/ผลการเรียนรู้
- องค์ประกอบที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้
- องค์ประกอบที่ 5 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
- องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล
- องค์ประกอบที่ 7 บันทึกผล/หมายเหตุ
- องค์ประกอบที่ 8 วิเคราะห์หลักสูตร/ตัวชี้วัด
- องค์ประกอบที่ 9 การวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ (เช่น ขั้นตอนกิจกรรม ลำดับ ฯลฯ)
- องค์ประกอบที่ 10 ลักษณะสอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชน สถานการณ์จริง

เนื่องจากงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกม เป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยจึงนำมาปรับเป็นองค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

- องค์ประกอบที่ 1 ชื่อเรื่องหรือข้อมูลเบื้องต้น อาทิ ชื่อแผน ชื่อหน่วย ระดับชั้น เวลา และ ข้อมูลครูผู้สอน
- องค์ประกอบที่ 2 จุดประสงค์การเรียนรู้ โดยเน้นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (K-P-A) ชัดเจนและสอดคล้องกับมาตรฐาน
- องค์ประกอบที่ 3 สารสำคัญและสาระการเรียนรู้ ซึ่งให้เห็นถึงแนวคิดหลัก เนื้อหาสำคัญที่ สอดคล้องกับจุดประสงค์
- องค์ประกอบที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ ที่เป็นขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีระบบและ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- องค์ประกอบที่ 5 สื่อและแหล่งการเรียนรู้ เช่น สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ เทคโนโลยี และแหล่ง เรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้
- องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล โดยมีการระบุวิธี เครื่องมือ และหลักฐานการ เรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์
- องค์ประกอบที่ 7 บันทึกผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อสะท้อนผลและใช้ในการปรับปรุงแผน ครั้งต่อไป

2.8 สภาพพื้นที่วิจัย: โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

2.8.1 ข้อมูลโรงเรียน

โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาประจำตำบลหนองเสาเล้า อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาประเภทสหศึกษา ตั้งอยู่ ณ บ้านหนองเสาเล้า หมู่ที่ 9 ตำบลหนองเสาเล้า อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40130 เมื่อวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2536 สภาตำบลหนองเสาเล้า นำโดย นายโสภณ อับหัง ประธานสภา ได้มีมติให้ใช้ที่ดินสาธารณะประโยชน์บ้านหนองเสาเล้า จำนวน ๒๕ ไร่ และได้รับบริจาคที่ดินเพิ่มจาก นายแหวนทอง อ้นภักดี อีก 10 ไร่ รวมเนื้อที่ทั้งสิ้น 35 ไร่ ใช้เป็นสถานที่ก่อสร้างโรงเรียนจตุรมิตรวิทยาคาร สาขาหนองเสาเล้า โดยมีนายนิพล เทศน้อย ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าสาขา ซึ่งมีพื้นที่บริการ 3 ตำบล คือ ตำบลหนองเสาเล้า ตำบลขัวเรียง และตำบลนาชุมแสง (อำเภอกุฉินารายณ์) สามารถดำเนินการเรียนการสอนได้ในปีการศึกษา พ.ศ. 2537 ต่อมาในปีการศึกษา พ.ศ. 2539 ส.ส. ศรีนิเวศ ศรีตรัย เขต 4 ขอนแก่น ได้ประสานงานขอเปิดเป็นเอกเทศ โดยมีผู้อำนวยการเบญจกุล ศิริพรรณ เป็นผู้ให้คำแนะนำ สนับสนุน จนได้รับประกาศจัดตั้งเป็นเอกเทศ เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2539 และใช้ชื่อว่า “โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร” เป็นต้นมา

ปัจจุบันโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคารมี นายจงจิต ดวงสนาม ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ซึ่งมีนโยบายจัดสิ่งแวดล้อม บรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนการสอน ส่งเสริมด้านคุณธรรม ด้านวิชาการ และดนตรี กีฬา ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ที่ตั้งและอาณาเขต โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ตั้งอยู่ ณ บ้านหนองเสาเล้า หมู่ที่ 9 ตำบลหนองเสาเล้า อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40130 ทิศเหนือ ติดกับถนนหนองเสาเล้า หนองยางแล่น ทิศใต้ ติดกับที่ดินของ นางรัตนวรรณ สังข์ลิ้มมา ทิศตะวันออก ติดกับที่ดินของ นางเจียม พุ่มพันธ์ ทิศตะวันตก ติดกับโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลตำบลหนองเสาเล้า

2.8.2 วิสัยทัศน์/พันธกิจ/อัตลักษณ์/เอกลักษณ์

วิสัยทัศน์

ภายในปีการศึกษา 2570 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร มุ่งจัดการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน ส่งเสริมอาชีพนวัตกรรม มีคุณธรรม นำสถานศึกษาสู่ศูนย์การเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พันธกิจ

- 1) พัฒนาการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน เทียบเคียงโรงเรียนมาตรฐานสากล
- 2) ส่งเสริมการขับเคลื่อนนวัตกรรม SAOLAO SMART Plus Model สู่การบริหารและการจัดการศึกษา
- 3) พัฒนาศักยภาพและคุณภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะตามหลักสูตร มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะอาชีพและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล
- 4) พัฒนาคู และบุคลากรทางการศึกษาสู่ความเป็นมืออาชีพ
- 5) ขับเคลื่อนสถานศึกษาสู่ศูนย์การเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ด้านการศึกษา

อัตลักษณ์

ไปลามาไหว้

เอกลักษณ์

โรงเรียนส่งเสริมคุณธรรม

2.8.3 ข้อมูลจำนวนนักเรียน

ปัจจุบันโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคารมีข้อมูลนักเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 เมษายน 2568) ดังนี้

- 1) จำนวนนักเรียนในเขตพื้นที่บริการทั้งหมด 164 คน
- 2) จำนวนนักเรียนจำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอน

ตารางที่ 2.6 จำนวนนักเรียนของโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม	เฉลี่ยต่อห้อง
		ชาย	หญิง		
ม.1	1	16	14	30	30
ม.2	1	13	13	26	26
ม.3	1	25	21	46	46
รวมมัธยมต้น	3	54	48	102	
ม.4	2	11	14	25	25
ม.5	2	15	9	24	24
ม.6	1	11	7	18	18
รวมมัธยมปลาย	5	36	43	78	
รวมทั้งหมด	8	90	91	181	

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานวิจัยในประเทศ

สิรินทร์ดา จุฑามณีพงษ์ (2566) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีจุดมุ่งหมายของการวิจัย 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของ การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือและเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมกระดาน และ 3) ศึกษาผลของรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม เป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน ขั้นตอนในการวิจัยมี 3 ระยะ คือ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตาม แนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมกระดาน เพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลาย และ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริม การสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาจากการสุ่ม แบบเจาะจงจำนวน 30 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 50 นาทีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แผนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน สื่อเกม กระดาน และแบบวัดความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการพูดและการฟัง ผลการประเมินรูปแบบโดย ผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.6-1.0 นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความสามารถสื่อสาร ภาษาอังกฤษด้านการพูด และการฟังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินความพึงพอใจต่อเกมกระดาน ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($X=4.60$, $S.D.=0.21$)

อชิป อนันต์กิตติกุล (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกม 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมฯ งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 37 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือ และความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลที่ใช้ วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม 2) แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์และ 3) แบบสอบถามความ คิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือและ ความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ($\bar{X}$ = 25.46 S.D. = 5.16) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X}$ = 9.54 S.D. = 3.53) และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียน ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.73)

ฐปนนท์ สุวรรณนิษฐ์ (2560) ได้ศึกษาการออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการ เรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร ผลที่ได้คือ การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการ เรียน หลักสูตรออกแบบสื่อสารได้สร้างองค์ความรู้ความเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องใช้ในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรฯ สามารถมองออกถึงความรู้และทักษะต่างๆที่จำเป็นกับการประกอบอาชีพออกแบบ สื่อด้านต่าง ๆ มีการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่น เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในการ ออกแบบเกม งานวิจัยนี้คือการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบการได้รับความรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนานทำให้เกิดความผ่อนคลาย ซึ่งเปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหาของ บทเรียน โดยเนื้อหาของการออกแบบเกมครั้งนี้เป็นการให้ความรู้ถึงภาพรวมของการเรียนหลักสูตร ในการออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรการออกแบบสื่อสาร ใช้ กระบวนการออกแบบดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรออกแบบสื่อสาร พ.ศ.2555 และ พ.ศ.2560 ศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกม ศึกษาการออกแบบเกม กรณีศึกษาการออกแบบเกมการ์ด 2) วางแนวความคิดในการออกแบบ 3) ออกแบบเกมการ์ด ทดลองและปรับปรุงเกม เพื่อให้ผู้เรียน เกิด ทักษะการออกแบบที่เหมาะสมสอดคล้องกับการเรียน

ชยานิส บำรุง (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีความมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนาการ จัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ

ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม อำเภอเมือง มหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1 /E2) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

เสาวนีย์ ชลมาศ (2551) ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง โดยการมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกจากประชากรจำนวน 2 ห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน จำนวน 15 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านมีคะแนนการอ่าน สะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนเขียนสะกดคำมีคะแนนการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยในประเทศ กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะต่าง ๆ เช่น การสื่อสารภาษาอังกฤษ การคิดวิเคราะห์ และการอ่านเขียนสะกดคำ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การใช้เกมช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมี

ส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย อีกทั้งเกมยังช่วยกระตุ้นการคิด การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างผ่อนคลาย และมีประสิทธิภาพสูงขึ้นโดยรวม ทั้งนี้ยังสามารถสร้างความพึงพอใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในทุกระดับการศึกษา

2.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Fadi Castronovo (2562) กล่าวว่าเกมการศึกษาที่พัฒนาจากเทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถสนับสนุนทั้งนักเรียนและผู้สอนในการเรียนการสอนสถาปัตยกรรม จากการรวบรวมหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทของเกมเสมือนจริงเพื่อการศึกษาในการพัฒนาทักษะการทบทวนการออกแบบ BIM ด้วยการประเมินผลจากการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยเกม และพบว่ากลุ่มนักเรียนที่ศึกษาผ่านการเล่นเกมเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่ากลุ่มที่ใช้ระบบการเรียนการสอน แบบเดิม เช่นเดียวกับงานวิจัยของ D. A. Mawsally, E. Sudarmilah 2019 ที่เทคโนโลยีเสมือนจริง ถูกพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแบบเดิม ๆ มาเป็นการปฏิบัติในโลกเสมือนก็ช่วยให้ผู้เล่นตระหนักถึงใจความที่เกมต้องการจะสื่อได้ดียิ่งขึ้น

Vicuna Laura. (2560). ได้ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบเกม : การสร้างประสิทธิภาพและกระตุ้นประสบการณ์การเรียนรู้ (Educational Games Design: Creating an Effective and Engaging Learning Experience) โดย งานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษา เกี่ยวกับการใช้เกมในการสอน และสังเกตผลว่าสามารถสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานในฐานะที่เป็น เครื่องมือการสอนที่มีประสิทธิภาพ งานวิจัยฉบับนี้แบ่งออกเป็นสองส่วนโดยส่วนแรกเป็นการศึกษา เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ มโนทัศน์ของการสร้างและดกผลึกทางปัญญา และผลของการเรียนการสอนแบบของระบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ส่วนที่สองมุ่งศึกษาในกระบวนการออกแบบเกม ได้แก่ เกมมิฟิเคชัน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในที่สุดงานวิจัยชิ้นนี้ได้มุ่งไปสู่ระบบการศึกษา ของประเทศฟินแลนด์และท การปฏิรูประบบการสอนในที่สุด ผลของงานวิจัยสรุปว่า ในส่วนแรก ได้ผลว่าเกมแอนิมอลคิงดอม (Animal Kingdom) ซึ่งครูผู้สอนปฐมวัยใช้ในการสอนเด็กปฐมวัย เกี่ยวกับเรื่องสัตว์พบว่าโดยการรักษาสอดคล้องระหว่างการเล่นเกมและเนื้อหาในการเรียนสามารถ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในหัวข้อต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยได้มีการทดลองใช้เกมในโรงเรียน ปฐมวัยม้วนูล่าและผู้วิจัยได้รับผลตอบรับที่ดี และสามารถสรุปได้ว่า วิธีการสอนที่รวมเกมเข้าเป็นส่วน หนึ่งของวิธีสอนได้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับประสบการณ์เรียนที่มีประสิทธิภาพได้

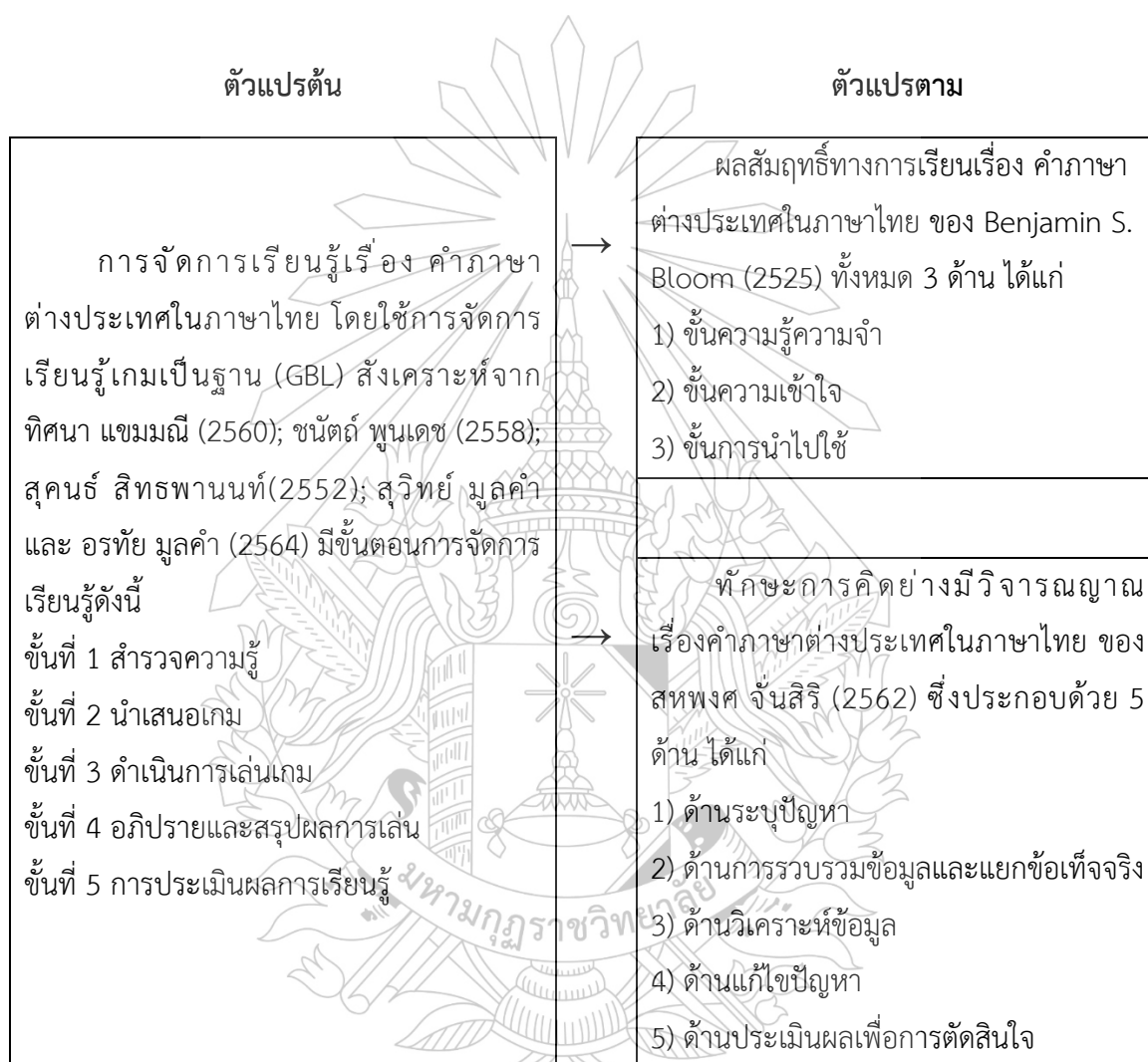
Orcutt (2515) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิกวาระ พฤติกรรมและสังเกตเกี่ยวกับตนเองหรือไม่โดยทดลองกับเด็กชั้นอนุบาลที่เรียนอยู่ที่ โรงเรียนในเมืองจำนวน 162 คนใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ สอนเกี่ยวกับภาษาวันละประมาณ 30 นาที ทุกวัน แบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งโดยใช้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองสอนโดยครู เป็นผู้เลือกเกม และกลุ่มที่สามสอนตามปกติ ผลการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาได้ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้ 2) กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้ง 2 กลุ่ม มีความเชื่อมั่นในตนเอง สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ 3) กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่าง กับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ

Kincaid (2520) ได้ทำการศึกษา ผลของการนำเกมคณิตศาสตร์ไปใช้ที่บ้าน โดยการฝึกบิดา หรือมารดาของนักเรียนเป็นพิเศษ เพื่อศึกษาทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำการทดลองกับ นักเรียนระดับ 2 ซึ่งบิดามารดาของนักเรียนสมัครใจที่จะร่วมศึกษา 35 คนเข้าประชุมร่วมกันเพื่อ ศึกษาและสร้างอุปกรณ์ในการเล่นเกมไปไว้ใช้ที่บ้านของตน ก่อนที่จะนำ กลับไปบ้าน จะต้องทดลอง เล่นก่อน มีการแนะนำบิดามารดาของนักเรียนให้กระตุ้นนักเรียนมี บทบาทในการเล่นเกมที่เต็มใจ ใช้อุปกรณ์อย่างมีประสิทธิภาพทำการทดลองเป็นเวลา 10 สัปดาห์พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้เล่นเกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านทัศนคตินักเรียนได้เล่นเกมมีทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ที่ดีสูงกว่า นักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

จากผลการศึกษาวิจัยต่างประเทศพบว่า การใช้เกมเพื่อการศึกษา โดยเฉพาะเกมที่ใช้ เทคโนโลยีเสมือนจริง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าวิธีสอนแบบเดิม ทั้งในด้านการเข้าใจเนื้อหา การพัฒนาทักษะและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทั้งนี้ การใช้เกมในการสอนยังช่วยให้ผู้เรียนมี ประสบการณ์ที่สนุก เข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย และเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น ตัวอย่างจากระดับ ปฐมวัยพบว่าเด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้นเมื่อได้เลือกเกมด้วยตนเอง และมีความมั่นใจเพิ่มขึ้น ส่วนการใช้เกมร่วมกับผู้ปกครองก็เพิ่มผลสัมฤทธิ์และทัศนคติที่ดีต่อวิชามากกว่าการเรียนแบบปกติ ทำให้เกมสามารถเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในหลายบริบทและทุกช่วงวัย

2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน ให้มีผลการดำเนินการคาดว่าจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนสูงขึ้นสามารถออกแบบกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้



แผนภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในส่วนนี้จะกล่าวถึงวิธีการดำเนินการวิจัย ซึ่งจะนำเสนอโดยลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 รูปแบบการวิจัย
- 3.2 กลุ่มเป้าหมาย
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีระเบียบวิธีการวิจัย คือ การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research) ที่มีลักษณะดังนี้ ผู้ร่วมวิจัยมีหน้าที่เสนอแนวคิดหรือทฤษฎีมาใช้ในการแก้ไขปัญหา เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงและผลการปฏิบัติที่มุ่งเน้นการพัฒนา หลังจากใช้แนวคิดหรือทฤษฎีรวมถึง มีการสังเกต เก็บรวบรวมข้อมูลอย่างละเอียด เพื่อใช้ในการปรับปรุงแผนปฏิบัติการและดำเนินการวิจัยไปตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ตามแนวคิดของ Kemmis & Mc Taggart (2535) โดยมี ขั้นตอนเป็นไปตามขั้นของ (PAOR) มีทั้งหมด 4 ขั้น ประกอบด้วย ดังนี้

1. ขั้นวางแผน (Planning)
2. ขั้นปฏิบัติการ (Action)
3. ขั้นสังเกตการณ์ (Observation)
4. ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection)

เนื่องจากผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning) ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 คัดเลือกผู้ช่วยวิจัย โดยคัดเลือกจากครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยที่มีประสบการณ์ในการสอนวิชาภาษาไทย คือ นายเจษฎากร เกื่อนแอ้น ตำแหน่ง ครู โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

1.2 สสำรวจ และวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนและศึกษาปัญหาเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาในการวิจัย โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้สำรวจปัญหาร่วมกัน

1.3 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร เพื่อกำหนดเนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่นำมาใช้จัดการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

1.4 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อสร้างเครื่องมือ

1.5 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ และการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อนำมาใช้วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในการวิจัย

1.6 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research)

1.7 ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการสอน คือ แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของนักเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำายวงจร และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำายวงจร และเครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

1.8 นำเครื่องมือในการวิจัยที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไป

1.9 ผู้วิจัยนำเครื่องมือในการวิจัยที่ผ่านการตรวจสอบแล้วมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง แบ่งเป็น 3 วงจรปฏิบัติการ

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือในการวิจัยที่สร้างขึ้น มาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะต่าง ๆ ให้เหมาะสมและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ (Action) ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาปรับปรุงแล้วในขั้นวางแผน (Plan) ไปดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับกลุ่มเป้าหมาย

2.2 ผู้วิจัยลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เป็นวงจรปฏิบัติการ

3 วงจร

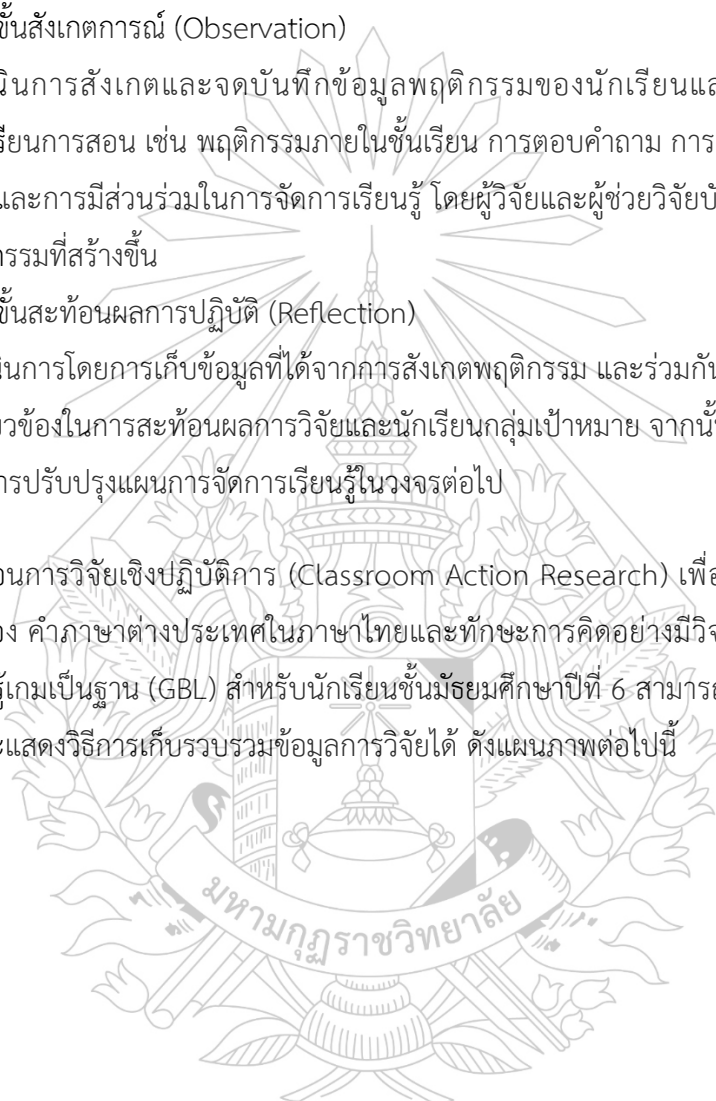
ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์ (Observation)

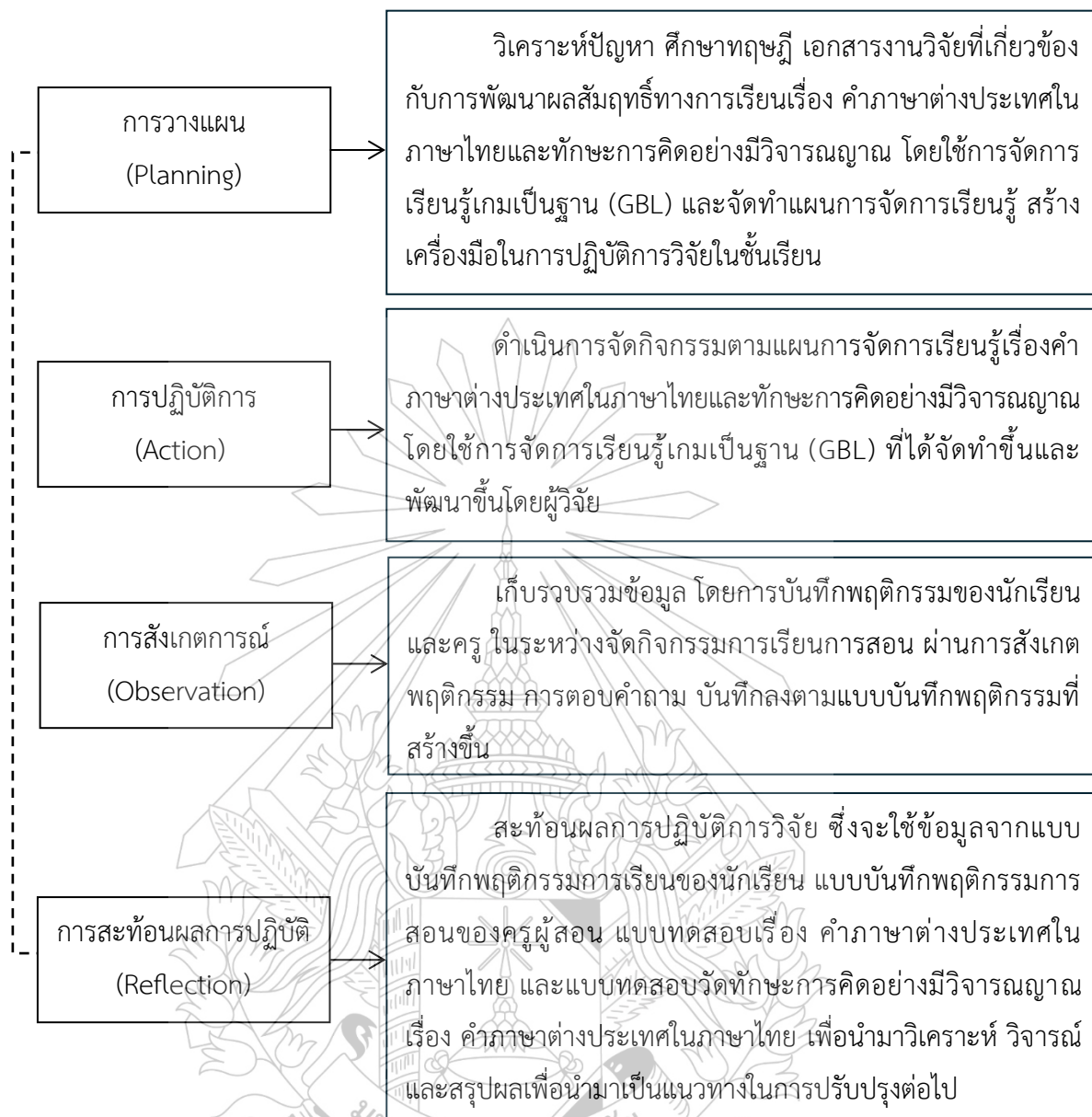
ดำเนินการสังเกตและจดบันทึกข้อมูลพฤติกรรมของนักเรียนและครู ในระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น พฤติกรรมภายในชั้นเรียน การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การทำกิจกรรม และการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยบันทึกข้อมูลลงตามแบบบันทึกพฤติกรรมที่สร้างขึ้น

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection)

ดำเนินการโดยการเก็บข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม และร่วมกันวิเคราะห์ วิจารณ์จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสะท้อนผลการวิจัยและนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นสรุปผลเพื่อนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่อไป

จากขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำราชาศัพท์ต่างประเทศในภาษาไทยและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปเป็นข้อบ่งชี้ของการวิจัย และแสดงวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยได้ ดังแผนภาพต่อไปนี้

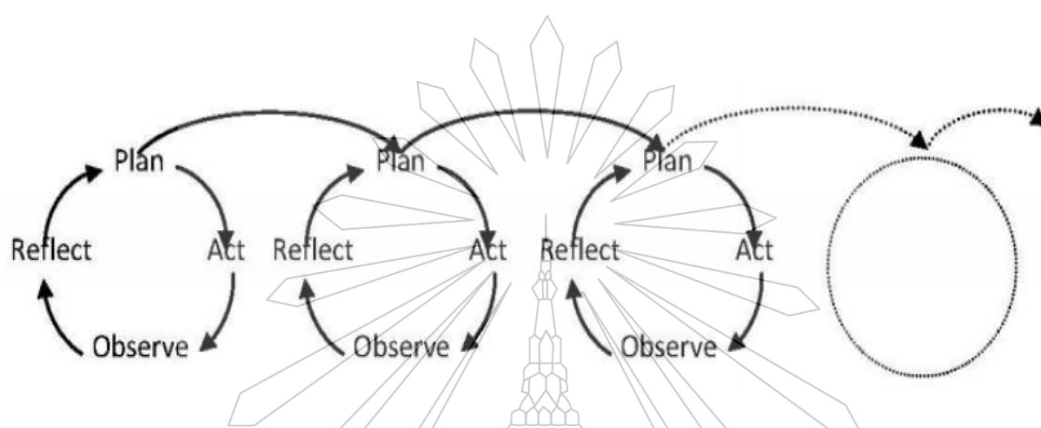




แผนภาพที่ 3.1 ขอบข่ายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การวิจัยมีกระบวนการที่ทำงานเป็นวงจรการวิจัยตามแนวคิดของ ตามแนวคิดของ Kemmis & Mc Taggart (1992) โดยมีขั้นเป็นไปตามขั้นของ (PAOR) มีทั้งหมด 4 ขั้น ประกอบด้วย

1. ขั้นวางแผน (Planning)
2. ขั้นปฏิบัติการ (Action)
3. ขั้นสังเกตการณ์ (Observation)
4. ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ดังแผนภาพ



แผนภาพที่ 3.2 วงจรการปฏิบัติการในชั้นเรียน (สุวิมล ว่องวาณิช, 2550)

ทั้งนี้ การดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการจากวงจรทั้ง 4 ขั้นตอน เป็นแนวทางในการปฏิบัติตามวงจรหลายวงจร จากการวิเคราะห์ วางแผน สะท้อนผลการอภิปราย และปรับปรุงพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงเหมาะสมกับการนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอน เพราะเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหา โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งมีลำดับขั้นตอนตามตารางที่ 3.1, 3.2 และ 3.3

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ: วงจรที่ 1

แผนการจัด การเรียนรู้ที่	วงจรที่ 1 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 แผนละ 2 ชั่วโมง)		
	เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ	ผู้ให้ข้อมูล	ระยะเวลา
1	1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้	ผู้วิจัย	หลังการสอนแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้
	2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
	3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
2	1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้	ผู้วิจัย	หลังการสอนแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้
	2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
	3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย			
แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย			
สะท้อนผลการปฏิบัติการตามวงจรที่ 1 และปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในลำดับต่อไป			

ตารางที่ 3.2 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ: วงจรที่ 2

แผนการจัด การเรียนรู้ที่	วงจรที่ 2 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 และ 4 แผนละ 2 ชั่วโมง)		
	เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ	ผู้ให้ข้อมูล	ระยะเวลา
3	1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้	ผู้วิจัย	หลังการสอนแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้
	2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
	3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
4	1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้	ผู้วิจัย	หลังการสอนแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้
	2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
	3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย			
แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย			
สะท้อนผลการปฏิบัติการตามวงจรที่ 2 และปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในลำดับต่อไป			

ตารางที่ 3.3 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ: วงจรที่ 3

แผนการจัด การเรียนรู้ที่	วงจรที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 และ 6 แผนละ 2 ชั่วโมง)		
	เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ	ผู้ให้ข้อมูล	ระยะเวลา
5	1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้	ผู้วิจัย	หลังการสอนแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้
	2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
	3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
6	1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้	ผู้วิจัย	หลังการสอนแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้
	2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
	3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู	ผู้ช่วยผู้วิจัย	ระหว่างดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย			
แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย			
สะท้อนผลการปฏิบัติการตามวงจรที่ 3			
ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย			
ทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ			
สรุปผลการวิจัย			

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่นที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2568 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน ซึ่งใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย และ 3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ภาษาคือ ภาษาจีน, ภาษาอังกฤษ, ภาษาเขมร และภาษาบาลีสันสกฤต ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 จำนวน 6 แผน โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวม 12 ชั่วโมง

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผล ได้แก่

- 1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้
- 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน
- 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู
- 4) แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจร
- 5) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ

ในภาษาไทยทำนองจร

3.3.3 เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ประเมินผล ได้แก่

- 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
- 2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

3.4 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย และ 3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.4.1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษา ต่างประเทศ ในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ภาษาคือ ภาษาจีน, ภาษาอังกฤษ, ภาษาเขมร และภาษาบาลีสันสกฤต ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 จำนวน 6 แผน โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวม 12 ชั่วโมง

การสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ศึกษากฎ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ภาษาคือ ภาษาจีน, ภาษาอังกฤษ, ภาษาเขมร และภาษาบาลีสันสกฤต จำนวน 6 แผน โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวม 12 ชั่วโมง

ขั้นที่ 2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) และเอกสารประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนด

ขั้นที่ 3 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นที่ 4 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 2 ท่าน ได้แก่ นางสาวกิงฟ้า ภิรมย์ญาณ และนายวัชรวิธ ศรีภูมิกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2 ท่าน ได้แก่ นางพกามาศ จันทรีใส และนางสาวธัญปัทม ปรีชา และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล 1 ท่าน ได้แก่ ดร. วรเชษฐ์ โทอิน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ในการสร้างเครื่องมือเพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อประเมินความถูกต้องของเนื้อหาและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของข้อมูล ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ให้มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป คือ แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากขึ้นไป จึงจะถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้ใช้ได้ พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ 4.73 คือ แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด

ขั้นที่ 5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนา ปรับปรุง และแก้ไข เรียบร้อยแล้วไป ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติงานวิจัย ประกอบด้วย แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้, แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน, แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู, แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร

3.4.2.1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้

แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยเป็นผู้บันทึกข้อมูลเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและสังเกตได้จากการร่วมกิจกรรมของนักเรียน ตามขั้นตอนของการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับสะท้อนผลการปฏิบัติการเมื่อสิ้นสุดการสอนในแต่ละครั้ง ซึ่งกำหนดขอบข่ายพฤติกรรมที่จะบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ในหัวข้อต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม

ขั้นที่ 2 สืบค้นความรู้

ขั้นที่ 3 นำเสนอเกม

ขั้นที่ 4 ดำเนินการเล่นเกม

ขั้นที่ 5 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

ขั้นที่ 6 การประเมินผลการเรียนรู้

ขั้นที่ 7 ตรวจสอบปัญหา อุปสรรค และให้ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการสร้างแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กำหนดขอบข่ายของผลการจัดการเรียนรู้ ตามขั้นตอนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ขั้นที่ 2 สร้างแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งตามขั้นตอนของการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ขั้นที่ 3 นำแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นที่ 4 นำแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและทำการปรับปรุงแก้ไขให้เสร็จสมบูรณ์ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ซึ่งจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
- 1 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความข้อนั้นไม่มีความสอดคล้องกับ
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

โดยคัดเลือกข้อความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร Rowinelli and Hambleton 1977 (ล้วน สายยศและ อังคณา สายยศ, 2538)

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการประเมิน IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

ขั้นที่ 5 นำแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ ที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วไปบันทึกผลระหว่างทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2.2 การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้บันทึกข้อมูลเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นและที่สังเกตได้จากการร่วมกิจกรรมการเรียนของนักเรียนตามขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้การ

จัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับสะท้อนผลการปฏิบัติการ เมื่อสิ้นสุดการสอนในแต่ละครั้ง โดยมีข้อบ่งชี้พฤติกรรมที่จะบันทึกในหัวข้อต่อไปนี้

- 1) การเตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้
- 2) การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
- 3) การใช้สื่อการเรียนรู้

ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการียนของนักเรียน

ขั้นที่ 1 กำหนดข้อบ่งชี้ของพฤติกรรมที่จะทำการสังเกตตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ขั้นที่ 2 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการียนของนักเรียนตามข้อบ่งชี้พฤติกรรมที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการียนของนักเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นที่ 4 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการียนของนักเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและทำการปรับปรุงแก้ไขให้เสร็จสมบูรณ์ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ซึ่งจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ดังนี้

- | | |
|----|---|
| +1 | หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) |
| 0 | หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) |
| -1 | หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นไม่มีความสอดคล้องกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) |

โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร Rowinelli and Hambleton 1977 (ล้วน สายยศและ อังคณา สายยศ, 2538)

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการียนของนักเรียน และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการประเมิน IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

ขั้นที่ 5 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการียนของนักเรียน ที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วไปบันทึกผลระหว่างทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2.3 การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู

แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการสอนของครู โดยผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้บันทึกข้อมูลเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และที่สังเกตได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับสะท้อนผลการปฏิบัติการ เมื่อสิ้นสุดการสอนในแต่ละครั้ง โดยมีขอบข่ายพฤติกรรมที่จะบันทึกในหัวข้อต่อไปนี้

- 1) การเตรียมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู
- 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
- 3) สื่อการสอนที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนของครู

ขั้นที่ 1 กำหนดขอบข่ายของพฤติกรรมที่จะทำการสังเกตตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

ขั้นที่ 2 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูตามขอบข่ายพฤติกรรมที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นที่ 4 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและทำการปรับปรุงแก้ไขให้เสร็จสมบูรณ์ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ซึ่งจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ดังนี้

- | | |
|----|--|
| +1 | หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) |
| 0 | หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) |
| -1 | หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความข้อนั้นไม่มีความสอดคล้องกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) |

โดยคัดเลือกข้อความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร Rowinelli and Hambleton 1977 (ล้วน สายยศและ อังคณา สายยศ, 2538)

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการประเมิน IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

ขั้นที่ 5 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู ที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วไปบันทึกผลระหว่างทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2.4 การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยท้ายวงจร

แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ใช้ในการเก็บผลคะแนนของการจัดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้จัดทำแบบทดสอบซึ่งเป็นการวัดผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เพื่อนำไปสะท้อนผลการปฏิบัติการ เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามมาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตามตัวชี้วัดที่ 5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลาง เรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

ขั้นที่ 2 ศึกษาเอกสาร ข้อมูล เนื้อหาที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย และคัดเลือกภาษาที่มีอิทธิพลของภาษาไทย ที่เหมาะสมกับระดับชั้นที่ทำการวิจัย

ขั้นที่ 3 จัดทำแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยท้ายวงจร ให้มีความสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ปรับปรุง แก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะและคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา จำนวนวงจรละ 20 ข้อ ดังตาราง

ตารางที่ 3.4 โครงสร้างของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1

พฤติกรรมการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย	คำภาษาจีนในภาษาไทย	คำภาษาเขมรในภาษาไทย	จำนวนข้อ
ความรู้ความจำ	ข้อที่ 2, 4 และ 14	ข้อที่ 7, 9	5
ความเข้าใจ	ข้อที่ 3, 1, 5, 6, 17, 19 และ 20	ข้อที่ 8, 10, 16	10
การนำไปใช้	ข้อที่ 15	ข้อที่ 11, 12, 13, 18	5
จำนวนข้อสอบวงจรที่ 1			20

ตารางที่ 3.5 โครงสร้างของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2

พฤติกรรมการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย	ที่มาของคำภาษาอังกฤษ ในภาษาไทย	คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	จำนวนข้อ
ความรู้ความจำ	ข้อที่ 15	ข้อที่ 4, 5, 12 และ 18	5
ความเข้าใจ	ข้อที่ 16	ข้อที่ 1, 2, 6, 7, 8, 9 และ 13	8
การนำไปใช้	ข้อที่ 19 และ 20	ข้อที่ 3, 10, 11, 14 และ 17	7
จำนวนข้อสอบวงจรที่ 2			20

ตารางที่ 3.6 โครงสร้างของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3

พฤติกรรมการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย	ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤต ในภาษาไทย	คำภาษาบาลีสันสกฤต ในภาษาไทย	จำนวนข้อ
ความรู้ความจำ	-	ข้อที่ 11, 12, 13 และ 14	4
ความเข้าใจ	ข้อที่ 1, 2, 4, 5, 6, 8, 10 และ 20	ข้อที่ 19	9
การนำไปใช้	ข้อที่ 3, 7, 9	ข้อที่ 15, 16, 17, 18	7
จำนวนข้อสอบวงจรที่ 3			20

ขั้นที่ 4 นำแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและทำการปรับปรุงแก้ไขให้เสร็จสมบูรณ์ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ซึ่งจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน
- 1 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่มีความสอดคล้องกับ
พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน

โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร Rowinelli and Hambleton 1977 (ล้วน สายยศและ อังคณา สายยศ, 2538)

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร ดังนี้

1) แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00

2) แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00

3) แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00

ขั้นที่ 5 นำแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.20-0.80 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งนำไปใช้ทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชั่วคราวศึกษา จำนวน 30 คน ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson)

ผลการทดสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช้กลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร ดังนี้

1) แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.53-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.73

2) แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.70-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.85

3) แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.47-0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.73 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.88

ขั้นที่ 6 นำแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วไปใช้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2.5 การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร

แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย แบบปรนัย 4 ตัวเลือก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยจะนำแบบทดสอบมา วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) และนำ แบบทดสอบที่มีค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดมาคัดเลือกเพื่อจัดทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่าน อย่างมีวิจารณญาณท้ายวงจร วงจรละ 10 ข้อ ก่อนนำมาใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุด การเรียนการสอนในแต่ละวงจร มีลำดับขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณท้ายวงจร ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์หลักสูตรและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ วัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณท้ายวงจรของแต่ละวงจร

ขั้นที่ 2 จัดทำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่อง คำ ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร วงจรละ 10 ข้อ ตามองค์ประกอบของการอ่านอย่างมี วิจารณญาณ 5 ด้าน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ปรับปรุง แก้ไข แบบทดสอบตามข้อเสนอแนะและคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ดังตาราง

ตารางที่ 3.7 โครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ท้ายวงจร วงจรที่ 1

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ข้อที่	จำนวนข้อ
1) ด้านระบุปัญหา	ข้อที่ 1 และ 4	2
2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง	ข้อที่ 3 และ 6	2
3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	ข้อที่ 2, 5 และ 9	3
4) ด้านแก้ไขปัญหา	ข้อที่ 7 และ 8	2
5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ	ข้อที่ 10	1
จำนวนข้อสอบวงจรที่ 1		10

ตารางที่ 3.8 โครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทย ท้ายวงจร วงจรที่ 2

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ข้อที่	จำนวนข้อ
1) ด้านระบุปัญหา	ข้อที่ 3 และ 5	2
2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง	ข้อที่ 7 และ 10	2
3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	ข้อที่ 4 และ 9	2
4) ด้านแก้ไขปัญหา	ข้อที่ 2 และ 8	2
5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ	ข้อที่ 1 และ 6	2
จำนวนข้อสอบวงจรที่ 2		10

ตารางที่ 3.9 โครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทย ท้ายวงจร วงจรที่ 3

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ข้อที่	จำนวนข้อ
1) ด้านระบุปัญหา	ข้อที่ 1 และ 5	2
2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง	ข้อที่ 3 และ 7	2
3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	ข้อที่ 2 และ 9	2
4) ด้านแก้ไขปัญหา	ข้อที่ 8 และ 6	2
5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ	ข้อที่ 4 และ 10	2
จำนวนข้อสอบวงจรที่ 3		10

ขั้นที่ 3 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทย ท้ายวงจร เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คนเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุง แก้ไข
แบบทดสอบตามข้อเสนอแนะและคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและทำการวิเคราะห์ความตรงและหาค่า
ดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ
บุญชม ศรีสะอาด (2546) ซึ่งจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective
Congruence) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามข้อนี้มีความสอดคล้องกับ
องค์ประกอบของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนี้มีความสอดคล้องกับ
องค์ประกอบของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 1 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนี้ไม่มีความสอดคล้องกับ
องค์ประกอบของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร Rowinelli and Hambleton 1977 (ล้วน สายยศและ อังคณา สายยศ, 2538)

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร ดังนี้

- 1) แบบทดสอบเรื่อง แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร ที่ 1 มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00
- 2) แบบทดสอบเรื่อง แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร ที่ 2 มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00
- 3) แบบทดสอบเรื่อง แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยท้ายวงจรที่ 3 มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00

ขั้นที่ 4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.20-0.80 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งนำไปใช้ทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหัวเรียงศึกษา จำนวน 30 คน ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson)

ผลการทดสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร ดังนี้

- 1) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.63-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40-0.60 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.76

2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทยท้ายวงจรที่ 2 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.73-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.76

3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.60-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.67 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.77

ขั้นที่ 5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วไปใช้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

4.3.3 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย

4.3.3.1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นเป็นแบบวัดปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยมีเนื้อหาเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทั้งหมด 4 ภาษาคือ ภาษาจีน, ภาษาอังกฤษ, ภาษาเขมร และภาษาบาลีสันสกฤต ตามองค์ประกอบของ Benjamin S. Bloom (2525) ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน คือ 1) ชั้นความรู้ความจำ 2) ชั้นความเข้าใจ 3) ชั้นการนำไปใช้ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและกำหนดจุดมุ่งหมาย ศึกษา หลักสูตร มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ข้อคำถามที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์ทางการศึกษา

ขั้นที่ 2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การวัดผลประเมินผลการเรียน โดยจะต้องคำนึงถึงภาษาที่เหมาะสม ความชัดเจน และความตรงตามวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ซึ่งจะต้องสร้างข้อคำถามมากกว่าจำนวนที่ต้องการใช้จริง เพื่อคัดเลือกเฉพาะข้อที่มี คุณภาพ เพื่อใช้สำหรับหาคุณภาพและประสิทธิภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่ สอดคล้องตามเกณฑ์มาใช้ในการทดสอบต่อไป มีข้อคำถามทั้งหมด 30 ข้อ เป็นแบบวัดปรนัยชนิด เลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยมีเนื้อหาเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทั้งหมด 4 ภาษาคือ ภาษาจีน, ภาษาอังกฤษ, ภาษาเขมร และภาษาบาลีสันสกฤต ตามองค์ประกอบของ Benjamin S. Bloom (2525) ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน คือ 1) ชั้นความรู้ความจำ 2) ชั้นความเข้าใจ 3) ชั้นการนำไปใช้ ดังตาราง

ตารางที่ 3.10 โครงสร้างของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ

พฤติกรรมการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย	ภาษาจีน	ภาษาเขมร	ภาษาอังกฤษ	ภาษาบาลี สันสกฤต	จำนวน ข้อ
ความรู้ความจำ	ข้อ 1, 2, และ 6	ข้อ 11 และ 13	ข้อ 16, 20 และ 22	ข้อ 24, 27 และ 28	11
ความเข้าใจ	ข้อ 3, 5 และ 7	ข้อ 9, 10 และ 12	ข้อ 17, 18, 21, 23	ข้อ 25, 26 และ 30	13
การนำไปใช้	ข้อ 4 และ 8	ข้อ 14 และ 15	ข้อ 19	ข้อ 29	6
จำนวนข้อสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน					30

ขั้นที่ 4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทย ที่สร้างเสร็จแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญและวัดผลประเมินผล จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน
เพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective
Congruence) โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ซึ่งจะต้องมีค่าดัชนีความ
สอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับ
พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน
- 1 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นไม่มีความสอดคล้อง
พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 3 ด้าน

โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective
Congruence) โดยใช้สูตร Rowinelli and Hambleton 1977 (ล้วน สายยศและ อังคณา สายยศ,
2538)

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 และผู้เชี่ยวชาญ
ได้เสนอแนะให้ปรับปรุงแบบทดสอบ

ขั้นที่ 5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทย ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง
0.20-0.80 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป
ซึ่งนำไปใช้ทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหัวเรียงศึกษา จำนวน 30 คน ที่เคย

เรียนเนื้อหาแล้ว เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson)

ผลการทดสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.50-0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.73 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.93

ขั้นที่ 5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วไปใช้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

4.3.3.2 การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาเป็นแบบวัดปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ตามแนวคิดของ สหพงศ์ จันศิริ (2562) ประกอบด้วย 1) ด้านระบุปัญหา 2) ด้านการรวบรวมข้อมูล และแยกข้อเท็จจริง 3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล 4) ด้านแก้ไขปัญหา และ 5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ โดยใช้รูปแบบการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test) ประเภทแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Techer - Made Test) จำนวน 20 ข้อ จากการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร และเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ขั้นที่ 2 กำหนดขอบข่ายประเด็นความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านระบุปัญหา 2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง 3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล 4) ด้านแก้ไขปัญหา และ 5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ โดยใช้รูปแบบการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test) ประเภทแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Techer - Made Test) จำนวน 20 ข้อ

ขั้นที่ 3 กำหนดโครงสร้างของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ตามองค์ประกอบของการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ตาม

ตารางวิเคราะห์ และมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน โดยผลรวมของคะแนนทุกข้อเป็นคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน โดยสร้างข้อคำถามในการวัดแต่ละด้านตามความต้องการที่จะใช้ไว้จำนวน 20 ข้อ ดังตาราง

ตาราง 3.11 โครงสร้างของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ข้อสอบข้อที่	จำนวนข้อ
1) ด้านระบุปัญหา	1, 2, 3 และ 24	4
2) ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง	4, 6, 20 และ 21	4
3) ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	7, 8, 9, และ 29	4
4) ด้านแก้ไขปัญหา	10, 13, 17 และ 28	4
5) ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ	11, 14, 15 และ 18	4
รวมข้อสอบทั้งหมด		20

ขั้นที่ 4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ตรวจสอบเพื่อพิจารณาความเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 5 ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ให้ถูกต้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น และการวิเคราะห์ความตรงและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ซึ่งจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.5 ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 1 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นไม่มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร Rowinelli and Hambleton 1977 (ล้วน สายยศและ อังคณา สายยศ, 2538)

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 และผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะให้ปรับปรุงแบบทดสอบ

ขั้นที่ 6 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.20-0.80 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งนำไปใช้ทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชวเรียงศึกษา จำนวน 30 คน ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson)

ผลการทดสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.47-0.67 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40-0.73 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.91

ขั้นที่ 7 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วไปใช้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการจากวงจรทั้ง 4 ขั้นตอน เป็นแนวทางในการปฏิบัติการซ้ำตามวงจร โดยจะต้องวิเคราะห์ วางแผน สะท้อนผลอภิปรายร่วมกัน รวมถึงปรับปรุงพัฒนาให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่าง ๆ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง มาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีลำดับขั้นตอนดังตาราง 3.12, 3.13 และ 3.14

ตารางที่ 3.12 กำหนดการดำเนินการวิจัย วงจรที่ 1

วงจรปฏิบัติที่ 1		จำนวน (ชั่วโมง)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	คำภาษาจีนในภาษาไทย	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	คำภาษาเขมรในภาษาไทย	2
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ		
แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 10 ข้อ		

ตารางที่ 3.13 กำหนดการดำเนินการวิจัย วงจรที่ 2

วงจรปฏิบัติที่ 2		จำนวน (ชั่วโมง)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	ที่มาของภาษาอังกฤษในภาษาไทย	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	2
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ		
แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 10 ข้อ		

ตารางที่ 3.14 กำหนดการดำเนินการวิจัย วงจรที่ 3

วงจรปฏิบัติที่ 3		จำนวน (ชั่วโมง)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	เปรียบเทียบความแตกต่างภาษาบาลีสันสกฤต	2
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ		
แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 10 ข้อ		

ขั้นที่ 2 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
ของนักเรียน และแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ จัดบันทึกข้อมูลสิ่งที่สังเกตได้ จากการจัดกิจกรรม
การเรียนการสอนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)
ในแต่ละชั่วโมง จนครบทั้ง 3 วงจร

ขั้นที่ 3 นำแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยท้ายวงจร วงจรละ 20 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ในแต่ละวงจร จากนั้นนำคะแนนของแต่ละวงจรไปคำนวณหาค่าเฉลี่ยและร้อยละ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งทำการรวบรวมคะแนนจนครบทั้ง 4 วงจร

ขั้นที่ 4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร วงจรละ 10 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ในแต่ละวงจร จากนั้นนำคะแนนของแต่ละวงจรไปคำนวณหาค่าเฉลี่ยและร้อยละ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งทำการรวบรวมคะแนนจนครบทั้ง 4 วงจร

ขั้นที่ 5 เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นทุกวงจรแล้ว นำแบบทดสอบวัดทักษะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 3 วงจร นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบไปคำนวณค่าเฉลี่ยและร้อยละ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 6 เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นทุกวงจรแล้ว นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ ไปทดสอบนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 3 วงจร นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบไปคำนวณค่าเฉลี่ยและร้อยละ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในส่วนนี้จะขอกล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นที่ศึกษาดังต่อไปนี้

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำการวิเคราะห์จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการคำนวณค่าร้อยละ (%) เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำการวิเคราะห์จากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการคำนวณค่าร้อยละ (%) เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังต่อไปนี้

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) วงจรที่ 1-3

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษา ต่างประเทศ ในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	หมายถึง	กลุ่มเป้าหมาย
$\bar{X}$	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ร้อยละ	หมายถึง	ค่าร้อยละ

4.2 ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) วงจรที่ 1-3

1. ก่อนการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 การเตรียมตัวและวางแผนดำเนินการวิจัยของผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้เตรียมเครื่องมือสำหรับใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ในรายวิชา ภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 12 ชั่วโมง แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยท้ายวงจร แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย รวมทั้งสื่อและอุปกรณ์ประกอบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น บอร์ดเกม บัตรคำ ใบกิจกรรม เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน

1.2 ปฐมนิเทศผู้ช่วยผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการปฐมนิเทศผู้ช่วยผู้วิจัย เกี่ยวกับแนวทางในการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ ทั้งนี้ได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และอธิบายวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงรายละเอียดเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลวิจัยก่อนการดำเนินการวิจัย ซึ่งผู้ช่วยผู้วิจัยได้แก่ คุณครูเจษฎากร เกื้อนแอ้น ครู โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ซึ่งมีความรู้ความเข้าใจในบริบทของโรงเรียนเป็นอย่างดี รวมถึงเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชา ภาษาไทย เพื่อให้ผู้ช่วยผู้วิจัยได้เข้าใจบทบาทหน้าที่ในบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ การสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู และพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ตลอดจนการนำข้อมูลที่ได้ไปร่วมอภิปรายสะท้อนผลการปฏิบัติในแต่ละวงจร เพื่อให้คำแนะนำและหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินการวิจัยและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นปฏิบัติการโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ซึ่งเป็นขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียน โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ ผู้เรียนรับความรู้ในเรื่องผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดทำทบทวนความรู้ก่อนทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม ครูผู้สอนบอกชื่อของเกมและจุดประสงค์ของเกม และอธิบายวิธีการเล่นเกม กติกา เกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งครูผู้สอนสามารถจัดกลุ่มผู้เรียนให้เหมาะสมตามวิธีการเล่นเกม อาจเล่นแบบเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้ โดยครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ชักถามเพื่อความเข้าใจ สาธิตการเล่น หรือทดลองเล่น

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม จัดเตรียมสถานที่ให้สอดคล้องกับผู้เล่น และเอื้ออำนวยต่อเกมการเล่น โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่นและผู้สอนเป็นผู้ควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน ทั้งนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอวิธีการเล่น ปรับเปลี่ยน และสร้างสรรค์วิธีการเล่น โดยผู้เรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเอง เช่น สร้างกติกาการเล่นให้มีความน่าสนใจมากขึ้น, แบ่งกลุ่มการเล่นเป็นสายเพื่อหาผู้ชนะในแต่ละสาย จากนั้นจัดการแข่งขันอีกครั้งเพื่อหาผู้ชนะ เป็นต้น

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น สรุปผลคะแนนในการจัดกิจกรรม และอธิบายเทคนิคให้เชื่อมโยงผลจากเกม สรุปประเด็นที่ผู้เรียนยังมีข้อสงสัย และผู้เรียนสะท้อนองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ ประเมินทักษะของผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ เช่น แบบทดสอบแบบปรนัย, อัตนัย หรือแบบเลือกตอบ ซึ่งครูผู้สอนสามารถออกแบบให้สอดคล้องกับผู้เรียนในการวัดความรู้ได้

3. ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นปฏิบัติการโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

ผู้วิจัยได้นำเสนอการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เป็นการสะท้อนจากข้อมูลที่เก็บรวบรวมในการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการสถานการณ์ที่เกิดขึ้นขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมหรือข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไข ซึ่งเป็นการสะท้อนข้อมูลทั้งพฤติกรรมของผู้เรียนและผู้วิจัย ที่ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้สังเกตแล้วบันทึกข้อมูลในแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน รวมถึงแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยท้ายวงจร และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรสามารถสรุปเป็นภาพรวมได้ ดังนี้

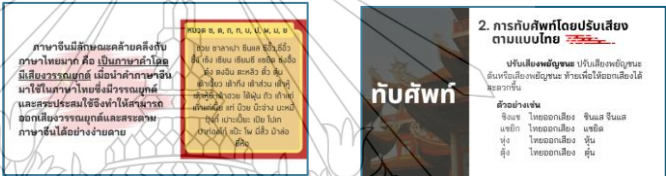
3.1 ผลการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

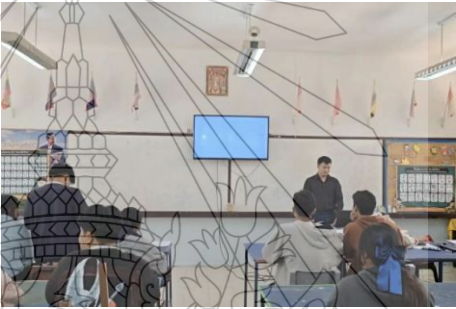
- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย

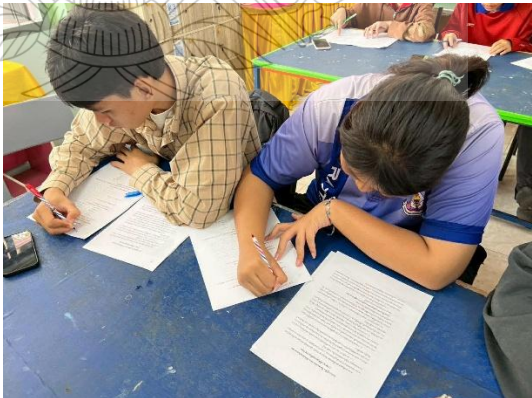
ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) แผนที่ 1-2 โดยมีรายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 4.1 ผลการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำภาษาจีนในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้	ผู้วิจัยสำรวจความรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้วิธีการยิงคำถามเพื่อกระตุ้นความรู้ ซึ่งขอบเขตของถามเป็นสิ่งที่รอบตัวที่นักเรียนเคยพบเห็น และสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ตัวอย่างเช่น “นักเรียนเคยสงสัยไหมว่า ประเทศไทยถึงไม่มีเพียงคนไทยเท่านั้น ทำไมถึงมีชาวต่างชาติเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ด้วย?” โดยผู้วิจัยให้นักเรียนตอบคำถามเพื่อแสดงเหตุผลให้มีความสอดคล้อง เช่น ชาวจีนเข้ามาตั้งถิ่นฐานตั้งแต่สมัยอยุธยา ชาวอังกฤษเข้ามามีบทบาทในราชสำนัก เป็นต้น  จากนั้น ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย โดยมีขอบเขตของเนื้อหา คือ ความเป็นมา คำภาษาจีนในภาษาไทยที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และการวิเคราะห์คำภาษาจีนในภาษาไทยตามหมวดหมู่ ผ่านสื่อประกอบการสอนและทำแบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมภาษาจีน เพื่อทบทวนความรู้และทดสอบความเข้าใจหลังจากที่รับความรู้จากเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอด ทั้งนี้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกทักษะเรื่อง การจัดหมวดหมู่คำภาษาจีนในภาษาไทยได้เป็นอย่างดี 

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำภาษาจีนในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม	ผู้วิจัยสร้างความเข้าใจ และอธิบายวิธีการจัดกิจกรรมเกมโดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมหลังจากที่ได้รับทราบความรู้ในเรื่องคำภาษาจีนในภาษาไทย มีชื่อเกมว่า “บัลลังก์จักรพรรดิ” ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำ วิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ขั้นตอนในการเล่น เกม วิธีการนับคะแนน และสถิติวิธีการเล่นให้กับนักเรียน รวมถึงผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย ทั้งนี้ นักเรียนได้ให้ความสนใจในกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี รวมถึงซักถามในบางจุดที่เกิดข้อสงสัย เช่น หากนักเรียนจับกลุ่มแล้วไม่ครบจำนวนสามารถเปลี่ยนจำนวนนักเรียนให้เหมาะสมได้หรือไม่ เป็นต้น ผู้วิจัยได้ให้คู่มือในการเล่นเกมนี้นักเรียนศึกษาซึ่งทำให้นักเรียนเข้าใจในการจัดกิจกรรมนี้มากยิ่งขึ้น  บัลลังก์จักรพรรดิ บอร์ดเกม "บัลลังก์จักรพรรดิ" สร้างขึ้นเมื่อใช้ทดสอบทักษะความเข้าใจ และทักษะวิเคราะห์ลักษณะคำภาษาจีนในภาษาไทยที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น - กระดาน - หมากที่ใช้เล่น - ลูกเต๋า - การ์ดคำสั่ง วิธีการเล่น - จัดผู้เล่นในการแข่งขันเป็นรอบ รอบละ 5 คน ในการเล่นแต่ละรอบ - ให้ผู้เล่นโยนลูกเต๋ามาเพื่อจัดอันดับ - ผู้เล่นจะต้องโยนลูกเต๋ามาแล้วเดินตามช่องที่นับได้ ตามจำนวนแต้มที่โยนลูกเต๋ามา - ในแต่ละช่องจะมีทั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับคำภาษาจีนในภาษาไทย และคำศัพท์ภาษาจีนที่ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อจัดหมวดหมู่ - หากตอบคำถามถูกหรือผิดหมวดหมู่จะถูกจัดอันดับขึ้นหรือลงตามลำดับ โดยให้เลือกการ์ด 1 ใบ ซึ่งจะตรงกับคำตอบที่เลือกของการ์ดที่จับได้ - ผู้เล่นสามารถได้ทั้งบัลลังก์ก่อนที่ถึงว่าเป็นผู้ชนะ และผู้เล่นที่เหลือจะต้องเล่นจนกว่าจะถึงบัลลังก์ตามลำดับ หมายเหตุ สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นได้ตามความเหมาะสม  บัลลังก์จักรพรรดิ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำภาษาจีนในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม	ผู้วิจัยได้ทบทวนวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมมากขึ้น เมื่อดำเนินการเล่นเกม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นได้เป็นอย่างดี และหลังจากเสร็จกิจกรรมในรอบที่หนึ่ง ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปรับแก้วิธีการเล่น และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ตัวอย่างเช่น ลดจำนวนคนในทีมเพื่อเพิ่มทีมที่แข่งขันในการเล่นให้มากขึ้น เป็นต้น  ผู้วิจัยได้ให้คำตอบและให้คำแนะนำเพิ่มคือ “สามารถลดจำนวนผู้เล่นลงและเพิ่มจำนวนทีมได้ แต่ระยะเวลาในการเล่นจะมากขึ้น” ซึ่งนักเรียนได้รับทราบคำแนะนำจากผู้วิจัยและทดลองเล่นตามที่เสนอก็สามารถดำเนินการได้โดยการกระชับเวลาในการเล่นแต่ละทีม ทั้งนี้การที่ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับเปลี่ยนกติกาและวิธีการเล่นนั้น ทำให้ผู้เรียนได้รู้จัดปรับเปลี่ยน และฝึกคิดวิธีการใหม่ที่สามารถนำมาปรับใช้ภายในห้องเรียนและจำนวนนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำภาษาจีนในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น	ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมนี้ โดยผู้วิจัยตั้งคำถาม เพื่อสะท้อนการเรียนรู้ซึ่งแนวคำถามจะเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับ คำภาษาจีนในภาษาไทย เพื่อให้ทราบถึงความเข้าใจของนักเรียน ทั้งนี้ นักเรียนยกมือตอบคำถามจะได้รับรางวัล (กระเป๋าสไลด์ดินสอ) เพื่อเป็นขวัญกำลังใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัว และกระตือรือร้นในการตอบคำถาม 
ขั้นที่ 5 การประเมินผล การเรียนรู้	ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเรื่องคำภาษาจีนในภาษาไทย เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมและสรุปองค์ความรู้ จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างวิจาร์ณญาณ จำนวน 10 ข้อ โดยแนวคำถามของแบบทดสอบมาจาก ใบความรู้และคำถามในบอร์ดเกม ซึ่งนักเรียนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี 

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำภาษาเขมรในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 สํารวจความรู้	ผู้วิจัยทบทวนความรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย ที่เป็นความรู้เดิมพอสังเขป จากนั้นผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นนักเรียน โดยขอบเขตของถามเป็นสิ่งรอบตัวที่นักเรียนเคยพบเห็น และสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ซึ่งคำถามที่ผู้วิจัยถามนักเรียนจะเป็นคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็น ตัวอย่างเช่น “ประเทศไทยของเรามีพื้นที่ติดกับประเทศอะไรบ้าง นักเรียนคิดว่าเมื่อประเทศแต่ละประเทศมีพื้นที่ใกล้เคียงกันจะสามารถรับเอาภาษาหรือวัฒนธรรมมาใช้ในประเทศได้หรือไม่” โดยผู้วิจัยให้นักเรียนตอบคำถามเพื่อแสดงเหตุผลให้มีความสอดคล้อง ซึ่งคำตอบของนักเรียนเป็นไปในแนวทางที่แตกต่างกันเนื่องจากพื้นที่ที่ติดกับประเทศไทยมีหลากหลายประเทศ และวิธีการรับเอาวัฒนธรรมก็มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถามคำถามเพิ่มเติมคือ “นักเรียนคิดว่า ในปัจจุบันนี้ภาษาไทยสามารถได้รับจากอิทธิพลจากสภาพภูมิศาสตร์ใกล้เคียงกันแล้ว ภาษาไหนจะมีอิทธิพลมากที่สุด เพราะอะไร” เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการรับภาษาผ่านวัฒนธรรม จากนั้น ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย โดยมีขอบเขตของเนื้อหาคือความเป็นมาและคำภาษาเขมรในภาษาไทยที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และวิเคราะห์คำภาษาเขมรในภาษาไทยตามลักษณะ ผ่านสื่อประกอบการสอนและทำแบบฝึกหัดทักษะเรื่อง วิเคราะห์คำยืมภาษาเขมร เพื่อทบทวนความรู้ เพื่อทบทวนความรู้และทดสอบความเข้าใจหลังจากที่รับความรู้จากเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอด ทั้งนี้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดทักษะได้เป็นอย่างดี



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำภาษาเขมรในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม	ผู้วิจัยอธิบายวิธีการจัดกิจกรรมเกมโดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมหลังจากที่ได้รับทราบความรู้ในเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย มีชื่อเกมว่า “ตำรวจภาษา” ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำวิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ขั้นตอนในการเล่น เกม วิธีการนับคะแนน และสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียน รวมถึงผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เปลี่ยนวิธีการใช้บอร์ดเกมเรื่อง “ตำรวจภาษา” จากการใช้หมากเป็นตัวเดินโดยให้นักเรียนเป็นตัวเดินแทนหมาก เพื่อเพิ่มความเข้าใจในการเดินและการเล่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งนักเรียนได้ให้ความสนใจในกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และมีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมนี้เป็นอย่างมาก รวมถึงซักถามในบางจุดที่เกิดข้อสงสัย ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คู่มือในการเล่นเกมนี้นักเรียนศึกษาซึ่งทำให้นักเรียนเข้าใจในการจัดกิจกรรมนี้มากยิ่งขึ้น 

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำภาษาเขมรในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม	ผู้วิจัยได้ทบทวนวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมมากขึ้น เมื่อดำเนินการเล่นเกม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นได้เป็นอย่างดี และหลังจากเสร็จกิจกรรมในรอบที่หนึ่ง ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปรับแก้วิธีการเล่น และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนปรับเปลี่ยนขั้นตอน และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้เสนอวิธีการคือ ให้กระชับเวลาในการตอบให้น้อยลงกว่าเดิมเนื่องจากเป็นคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จึงทำให้ง่ายต่อการตอบเมื่อเปรียบเทียบคำ ทั้งนี้เมื่อลองปรับเปลี่ยนขั้นตอน ทำให้การจัดกิจกรรมในครั้งที่สอง มีความเข้มข้นและนักเรียนกระตือรือร้นมากขึ้น โดยใช้ความจำแล้วความรวดเร็วในการตอบได้เป็นอย่างดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำภาษาเขมรในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น	ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมนี้ โดยผู้วิจัยตั้งคำถาม เพื่อสะท้อนการเรียนรู้ซึ่งแนวคำถามจะเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับ คำภาษาเขมรในภาษาไทย ให้ทราบถึงความเข้าใจของนักเรียน รวมถึงสรุปผลการเล่นของนักเรียนตามอันดับคะแนนที่ตั้งไว้ตามคู่มือในการเล่น ทั้งนี้ นักเรียนที่ยกมือตอบคำถามจะได้รับรางวัล (ปากกา) เพื่อเป็นขวัญกำลังใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและกระตือรือร้นในการตอบคำถาม
ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้	ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย และเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมและสรุปองค์ความรู้ จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 10 ข้อ โดยแนวคำถามของแบบทดสอบมาจากใบความรู้และคำศัพท์ที่อยู่ในกิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) มาจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน 5 ขั้นตอน หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นตามแผนวงจรปฏิบัติการที่ 1 นั้นได้มีการสะท้อนผลจากข้อมูลที่เก็บรวบรวมในขณะดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรม ซึ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนและผู้วิจัยที่ได้จากการบันทึกข้อมูลจากแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อนำผลที่ได้ไปแก้ไขปรับปรุงในวงจรต่อไป โดยผู้วิจัยสามารถสรุปรายละเอียดจากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้วิจัย ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้น ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่ผู้วิจัยกำลังจะถ่ายทอดในลำดับถัดไป และการใช้เทคโนโลยีในการถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อประกอบการสอน ที่มีรูปภาพและเนื้อหาที่หลากหลายสามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจเนื้อหาที่ผู้วิจัยถ่ายทอดได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ใบงานหรือแบบฝึกทักษะที่นักเรียนทำหลังจากได้รับความรู้มีความถูกต้องและเป็นผลดี แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้คือ การอธิบายที่มาของเกมและวิธีการเล่นเกม รวมไปถึงสาธิตให้กับนักเรียน เป็นผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในขั้นตอนและวิธีการเล่นได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการทดลองเล่นเกมก่อนการเล่นเกมจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำไปถ่ายทอดให้กับนักเรียนคนอื่น ๆ ได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการเล่นเกม ซึ่งนักเรียนได้ทำความเข้าใจ และให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี รวมถึงแสดงความคิดเห็นและปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นให้มีความตื่นเต้น และสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ การร่วมแสดงความคิดเห็นกันระหว่างผู้วิจัยและนักเรียนหลังจากทำกิจกรรม ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาที่ผู้วิจัยสอดแทรกลงในบอร์ดเกม รวมถึงเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้นจากการซักถามข้อสงสัยที่นักเรียนตั้งคำถามและได้รับคำตอบจากผู้วิจัย

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ นักเรียนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ได้รับแล้วนำมาตอบคำถามจากแบบทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนนำเอาความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1

หลังจากการดำเนินการวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้วนั้น ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดและประเมินผลที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน โดยมีผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1 ดังตาราง

ตารางที่ 4.2 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1

จำนวน นักเรียน	คะแนน				ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ ของ คะแนน เฉลี่ย	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
18	20	12	19	15.5	2.09	77.50	13	72.22

จากตารางที่ 4.2 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.5 คิดเป็นร้อยละ 77.50 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 72.22 เมื่อพิจารณาผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.3 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของ Benjamin S. Bloom (2525)	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1. ชั้นความรู้ความจำ	5	4.28	85.60	17	94.44
2. ชั้นความเข้าใจ	10	8.22	82.20	15	83.33
3. ชั้นการนำไปใช้	5	4.33	86.60	17	94.44

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 3 ขั้นตอน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ชั้นการนำไปใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 คิดเป็นร้อยละ 86.60 ขั้นรองลงมา คือ ชั้นความรู้ความจำ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 คิดเป็นร้อยละ 85.60 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ชั้นความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 คิดเป็นร้อยละ 86.60 ตามลำดับ

หลักจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 1 ซึ่งมีผลการทดสอบแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 1 ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.4 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1

จำนวนนักเรียน	คะแนน				ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
18	10	4	9	6.44	1.65	64.40	8	44.44

จากตารางที่ 4.4 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.44 คิดเป็นร้อยละ 64.40 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 44.44 เมื่อพิจารณาผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้านปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.5 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สหพงศ์ จันศิริ (2562)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1) ด้านระบุปัญหา	2	1.44	72.00	9	50
2) ด้านการรวบรวมข้อมูล และแยกข้อเท็จจริง	2	1.61	80.50	11	61.11
3. ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	3	1.78	59.33	13	72.22
4. ด้านแก้ไขปัญหา	2	1.28	64.00	8	44.44
5. ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ	1	0.72	72.00	13	72.22

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำывจระที่ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.61 คิดเป็นร้อยละ 80.50 ด้านรองลงมา คือ ด้านการวิเคราะห์ข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.44 คิดเป็นร้อยละ 72.00 ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.72 คิดเป็นร้อยละ 72.00 ด้านแก้ไขปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.28 คิดเป็นร้อยละ 64.00 และด้านที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านวิเคราะห์ข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.78 คิดเป็นร้อยละ 59.33 ตามลำดับ

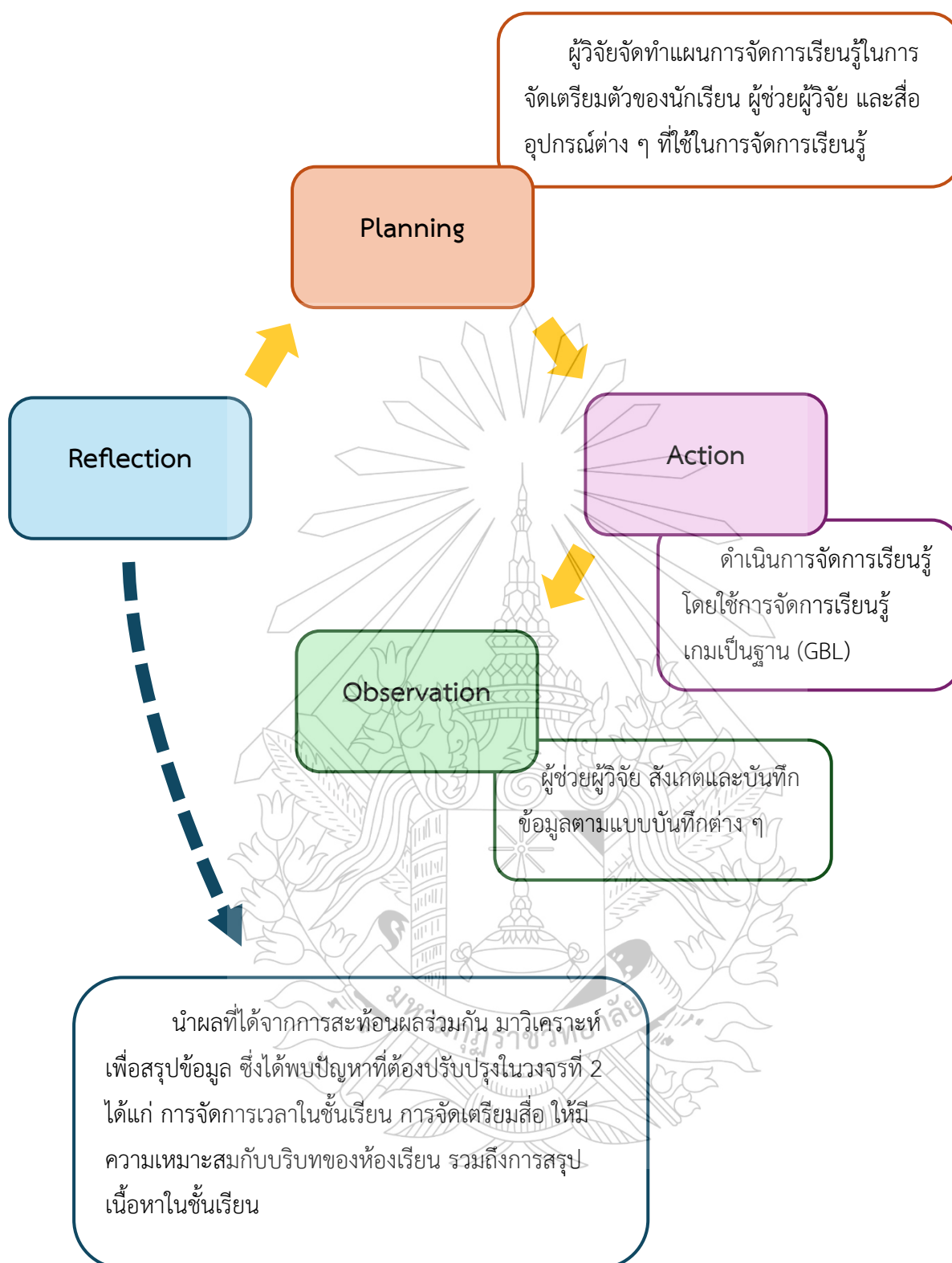
สภาพปัญหา/ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 1

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และร่วมกันสรุปภาพรวมของปัญหาที่สังเกตได้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่อไป ดังตาราง

ตารางที่ 4.6 สภาพปัญหา/ ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 1

สภาพปัญหาที่พบ	ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไข
1. นักเรียนบางคนยังไม่เข้าใจในวิธีการทำกิจกรรมเนื่องจากผู้วิจัยเปลี่ยนจากการใช้หมากในการเล่นเป็นนักเรียนเป็นหมากในการเล่นแทน	ผู้วิจัยอธิบายวิธีการและสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนเป็นตัวอย่าง รวมถึงให้นักเรียนทดลองเล่นเพื่อเป็นตัวอย่างให้กับผู้เล่นที่ไม่เข้าใจ
2. นักเรียนใช้เวลาในการทำกิจกรรมนานกว่าที่ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของเวลาไว้ ทำให้ขั้นตอนในการเล่นเกม เบียดเวลาของขั้นตอนอื่น	ผู้วิจัยพยายามกระชับเวลาที่ทำกิจกรรมให้กับนักเรียนเพื่อให้ทำกิจกรรมได้ตามขั้นตอนที่ผู้วิจัยกำหนดไว้
3. นักเรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม	ผู้วิจัยกำชับนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมทุกขั้นตอน สรรวถแบ่งหน้าที่กันได้

จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการที่ 1 ผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ในการเตรียมความพร้อมของนักเรียน ผู้ช่วยวิจัย และสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนวงจรปฏิบัติการที่ 1 ผู้ช่วยวิจัยได้สังเกตจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ในระหว่างดำเนินการจัดการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการที่ 1 จึงได้นำข้อมูลที่ได้มาสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้และสรุปวิเคราะห์ผล เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาแก้ไขปรับปรุงในวงจรปฏิบัติการถัดไป ดังแผนภาพ



แผนภาพที่ 4.1 กระบวนการดำเนินการปฏิบัติการวิจัยวงจรที่ 1

3.2 ผลการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) แผนที่ 3-4

โดยมีรายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 4.7 ผลการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้	ผู้วิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้นักเรียนผ่านการแสดงความคิดเห็น โดยตั้งประเด็นให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นผ่านคำถาม คือ “ชาวต่างชาติส่วนมากมักจะสื่อสารกันโดยใช้ภาษาใดเป็นหลัก และเมื่อมาอยู่เมืองไทยจะใช้ภาษาใดสื่อสารกับคนไทย” เพื่อเป็นการกระตุ้นความรู้ และแสดงความคิดเห็นตามความเข้าใจของนักเรียน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนตอบคำถามเพื่อแสดงเหตุผลให้มีความสอดคล้อง เช่น ชาวจีน ใช้ภาษาจีนในการสื่อสารส่วนมาก เวลาต้องการสื่อสารกับคนไทยก็ใช้เครื่องช่วยแปลภาษา ชาวฝั่งตะวันตกหรือชาวยุโรป ก็มักใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสื่อกลางซึ่งเป็นภาษาที่คนไทยสามารถสื่อสารได้ เป็นต้น จากนั้น ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย โดยมีขอบเขตของเนื้อหา คือ ความเป็นมาของภาษาอังกฤษในภาษาไทยที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ผ่านสื่อประกอบการสอนและทำแบบฝึกทักษะเรื่อง ความเป็นมาคำยืมภาษาอังกฤษ เพื่อทบทวนความรู้และทดสอบความเข้าใจหลังจากที่รับความรู้จากเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอด ทั้งนี้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกทักษะได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากใบความรู้มาใช้ตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม	ผู้วิจัยสร้างความเข้าใจ และอธิบายวิธีการจัดกิจกรรมเกมโดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมหลังจากที่ได้รับทราบความรู้ในเรื่องที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย มีชื่อเกมว่า “บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ” ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำ วิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ขั้นตอนในการเล่น เกม วิธีการนับคะแนน และสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียน รวมถึงผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย เนื่องจากบอร์ดเกม “บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ” มีความซับซ้อนผู้วิจัยได้สาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนเป็นตัวอย่าง และได้ให้นักเรียนทดลองเล่น ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือในขั้นตอนนี้เป็นอย่างดี
ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม	ผู้วิจัยได้ทบทวนวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมมากขึ้น เมื่อดำเนินการเล่นเกม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นได้เป็นอย่างดี และหลังจากเสร็จกิจกรรมในรอบที่หนึ่ง ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปรับแก้วิธีการเล่น และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้แสดงความคิดเห็น คือ ให้เพิ่มจำนวนผู้เล่นแต่ละทีมให้มากขึ้นเพื่อร่วมกันตอบคำถาม เพราะการแข่งขันจะจบสิ้นก็ต่อเมื่อทีมใดทีมหนึ่งไปถึงจุดเส้นชัย และทอยลูกเต๋าได้ตรงกับจำนวนพоди

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
	ผู้วิจัยได้ให้คำตอบและให้คำแนะนำเพิ่มคือ “สามารถเพิ่มจำนวนของเพื่อนในทีมได้ และเป็นผลดีที่ผู้เรียนสามารถร่วมแสดงองค์ความรู้ในการตอบคำถามร่วมกับผู้อื่น รวมถึงทำให้การทำกิจกรรมอยู่ในกรอบของเวลาได้เป็นอย่างดี” ซึ่งนักเรียนได้รับทราบคำแนะนำและทดลองเล่น ก็สามารถดำเนินการได้โดยการกระชับเวลาในการเล่นแต่ละทีม ทั้งนี้การที่ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนกติกาและวิธีการเล่นนั้น ทำให้ผู้เรียนได้รู้จัดปรับเปลี่ยน และฝึกคิดวิธีการใหม่ สามารถนำมาปรับใช้ภายในห้องเรียนและจำนวนนักเรียนได้อย่างเหมาะสม
ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น	ผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคือ “นักเรียนได้รับสิ่งใดบ้างหลังจากกิจกรรมที่ทำไป” ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือและร่วมแสดงความคิดเห็นในคำถามนี้เป็นอย่างดี โดยแนวคำตอบไปในแนวทางเดียวกันคือ “เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน และสอดแทรกความรู้ เรื่องที่มาของภาษาอังกฤษ” จากนั้นผู้วิจัยยังคำถามให้นักเรียนเพิ่มเติมคือ “สามารถเอาความรู้ในวันนี้ไปใช้ประโยชน์ให้เกิดกับผู้อื่นอย่างไร” ซึ่งนักเรียนให้คำตอบกับผู้วิจัยในลักษณะที่คล้ายคลึงกันอันได้แก่ “นำไปถ่ายทอดให้กับเพื่อน ๆ ที่ยังไม่เข้าใจในเนื้อหา และนำความรู้ไปใช้ในการทำแบบทดสอบต่าง ๆ ได้”
ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้	ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย และเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมและสรุปองค์ความรู้ จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 10 ข้อ โดยแนวคำถามของแบบทดสอบมาจากใบความรู้และคำศัพท์ที่อยู่ในกิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย																							
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้																						
ขั้นที่ 1 สํารวจความรู้	ผู้วิจัยทบทวนความรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่อง ที่มาของคำ ภาษาอังกฤษในภาษาไทย ให้นักเรียนเข้าใจพอสังเขปและนำเข้าสู่ บทเรียนในเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จากนั้นผู้วิจัยตั้ง คำถามเพื่อกระตุ้นนักเรียน โดยขอบเขตของถามเป็นสิ่งรอบตัว ที่นักเรียนเคยพบเห็น และสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ซึ่งคำถามที่ ผู้วิจัยถามนักเรียนจะเป็นคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็น คือ “หลังจาก ที่เราเรียนเรื่องที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยแล้ว นักเรียน มีความคิดเห็นอย่างไรที่ ประเทศไทยนำวิธีการออกเสียง คำศัพท์ มาปรับใช้ในภาษาไทย ?” ผู้วิจัยได้รับคำตอบจากนักเรียนซึ่งมี ลักษณะคำตอบคล้ายกันคือ การนำเอาวิธีการออกเสียงของภาษา อังกฤษมาปรับใช้ภาษาไทย เพิ่มจำนวนคำศัพท์ได้มากขึ้น รวมถึงทำให้ วิธีการใช้คำสะดวกต่อผู้ใช้ เพราะเป็นวิธีการออกเสียงแบบภาษาไทย การแปลศัพท์ วิธีการแปลศัพท์ หมายถึง การนำคำ ในภาษาไทยไปเปรียบเทียบกับคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งคำในภาษาไทยนั้นจะตรงกับคำในภาษาอังกฤษหรือไม่ การแปลศัพท์มี 2 วิธี คือ - การแปลศัพท์โดยตรง - การแปลศัพท์โดยอ้อม <table border="1"> <thead> <tr> <th>ศัพท์</th><th>ความหมาย</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>radio</td><td>วิทยุ</td></tr> <tr> <td>table</td><td>โต๊ะ</td></tr> <tr> <td>electricity</td><td>ไฟฟ้า</td></tr> <tr> <td>electric fan</td><td>พัดลม</td></tr> <tr> <td>telephone</td><td>วิทยุ</td></tr> </tbody> </table> การบัญญัติศัพท์ การบัญญัติศัพท์ เป็นการนำคำ ใหม่มาใช้ในภาษาไทย โดยนำคำจากภาษาอื่นมาใช้ หรือสร้างคำใหม่ขึ้นเอง เพื่อให้มีความหมายตรงกับคำใน ภาษาไทย การบัญญัติศัพท์มี 2 วิธี คือ - การบัญญัติศัพท์โดยตรง - การบัญญัติศัพท์โดยอ้อม <table border="1"> <thead> <tr> <th>ศัพท์</th><th>ความหมาย</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>telephone</td><td>โทรศัพท์</td></tr> <tr> <td>ecology</td><td>นิเวศวิทยา</td></tr> <tr> <td>reform</td><td>ปฏิรูป</td></tr> <tr> <td>globalization</td><td>โลกาภิวัตน์</td></tr> </tbody> </table> จากนั้น ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยให้ความรู้ความเข้าใจ ในเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย โดยมีขอบเขตของเนื้อหา คือ รูปแบบคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย ที่เข้ามาปะปนในภาษาไทยและ วิเคราะห์คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย ผ่านสื่อประกอบการสอน และใบความรู้เรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย เพื่อทบทวนความรู้ และไปทดสอบความรู้และทดสอบความเข้าใจ ในแบบฝึกทักษะ จัดหมวดหมู่คำยืมภาษาอังกฤษ หลังจากที่ได้รับความรู้จากเนื้อหา ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอด ทั้งนี้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกทักษะได้ เป็นอย่างดี และสามารถวิเคราะห์ชนิดของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	ศัพท์	ความหมาย	radio	วิทยุ	table	โต๊ะ	electricity	ไฟฟ้า	electric fan	พัดลม	telephone	วิทยุ	ศัพท์	ความหมาย	telephone	โทรศัพท์	ecology	นิเวศวิทยา	reform	ปฏิรูป	globalization	โลกาภิวัตน์
ศัพท์	ความหมาย																						
radio	วิทยุ																						
table	โต๊ะ																						
electricity	ไฟฟ้า																						
electric fan	พัดลม																						
telephone	วิทยุ																						
ศัพท์	ความหมาย																						
telephone	โทรศัพท์																						
ecology	นิเวศวิทยา																						
reform	ปฏิรูป																						
globalization	โลกาภิวัตน์																						

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม	ผู้วิจัยอธิบายวิธีการจัดกิจกรรมเกมโดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมหลังจากที่ได้รับทราบความรู้ในเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย มีชื่อเกมว่า “Thai English พิชิตมง” ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำ วิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ขั้นตอนในการเล่น เกมวิธีการนับคะแนน และสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียน อย่างละเอียด รวมถึงผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย ซึ่งนักเรียนได้ให้ความสนใจในกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และมีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมนี้เป็นอย่างมาก ทั้งนี้ นักเรียนมีข้อสงสัยบางอย่างหลังจากที่นักเรียนได้รับทราบวิธีการเล่นแล้ว คือ ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นที่น่าสนใจ แต่จะมีความซับซ้อนและจะต้องทบทวนวิธีการเล่นอยู่เสมอในครั้งแรก 
ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม	ผู้วิจัยได้ทบทวนวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมมากขึ้น เมื่อดำเนินการเล่นเกม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นได้เป็นอย่างดี และหลังจากเสร็จกิจกรรมในรอบที่หนึ่ง ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปรับแก้วิธีการเล่น และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้แสดงความคิดเห็น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	โดยผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนปรับเปลี่ยนขั้นตอน และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้เสนอวิธีการคือ ให้ลดจำนวนผู้เล่นในทีมโดยแบ่งให้เป็นการแข่งขัน 2 รอบแล้วให้แต่ละรอบมาแข่งขันกันอีกครั้ง เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน และฝึกการตอบคำถามฉับพลัน ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำคือ ให้นักเรียนทำกิจกรรมตามที่นักเรียนออกแบบ และให้กำชับเรื่องเวลาให้มีความเหมาะสมในการเล่นเกมนักเรียนสามารถรักษาเวลาที่จัดกิจกรรมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถเล่นเกมตามวิธีการของตนเองได้อย่างมีความสุข
ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น	ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมนี้ โดยผู้วิจัยตั้งคำถาม ซึ่งคำถามจะใช้แนวคำถามเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียน เรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย และสะท้อนการเรียนรู้ให้ทราบถึงความเข้าใจของนักเรียน รวมถึงสรุปผลการเรียนของนักเรียนตามอันดับคะแนนที่ตั้งไว้ตามคู่มือในการเล่น ทั้งนี้ นักเรียนที่ยกมือตอบคำถามจะได้รับรางวัล เพื่อเป็นขวัญกำลังใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการตอบคำถาม
ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้	ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย และเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนหลังจากที่ได้ทำกิจกรรม และสรุปองค์ความรู้ จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 10 ข้อ โดยแนวคำถามของแบบทดสอบมาจากใบความรู้และคำศัพท์ที่อยู่ในกิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี



การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) มาจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน 5 ขั้นตอน หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นตามแผนวงจรปฏิบัติการที่ 2 นั้นได้มีการสะท้อนผลจากข้อมูลที่เก็บรวบรวมในขณะดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรม ซึ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียนและผู้วิจัยที่ได้จากการบันทึกข้อมูลจากแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อนำผลที่ได้ไปแก้ไขปรับปรุงในวงจรต่อไป โดยผู้วิจัยสามารถสรุปรายละเอียดจากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้วิจัย ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ เนื่องจากในวงจรปฏิบัติการที่ 2 เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ ภาษาอังกฤษในภาษาไทย จึงมีความง่ายในการจัดทำข้อมูลสอดแทรกลงในการจัดการเรียนรู้และกิจกรรม รวมถึงการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นและการใช้เทคโนโลยีในการถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อประกอบการสอน ที่มีรูปภาพและเนื้อหาที่หลากหลายสามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจเนื้อหาที่ผู้วิจัยถ่ายทอดได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ใบงานหรือแบบฝึกทักษะที่นักเรียนทำหลังจากรับความรู้มีความถูกต้องและเป็นผลดี แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้คือ การอธิบายที่มาของเกมและวิธีการเล่นเกม รวมไปถึงสาธิตให้กับนักเรียน เป็นผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในขั้นตอนและวิธีการเล่นได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการทดลองเล่นเกมก่อนการเล่นเกมจริง และหลังจากที่ผู้เรียนได้ทดลองเล่นแล้วผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรม จึงส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถนำไปถ่ายทอดให้กับนักเรียนคนอื่น ๆ ได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการเล่นเกม ซึ่งนักเรียนได้ทำความเข้าใจ และให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี รวมถึงแสดงความคิดเห็น ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นให้มีความตื่นเต้น และสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ การร่วมแสดงความคิดเห็นกันระหว่างผู้วิจัยและนักเรียนหลังจากทำกิจกรรม ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาที่ผู้วิจัยสอดแทรกลงในบอร์ดเกม รวมถึงเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้นจากการซักถามข้อสงสัยที่นักเรียนตั้งคำถามและได้รับคำตอบจากผู้วิจัย กล่าวได้ว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเข้าถึงได้และมีความสนุกสนานอีกด้วย

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ นักเรียนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ได้รับแล้วนำมาตอบคำถามจากแบบทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนนำเอาความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 2

หลังจากการดำเนินการวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้วนั้น ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดและประเมินผลที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน โดยมีผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 2 ดังตาราง

ตารางที่ 4.8 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2

จำนวนนักเรียน	คะแนน				ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
18	20	14	19	17.17	1.38	85.85	17	94.44

จากตารางที่ 4.8 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.17 คิดเป็นร้อยละ 85.85 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 94.44 เมื่อพิจารณาผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.9 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของ Benjamin S. Bloom (2525)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1. ชั้นความรู้ความจำ	5	4.61	92.20	16	88.89
2. ชั้นความเข้าใจ	8	6.44	80.50	16	88.89
3. ชั้นการนำไปใช้	7	6.06	86.57	14	77.78

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 3 ขั้นตอน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ชั้นความรู้ความจำ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 คิดเป็นร้อยละ 92.20 ชั้นรองลงมา คือ ชั้นการนำไปใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.06 คิดเป็นร้อยละ 86.57 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ชั้นความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.44 คิดเป็นร้อยละ 80.50 ตามลำดับ

หลักจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ซึ่งมีผลการทดสอบแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.10 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2

จำนวนนักเรียน	คะแนน				ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
18	10	5	9	7.89	1.13	78.90	15	88.33

จากตารางที่ 4.10 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.89 คิดเป็นร้อยละ 78.90 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 88.33 เมื่อพิจารณาผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้านปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.11 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

ทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณ สหพศ จันศิริ (2562)	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1) ด้านระบุปัญหา	2	1.50	75.00	9	50
2) ด้านการรวบรวมข้อมูล และแยกข้อเท็จจริง	2	1.61	80.50	11	61.11
3. ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	2	1.61	80.50	11	61.11
4. ด้านแก้ไขปัญหา	2	1.72	86.00	13	72.22
5. ด้านประเมินผลเพื่อการ ตัดสินใจ	2	1.61	80.50	11	61.11

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านแก้ไขปัญหามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.72 คิดเป็นร้อยละ 86.00 ด้านรองลงมา คือ ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง ด้านการวิเคราะห์ข้อมูล และด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.61 คิดเป็นร้อยละ 80.50 และด้านที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านระบุปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 คิดเป็นร้อยละ 75.00 ตามลำดับ

สภาพปัญหา/ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 2

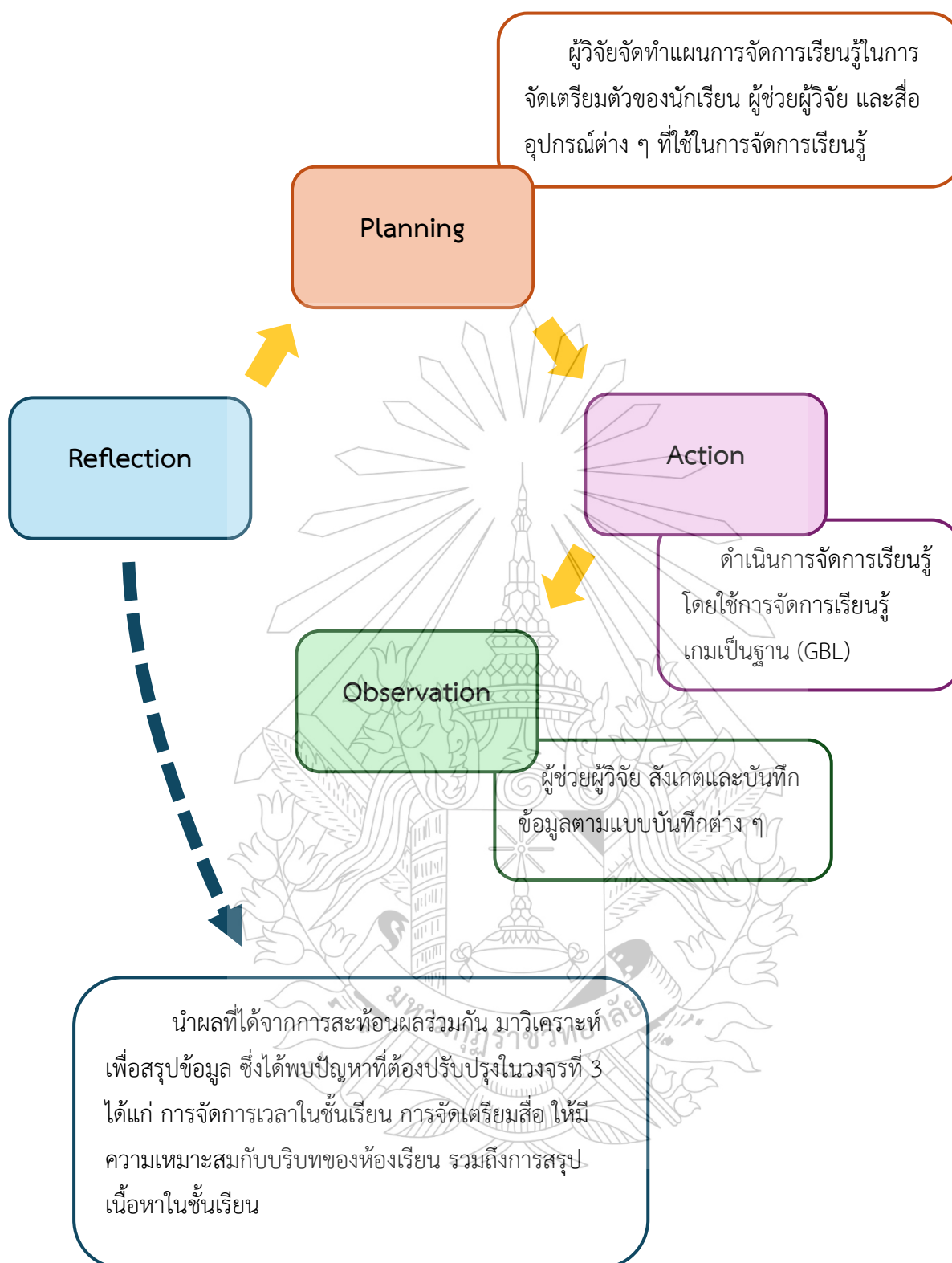
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และร่วมกันสรุปภาพรวมของปัญหาที่สังเกตได้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่อไป ดังตาราง

ตารางที่ 4.12 สภาพปัญหา/ ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 2

สภาพปัญหาที่พบ	ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไข
1. คำถามที่ผู้วิจัยถามเพื่อกระตุ้นนักเรียนมีรูปคำตอบที่กว้างสามารถตอบได้หลากหลายจนเกินขอบเขตความเกี่ยวข้องของเนื้อหา	ผู้วิจัยควรอธิบายลักษณะและเนื้อเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้เรียนอยู่ในองค์ความรู้ของเรื่อง
2. ระยะเวลาที่ใช้ทำกิจกรรมไม่เพียงพอกับกิจกรรมที่ผู้วิจัยออกแบบ ทำให้เวลายืดออกไปในขั้นตอนที่เล่นเกม	ผู้วิจัยพยายามกระชับเวลาที่ทำกิจกรรมให้กับนักเรียนเพื่อให้ทำกิจกรรมได้ตามขั้นตอนที่ผู้วิจัยกำหนดไว้
3. สื่อที่ใช้สอนนักเรียนเกิดปัญหาในบางช่วงที่กำลังถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับนักเรียน	ผู้วิจัยควรจัดเตรียมสื่อเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนมีข้อมูลและแนวทางในการเรียนรู้ต่อไป
4. สื่อที่ใช้ยังไม่มีหลากหลาย	ผู้วิจัยควรเตรียมสื่อให้มีความน่าสนใจ หรือเพิ่มกิจกรรมที่สามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจ

จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ในการเตรียมความพร้อมของนักเรียน ผู้ช่วยวิจัย และสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้ช่วยวิจัยได้สังเกตจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ในระหว่างดำเนินการจัดการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการที่ 2 จึงได้นำข้อมูลที่ได้นำสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้และสรุปวิเคราะห์ผล เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำมาแก้ไขปรับปรุงในวงจรปฏิบัติการถัดไป ดังแผนภาพ





แผนภาพที่ 4.2 กระบวนการดำเนินการปฏิบัติการวิจัยวงจรที่ 2

3.3 ผลการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง คำภาษาสันสกฤตในภาษาไทย

ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) แผนที่ 5-6 โดยมีรายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 4.13 ผลการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้	ผู้วิจัยสร้างองค์ความรู้ให้กับนักเรียน โดยตั้งประเด็นให้เป็นแนวทางเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจ คือ “นักเรียนเคยสงสัยไหมว่าการตั้งชื่อในสมัยก่อนกับปัจจุบันแตกต่างกันมาก นักเรียนคิดว่า เป็นเพราะอะไรถึงแตกต่างกัน” โดยผู้วิจัยให้นักเรียนมีแนวคำตอบที่คล้ายกันซึ่งสรุปได้ว่า ภาษาอื่นเข้ามามีอิทธิพลในการใช้ภาษาไทย ทำให้ภาษาในอดีตและปัจจุบันมีความแตกต่างกันซึ่งในปัจจุบันมักตั้งชื่อโดยมีวิธีการเขียนที่ซับซ้อน เช่น ร หัน หรือมีตัวการ์นต์ โดยมีแตกต่างกับในสมัยก่อนที่ตั้งชื่อตามความสะดวกเพื่อให้ง่ายต่อการจำ  ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยที่เข้ามาปะปนในภาษาไทย ผ่านสื่อประกอบการสอนและใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย และทำแบบฝึกทักษะเรื่อง บอกลีมาภาษาบาลีสันสกฤต เพื่อทบทวนความรู้และทดสอบความเข้าใจหลังจากที่รับความรู้จากเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอด ทั้งนี้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกทักษะได้เป็นอย่างดี และวิเคราะห์ตระกูลต่าง ๆ จากที่ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากใบความรู้มาใช้ตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม	ผู้วิจัยอธิบายวิธีการจัดกิจกรรมเกมโดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมหลังจากที่ได้รับทราบความรู้ในเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย มีชื่อเกมว่า “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต” ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำ วิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ขั้นตอนในการเล่น เกม วิธีการนับคะแนน และสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียน รวมถึงผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย เนื่องจากบอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต” มีความซับซ้อนและแนวคำถามมีความยากง่ายแตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้คู่มือในการเล่นให้กับนักเรียนได้ศึกษา และสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนเป็นตัวอย่าง รวมถึงให้นักเรียนทดลองเล่น ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือในขั้นตอนนี้เพื่อรับทราบในกิจกรรมที่เล่นเป็นอย่างดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม	ผู้วิจัยได้ทบทวนวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมมากขึ้น เมื่อดำเนินการเล่นเกม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นได้เป็นอย่างดี และหลังจากเสร็จกิจกรรมในรอบที่หนึ่ง ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปรับแก้วิธีการเล่น และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้แสดงความคิดเห็น คือ นักเรียนอยากให้เพิ่มเวลาในการเล่น และให้จำนวนเงินจากธนาคารที่เริ่มต้นมากกว่าเดิม เพื่อที่จะดำเนินการเล่นให้เหมือนสมกับคำถามและคำสั่ง ผู้วิจัยได้ให้คำตอบและให้คำแนะนำเพิ่มคือ สามารถเพิ่มจำนวนเงินให้ได้และเพิ่มเวลาในการเล่น แต่ต้องอยู่ในขอบเขตของการเล่น” ทั้งนี้การที่ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนกติกาและวิธีการเล่นนั้น ทำได้ผู้เรียนได้รู้จักปรับเปลี่ยน และฝึกคิดวิธีการใหม่ที่สามารถนำมาปรับใช้ภายในห้องเรียนและจำนวนนักเรียนได้อย่างเหมาะสม
	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้	ผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคือ “การรับเอาภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามามีอิทธิพลในภาษาไทย ส่งผลดีต่อภาษาไทยอย่างไรในความคิดของนักเรียน” ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือและร่วมแสดงความคิดเห็นในคำถามนี้เป็นอย่างดี โดยแนวคำตอบมีความแตกต่างกันตามวิจารณญาณของนักเรียนแต่ละคน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมคำถามให้ผู้เรียนแสดงองค์ความรู้หลังจากที่นักเรียนได้จัดกิจกรรมคือ “นักเรียนคิดว่าการจัดกิจกรรมที่ผ่านมาส่งผลดีต่อการเรียนรู้ในเรื่องนี้อย่างไร” ซึ่งแนวคำตอบของนักเรียนไปในแนวทางเดียวกันคือสามารถเข้าถึงในเนื้อหาได้ง่ายกว่าการเรียนรู้แบบบรรยาย และมีความสนุกสนานอันสอดแทรกเนื้อหาเป็นอย่างดี
ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้	ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย และเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมและสรุปองค์ความรู้ จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 10 ข้อ โดยแนวคำถามของแบบทดสอบมาจากใบความรู้และคำศัพท์ที่อยู่ในกิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้	ผู้วิจัยทบทวนองค์ความรู้เดิมให้กับนักเรียนพอสังเขป และตั้งประเด็นให้เป็นแนวทางเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจ ก่อนนำเข้าสู่บทเรียนคือ “ภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามาในรูปแบบไหนบ้าง” และเพิ่มคำถามต่อจากที่นักเรียนตอบเพื่อเพิ่มความท้าทายในการตอบของนักเรียนคือ “นักเรียนคิดว่าสาเหตุที่สำคัญที่สุดที่คำภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามาปะปนในภาษาไทยเกิดจากสาเหตุใด ?” ซึ่งนักเรียนได้ให้คำตอบและให้ความสนใจเป็นอย่างดี ซึ่งสามารถสรุปคำตอบของนักเรียนคือ เนื่องจากภาษาบาลีสันสกฤตสามารถนำไปใช้กับวิธีการสะกดคำของภาษาไทยและภาษาอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย จึงทำให้ง่ายต่อการปรับเปลี่ยนรูปของคำในภาษาไทยได้  ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ลักษณะคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยที่เข้ามาปะปนในภาษาไทย ผ่านสื่อประกอบการสอนและใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย เพื่อทบทวนความรู้และทดสอบความเข้าใจ ทั้งนี้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกทักษะได้เป็นอย่างดี และวิเคราะห์ตระกูลต่าง ๆ จากที่ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากใบความรู้มาใช้ตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม	ผู้วิจัยอธิบายวิธีการจัดกิจกรรมเกมโดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมหลังจากที่ได้รับทราบความรู้ในเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย มีชื่อเกมว่า “ประโยชน์ศัพท์ภาษาบาลีสันสกฤต” ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำ วิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ขั้นตอนในการเล่น เกม วิธีการนับคะแนน และสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียนอย่างละเอียด รวมถึงผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย ซึ่งนักเรียนได้ให้ความสนใจในกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และมีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมนี้เป็นอย่างมาก 
ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม	ผู้วิจัยได้ทบทวนวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมมากขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยได้ให้คู่มือในการเล่น เมื่อดำเนินการเล่นเกม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นได้เป็นอย่างดี และหลังจากเสร็จกิจกรรมในรอบที่หนึ่ง ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปรับแก้วิธีการเล่น และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้แสดงความคิดเห็น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	โดยผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนปรับเปลี่ยนขั้นตอน และกติกาในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้เสนอวิธีการคือ ให้ลดจำนวนผู้เล่นในทีมให้จัดกิจกรรมเป็นทีมคู่ และจัดการแข่งขันเป็น 2 สาย และหากได้ผู้ชนะแต่ละสายแล้วนำมาแข่งขันอีกครั้งเพื่อเพิ่มคะแนนในการเล่นมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยกับนักเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ปรับปรุงและปรับเปลี่ยนวิธีการให้มีความเหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนและบริบทของห้องเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถจัดกิจกรรมได้เป็นอย่างดี และเหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนและจำนวนนักเรียน รวมถึงสามารถเล่นเกมตามวิธีการของตนเองได้อย่างมีความสุข 
ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุป ผลการเล่น	ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมนี้ โดยผู้วิจัยตั้งคำถาม ซึ่งคำถามจะใช้แนวคำถามเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียน เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย และสะท้อนการเรียนรู้ให้ทราบถึงความเข้าใจของนักเรียน รวมถึงสรุปผลการเล่นของนักเรียนตามอันดับคะแนนที่ตั้งไว้ตามคู่มือในการเล่น ทั้งนี้ นักเรียนที่ยกมือตอบคำถามจะได้รับรางวัลเพื่อเป็นขวัญกำลังใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการตอบคำถาม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำราชาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
ขั้นที่ 5 การประเมินผล การเรียนรู้	ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเรื่อง คำราชาภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย และ เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมและสรุปองค์ความรู้ จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 10 ข้อ โดยแนวคำถามของแบบทดสอบมาจากใบความรู้ และคำศัพท์ที่อยู่ในกิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี 

การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) มาจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน 5 ขั้นตอน หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นตามแผนวงจรปฏิบัติการที่ 3 นั้นได้มีการสะท้อนผลจากข้อมูลที่เก็บรวบรวมในขณะดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรม ซึ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียนและผู้วิจัยที่ได้จากการบันทึกข้อมูลจากแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน เพื่อนำผลที่ได้ไปแก้ไขปรับปรุงในวงจรต่อไป โดยผู้วิจัยสามารถสรุปรายละเอียดจากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้วิจัย ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ เนื่องจากในวงจรปฏิบัติการที่ 3 เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ ภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย จึงมีความง่ายในการจัดทำข้อมูล สอดแทรกลงในการจัดการเรียนรู้และกิจกรรม ทั้งนี้เนื้อหาที่ใช้สอนมีความต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถ เข้าถึงได้ง่าย และมีใบความรู้ให้กับผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ รวมถึงสามารถวัดความเข้าใจของผู้เรียน ได้จาก แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยได้จัดทำให้ กล่าวได้ว่านักเรียนได้รับองค์ความรู้ได้ครบถ้วนและเข้าใจ ในเนื้อหาได้เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้คือ การอธิบายที่มาของ เกม และวิธีการเล่นเกม รวมไปถึงสาธิตให้กับนักเรียน เป็นผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในขั้นตอนและ วิธีการเล่นได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการทดลองเล่นเกมก่อนการเล่นเกมจริง รวมถึงทบทวนวิธีการเล่น จากคู่มือการเล่น เกม มีส่วนช่วยให้ผู้เล่นมีทักษะในการจำวิธีการเล่นได้ รวมไปถึงนำไปปฏิบัติได้ อย่างถูกต้อง และหลังจากที่ผู้เรียนได้ทดลองเล่นแล้วผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย ในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงความคิดเห็นและแสดงวิचारณญาณ ของตนเองที่มีต่อกิจกรรม

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการ เล่นเกม โดยนักเรียนได้ทำความเข้าใจ และให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี รวมถึงแสดง ความคิดเห็น ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นให้มีความตื่นเต้น และสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนได้รับ ความสนุกสนานอันสอดแทรกเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการจะให้นักเรียนรับความรู้ได้อย่างครบถ้วน

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ นักเรียน สามารถแสดงความคิดเห็นผ่านวิचारณญาณของนักเรียนหลังจากทำกิจกรรม ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ เนื้อหาที่ผู้วิจัยสอดแทรกลงในบอร์ดเกม รวมถึงเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้นจากการซักถามข้อสงสัย ที่นักเรียนตั้งคำถามและได้รับคำตอบจากผู้วิจัย กล่าวได้ว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเข้าถึงได้และมี ความสนุกสนาน

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ ผลการจัดการเรียนรู้ในขั้นนี้คือ นักเรียนสามารถ สะท้อนผลการเรียนรู้ที่ได้รับแล้วนำมาตอบคำถามจากแบบทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะส่งผลในนักเรียนนำเอาความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 3

หลังจากการดำเนินการวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้น ตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้วนั้น ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจร แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิचारณญาณ

ท้ายวงจร แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดและประเมินผลที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน โดยมีผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 3 ดังตาราง

ตารางที่ 4.14 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3

จำนวน นักเรียน	คะแนน				ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ ของ คะแนน เฉลี่ย	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
18	20	14	20	17.56	1.50	87.80	17	94.44

จากตารางที่ 4.14 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.56 คิดเป็นร้อยละ 87.80 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 94.44 เมื่อพิจารณาผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.15 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของ Benjamin S. Bloom (2525)	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1. ชั้นความรู้ความจำ	4	3.67	91.75	17	94.44
2. ชั้นความเข้าใจ	9	7.61	84.56	16	88.89
3. ชั้นการนำไปใช้	7	6.33	90.43	16	88.89

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 3 ขั้นตอน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ชั้นความรู้ความจำ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 คิดเป็นร้อยละ 91.75 ชั้นรองลงมา คือ ชั้นการนำไปใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.33 คิดเป็นร้อยละ 90.43 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ชั้นความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.61 คิดเป็นร้อยละ 84.56 ตามลำดับ

หลักจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 ซึ่งมีผลการทดสอบแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 3 ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.16 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 3

จำนวนนักเรียน	คะแนน				ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
18	10	6	10	8.28	1.13	82.80	17	94.44

จากตารางที่ 4.16 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.28 คิดเป็นร้อยละ 82.80 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 94.44 เมื่อพิจารณาผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.17 ผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

ทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณ สหพศ จันศิริ (2562)	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1) ด้านระบุปัญหา	2	1.89	94.50	16	88.89
2) ด้านการรวบรวมข้อมูล และแยกข้อเท็จจริง	2	1.72	86.00	13	72.22
3. ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	2	1.67	83.50	12	66.67
4. ด้านแก้ไขปัญหา	2	1.78	89.00	14	77.78
5. ด้านประเมินผลเพื่อการ ตัดสินใจ	2	1.67	83.50	12	66.67

จากตารางที่ 4.17 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำയวงจรที่ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านระบุปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.89 คิดเป็นร้อยละ 94.50 ด้านรองลงมา คือ ด้านแก้ไขปัญหา มีคะแนนเฉลี่ย 1.78 คิดเป็นร้อยละ 89.00 ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.72 คิดเป็นร้อยละ 86.00 และด้านที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านวิเคราะห์ข้อมูลและด้านประเมินผลการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.67 คิดเป็นร้อยละ 83.50 ตามลำดับ

สภาพปัญหา/ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และร่วมกันสรุปภาพรวมของปัญหาที่สังเกตได้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่อไป ดังตาราง

ตารางที่ 4.18 สภาพปัญหา/ ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 3

สภาพปัญหาที่พบ	ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไข
1. เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่มีนักเรียนสอบปลายภาค ทำให้กิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงด้านเวลา	ผู้วิจัยปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและวิธีการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเวลาแต่ยังคงมีเนื้อหาที่ครอบคลุมและครบถ้วน
2. นักเรียนบางคนไม่ให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรม	ผู้วิจัยคอยเดินควบคุมชั้นเรียน และกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น
3. เนื้อหาและวิธีการจัดกิจกรรมมีความซับซ้อน	ผู้วิจัยจัดทำคู่มือที่ใช้ในการเล่นและสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียน

จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการที่ 3 ผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ในการเตรียมความพร้อมของนักเรียน ผู้ช่วยวิจัย และสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนวงจรปฏิบัติการที่ 3 ผู้ช่วยวิจัยได้สังเกตจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ในระหว่างดำเนินการจัดการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการที่ 3 จึงได้นำข้อมูลที่ได้มาสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้และสรุปวิเคราะห์ผล

จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร ผู้วิจัยได้สรุปผลการทดสอบทำывงจรของแบบทดสอบ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ยสูงจากวงจรถที่ 1 วงจรถที่ 2 และวงจรถที่ 3 ตามลำดับ

ผลการทดสอบทำывงจรของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนในวงจรถที่ 1-3 จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) พบว่า ผลการทดสอบทำывงจรของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงจากวงจรถที่ 1 วงจรถที่ 2 และวงจรถที่ 3 ตามลำดับ ดังตาราง

ตารางที่ 4.19 ผลการทดสอบทำывงจรของแบบทดสอบ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำывงจรที่ 1-3

ผลการ ทดสอบ ทำыв วงจรถ	จำนวน นักเรียน	คะแนน				ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ ของ คะแนน เฉลี่ย	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	
		เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	18	20	12	19	15.50	2.09	77.50	13	72.22
2	18	20	14	19	17.17	1.38	85.85	17	94.44
3	18	20	14	20	17.56	1.50	87.80	17	94.44

ผลการทดสอบทำывงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของนักเรียนในวงจรถที่ 1-3 จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) พบว่า ผลการทดสอบทำывงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงจากวงจรถที่ 1 วงจรถที่ 2 และวงจรถที่ 3 ตามลำดับ ดังตาราง

ตารางที่ 4.20 ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1-3

ผลการ ทดสอบ ท้าย วงจร	จำนวน นักเรียน	คะแนน				ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ ของ คะแนน เฉลี่ย	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	
		เต็ม	ต่ำสุด	สูงสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	18	10	4	9	6.44	1.65	64.40	8	44.44
2	18	10	5	9	7.89	1.13	78.90	15	88.33
3	18	10	6	10	8.28	1.13	82.80	17	94.44

ทั้งนี้ จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร ผู้วิจัยได้สรุปผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีคะแนนเฉลี่ยสูงจากวงจรที่ 1 วงจรที่ 2 และวงจรที่ 3 แยกเป็นรายด้านตามลำดับดังนี้

ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนในวงจรที่ 1-3 แยกเป็นรายด้าน จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) พบว่า ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงจากวงจรที่ 1 วงจรที่ 2 และวงจรที่ 3 ตามลำดับ ดังตาราง

ตารางที่ 4.21 ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ท้ายวงจรที่ 1-3 แยกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ของ Benjamin S. Bloom (2525)	วงจรที่	คะแนน	ร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
		เฉลี่ย			
ขั้นความรู้ความจำ	1	4.28	85.60	17	94.44
	2	4.61	92.20	16	88.89
	3	3.67	91.75	17	94.44
ขั้นความเข้าใจ	1	8.22	82.20	15	83.33
	2	6.44	80.50	16	88.89
	3	7.61	84.56	16	88.89

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ของ Benjamin S. Bloom (2525)	วงจรที่	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
ขั้นการนำไปใช้	1	4.33	86.60	17	94.44
	2	6.06	86.57	14	77.78
	3	6.33	90.43	16	88.89

ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนในวงจรที่ 1-3 แยกเป็นรายด้าน จากการดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) พบว่า ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงจากวงจรที่ 1 วงจรที่ 2 และวงจรที่ 3 ตามลำดับ ดังตาราง

ตารางที่ 4.22 ผลการทดสอบท้ายวงจรของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1-3 แยกเป็นรายด้าน

ทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณ สหพงศ์ จันศิริ (2562)	วงจรที่	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
ด้านระบุปัญหา	1	1.44	72.00	9	50.00
	2	1.50	75.00	9	50.00
	3	1.89	94.5	16	88.89
ด้านการรวบรวมข้อมูล และข้อเท็จจริง	1	1.61	80.50	11	61.11
	2	1.61	80.50	11	61.11
	3	1.72	86.00	13	72.22
ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	1	1.78	59.33	13	72.22
	2	1.61	80.50	11	61.11
	3	1.67	83.5	12	66.67
ด้านแก้ไขปัญหา	1	1.28	64.00	8	44.44
	2	1.72	86.00	13	72.22
	3	1.78	89.00	14	77.78

ทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณ สหพศ จันศิริ (2562)	วงจรที่	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
ด้านประเมินผลการ ตัดสินใจ	1	0.72	72.00	13	72.22
	2	1.61	80.50	11	61.11
	3	1.67	83.50	12	66.67

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 สิ้นสุดลง ผู้วิจัยได้ดำเนินการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจำนวน 18 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ โดยมีผลปรากฏ ดังตาราง

ตารางที่ 4.23 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายบุคคล

เลขที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์
1	30	27	90.00	1
2	30	26	86.67	1
3	30	28	93.33	1
4	30	28	93.33	1
5	30	29	96.67	1
6	30	27	90.00	1
7	30	26	86.67	1
8	30	24	80.00	1
9	30	25	83.33	1
10	30	24	80.00	1
11	30	26	86.67	1
12	30	26	86.67	1
13	30	23	76.67	1

เลขที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์
14	30	21	70.00	0
15	30	20	66.67	0
16	30	21	70.00	0
17	30	28	93.33	1
18	30	29	96.67	1

ตารางที่ 4.24 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์(คน)			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					(คน)	ร้อยละ	(คน)	ร้อยละ
18	30	25.44	2.77	84.80	15	83.33	3	16.67

จากตารางที่ 4.24 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนนักเรียน 18 คน มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.44 คิดเป็นร้อยละ 84.80 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด เมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.25 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของ Benjamin S. Bloom (2525)	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1. ชั้นความรู้ความจำ	11	10.17	92.45	18	100
2. ชั้นความเข้าใจ	13	11.00	84.62	16	88.89
3. ชั้นการนำไปใช้	6	4.06	67.67	11	61.11
รวม	30	25.23	81.58		

จากตารางที่ 4.25 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 3 ขั้นตอน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ชั้นความรู้ความจำ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.17 คิดเป็นร้อยละ 92.45 ชั้นรองลงมา คือ ชั้นความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.00 คิดเป็นร้อยละ 84.62 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ชั้นการนำไปใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 คิดเป็นร้อยละ 67.67 ตามลำดับ

4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 สิ้นสุดลง ผู้วิจัยได้ดำเนินการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนจำนวน 18 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 20 ข้อ โดยมีผลปรากฏ ดังตาราง

ตารางที่ 4.26 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายบุคคล

เลขที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์
1	20	18	90.00	1
2	20	17	85.00	1
3	20	18	90.00	1
4	20	18	90.00	1
5	20	17	85.00	1
6	20	19	95.00	1
7	20	16	80.00	1
8	20	13	65.00	0
9	20	15	75.00	1
10	20	17	80.00	1
11	20	17	85.00	1
12	20	18	90.00	1
13	20	16	80.00	1

เลขที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์
14	20	14	70.00	0
15	20	17	85.00	1
16	20	18	90.00	1
17	20	18	90.00	1
18	20	17	85.00	1

ตารางที่ 4.27 ผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์(คน)			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					(คน)	ร้อยละ	(คน)	ร้อยละ
18	20	16.83	1.54	84.15	16	88.89	2	11.11

จากตารางที่ 4.27 ผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนนักเรียน 18 คน มีคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.83 คิดเป็นร้อยละ 84.15 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด เมื่อพิจารณาผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 4.28 ผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แยกเป็นรายด้าน

ทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณ สหพศ จันศิริ (2562)	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1) ด้านระบุปัญหา	4	3.83	95.75	17	94.44
2) ด้านการรวบรวมข้อมูล และแยกข้อเท็จจริง	4	3.50	87.50	16	88.89
3. ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	4	3.22	80.50	16	88.89
4. ด้านแก้ไขปัญหา	4	3.11	77.75	17	94.44
5. ด้านประเมินผลเพื่อการ ตัดสินใจ	4	3.17	79.25	18	100
รวม	20	16.83	84.15		

จากตารางที่ 4.28 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านระบุปัญหา มีคะแนนเฉลี่ย
เท่ากับ 3.83 คิดเป็นร้อยละ 92.45 ขึ้นรองลงมา คือ ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง
มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 คิดเป็นร้อยละ 87.50 ด้านวิเคราะห์ข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.22
คิดเป็นร้อยละ 80.50 ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.17 คิดเป็นร้อยละ
79.25 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านแก้ไขปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.11
คิดเป็นร้อยละ 77.75 ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 6 แผน เวลาสอน 12 ชั่วโมง มีคุณภาพอยู่ในระดับมีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.73, S.D. = 0.37) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจริง เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ทั้งหมด 3 วงจร มีค่า (Index of Consistency) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ได้แก่ 1) แบบทดสอบเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจริงที่ 1 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.53-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.73 2) แบบทดสอบเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจริงที่ 2 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.70-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.85 3) แบบทดสอบเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจริงที่ 3 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.57-0.77 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.73 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.88 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจริง เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ทั้งหมด 3 วงจร มีค่า (Index of Consistency) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจริงที่ 1 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.63-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40-0.60 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.76 2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำนองจริงที่ 2 มีค่า

ความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.73-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.763) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรถี 3 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.60-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.67 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.77 และเครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่า (Index of Consistency) อยู่ระหว่าง 0.88-1.00 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.50-0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.73 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.93 และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่า (Index of Consistency) อยู่ระหว่าง 0.92-1.00 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.50-0.67 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40-0.73 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.91

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ ไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าร้อยละ สามารถสรุปผล อภิปราย การวิจัย ได้ดังนี้

5.1 สรุปผล

5.1.1 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.44 คิดเป็นร้อยละ 84.80 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ทั้ง 3 ชั้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามพฤติกรรมด้านพุทธิ พัสัย 3 ขั้นตอน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ชั้นความรู้ความจำ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.17 คิดเป็นร้อยละ 92.45 ขั้นรองลงมา คือ ชั้นความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.00 คิดเป็นร้อยละ 84.62 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ชั้นการนำไปใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 คิดเป็นร้อยละ 67.67 ตามลำดับ

5.1.2 ผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน มีคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.83 คิดเป็นร้อยละ 84.15 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) จากการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทั้ง 5 ด้าน พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านระบุปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 คิดเป็นร้อยละ 92.45 ขึ้นรองลงมา คือ ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 คิดเป็นร้อยละ 87.50 ด้านวิเคราะห์ข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.22 คิดเป็นร้อยละ 80.50 ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.17 คิดเป็นร้อยละ 79.25 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านแก้ไขปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.11 คิดเป็นร้อยละ 77.75 ตามลำดับ

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.44 คิดเป็นร้อยละ 84.80 ของคะแนนเต็ม 30 คะแนน และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คิดเป็นร้อยละ 83.33 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ เนื่องด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) อีกทั้งในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมยังสามารถฝึกให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี รวมถึงในบางขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามเพื่อแสดงองค์ความรู้ของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม และความเข้าใจในเนื้อหาที่สอดแทรกในกิจกรรมนั้น ผู้เรียนสามารถแสดงองค์ความรู้ที่ผู้เรียนเข้าใจจนเกิดเป็นวิจารณญาณทางการคิดได้ถ่ายทอดออกมาให้กับผู้อื่นได้รับทราบ และการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ถือเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกหนึ่งรูปแบบที่สามารถเป็นเปลี่ยนขั้นตอนและรูปแบบของเกมได้เป็นอย่างดีทั้งผู้สอนสามารถออกแบบขั้นตอนให้กับผู้เรียนได้ทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง และผู้เรียนสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการปรับเปลี่ยนวิธีการทำกิจกรรมด้วยตนเองอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธรรมรัฐ ชวลิต (2565) ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)” ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) (Post-Test) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.1 ร้อยละ 84 อยู่ในระดับ ดีมาก ซึ่งนักเรียนมีระดับตามเกณฑ์การประเมินคืออยู่ในระดับ ดีมาก สอดคล้องกับ นวรัตน์ แดงทุ่ง (2564) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3” ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่าน เกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ สุภาพร วรรณใส และอัมพร วัจนะ (2569) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เมทริกซ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเขมรราชพิทยาคม” ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เมทริกซ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ศิริวิทย์ จินเมือง และบัญชา ธรรมบุตร (2568) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐาน” ผลวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผ่านเกณฑ์โดยเฉลี่ยร้อยละ 87.30 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ทั้ง 3 ชั้น พบว่า พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 3 ขั้นตอน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ชั้นความรู้ความจำ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.17 คิดเป็นร้อยละ 92.45 ชั้นรองลงมา คือ ชั้นความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.00 คิดเป็นร้อยละ 84.62 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ชั้นการนำไปใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 คิดเป็นร้อยละ 67.67 ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สสำรวจความรู้ ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม ขั้นที่ 4

อภิปรายและสรุปผลการเล่น และขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนที่จัดการเรียนการสอนมีการกระตุ้นผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นและทบทวนองค์ความรู้ที่ได้รับอยู่เสมอ รวมถึงผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น ผ่านการสร้างสรรค์ในการจัดและออกแบบขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ได้รับความรู้ที่เหมาะสมและครบถ้วน สอดคล้องกับ อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร” ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X}=25.46$ S.D.=5.16) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X}=9.54$ S.D.=3.53) และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ ศินซ์ชา ทองอาจ, สมภพ เดชะประทุมวัน และวชิระ วิชขุวรรณ ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน)” ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Chien Hung Lai (2564) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้เกมในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ใช้กระบวนการเกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดทบทวนความรู้เดิม ใ้ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน ครูและนักเรียนรู้สึกผ่อนคลายไม่เครียดในการจัดการเรียนรู้ และมีกิจกรรมเพื่อให้มีการพูดคุยและเข้าสังคมเสมอ

5.2.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.83 คิดเป็นร้อยละ 84.15 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เป็นนวัตกรรมที่สามารถผสมผสานการเรียนรู้ที่หลากหลายเข้าด้วยกัน ผ่านรายละเอียดของกิจกรรมเกมเป็นฐานในชั้นต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ที่สอดแทรกเข้าไปในการจัดการเรียนรู้แล้วยังสามารถให้ผู้เรียนแสดงวิจารณ์ผ่านการจัดประเด็นคำถามรอบตัวที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่าง

หลากหลาย ส่งผลให้ผลการทดสอบหลังจากจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับ นิธิภัทรกมลสุข (2560) ได้ศึกษาเรื่อง “การสอนแบบเกมร่วมกับกิจกรรมกลุ่มย่อยในวิชาการวิเคราะห์เชิงปริมาณและสถิติธุรกิจ” ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยวิธีการสอนแบบเกมร่วมกับกิจกรรม กลุ่มย่อยมีคะแนนสอบเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีบรรยายเพียงอย่างเดียวในทุกหัวข้ออย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ วรศักดิ์ สีภา ปวีณา ชันธิลาและประภาพร หนองหารพิทักษ์ (2567) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณ เรื่องการคูณ การหารทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดคำนวณ เรื่องการคูณ การหารทศนิยม หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คิดเป็นร้อยละ 73.79 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ศิริปรางค์ จรรย์สืบศรี (2562) ได้ศึกษาเรื่อง “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้การแสดงแทน ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4” ผลการศึกษาพบว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เมื่อวิเคราะห์จากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนมีความสามารถในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ในระดับที่ดีขึ้น ส่วนผลจากแบบทดสอบความสามารถในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์อยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.77 จากคะแนนเต็ม 4.00 (คิดเป็นร้อยละ 69.25)

คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) จากการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทั้ง 5 ด้าน พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากผลการทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง คำภาษา ต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5 ด้าน ซึ่งร้อยละคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านระบุปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 คิดเป็นร้อยละ 92.45 ขึ้นรองลงมา คือ ด้านการรวบรวมข้อมูลและแยกข้อเท็จจริง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 คิดเป็นร้อยละ 87.50 ด้านวิเคราะห์ข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.22 คิดเป็นร้อยละ 80.50 ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.17 คิดเป็นร้อยละ 79.25 และชั้นที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านแก้ไขปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.11 คิดเป็นร้อยละ 77.75 ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีกระบวนการและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ อย่างชัดเจน และรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนสามารถนำมาสอดคล้องกับองค์ความรู้ในด้านของเนื้อหา เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะ วิธีการ ขั้นตอนต่าง ๆ ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้หลากหลายวิชา สอดคล้องกับ ธีรรัตน์ เอี่ยมคำและนฤตล ภูสิงห์

(2568) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2” ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.73 / 82.13 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึงนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา มีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับ ปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4” ซึ่งผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศทั้งหมดได้รับการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุดและมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 77.82/79.89 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และความฉลาดรู้ ด้านระบบนิเวศของนักเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้(ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ กรรณิการ์ จอมแปง สมเกียรติ อินทสิงห์ และศักดา สวาทยานันท์ (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจ ในการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน โดยมีร้อยละพัฒนาการ เท่ากับ 67.80 จัดว่ามีพัฒนาการในระดับสูง และหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน มีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ฐปนนท์ สุวรรณนิษฐ์ (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานร่วมเข้า กับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมอง ส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้และมีผลต่อจิตใจที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิภริยา ได้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) อย่างละเอียด โดยเฉพาะขั้นนำเสนอเกมซึ่งครูผู้สอนจะต้องอธิบายวิธีการเล่นและกติกาอย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามวิธีการเล่นได้อย่างถูกต้องและดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

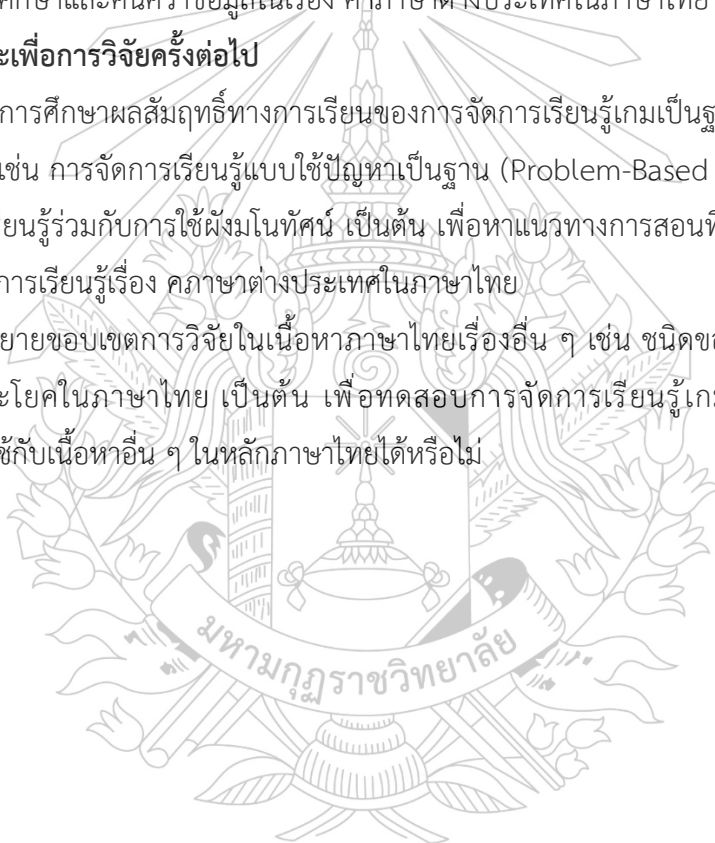
2. ครูผู้สอนควรศึกษาเนื้อหาและข้อมูลในเรื่องอย่างละเอียดเพื่อนำไปปรับใช้ในบอร์ดเกม ให้มีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อให้นักเรียนได้รับองค์ความรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้อง

3. สถานศึกษาควรจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการปฏิบัติการเรียนรู้ เช่น มุมคำศัพท์ ที่เป็นคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หรือมุมให้ความรู้เกี่ยวกับภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลในเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning - PBL) หรือการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการใช้ผังมโนทัศน์ เป็นต้น เพื่อหาแนวทางการสอนที่เหมาะสมที่สุดในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

2. ควรขยายขอบเขตการวิจัยในเนื้อหาภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ เช่น ชนิดของคำในภาษาไทย ระดับภาษา ประโยคในภาษาไทย เป็นต้น เพื่อทดสอบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ว่าสามารถนำไปใช้กับเนื้อหาอื่น ๆ ในหลักภาษาไทยได้หรือไม่



บรรณานุกรม

- กตัญญู ชูชื่น. (2543). คำยืมภาษาต่างประเทศ ชุดภาษาเขมรในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- กนกอร สะภา. (2559). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ประกอบบทเรียนบน
เว็บรายวิชางานธุรกิจ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม.
- กมล โพธิเย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษ
ที่ 21. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 19(1), 11-28.
- กมลลักษณ์ นิกรฐา และประภาส เพ็งพุ่ม. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำภาษา
ต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ
สืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึก. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กรรณิการ์ จอมแปง สมเกียรติ อินทสิงห์ และศักดา สวาทะนันท์. (2565) ผลการจัดการเรียนรู้โดย
ใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจ ในการเรียนวิชาวิทยาการ
คำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. เชียงใหม่: วารสารหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- กรมวิชาการ. (2539). บันทึกการเสด็จพระราชดำเนินพระราชทาน กระแสพระราชดำริ เรื่อง ปัญหา
การใช้คำไทยในการประชุมทางวิชาการ ชุมชนภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2505. กรุงเทพมหานคร: ศุภสมาคมลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. (2546). คู่มือหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). คู่มือการพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม.
ฉบับที่ 2. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

กฤดาภรณ์ สี่หารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษา
ประเทศไทย 4.0. วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 28(2): 477-488.

กาญจนา นาคสกุล. (2554). บรรทัดฐานภาษาไทยเล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สถาบัน
ภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

กาญจนา โพธิ์ลักษณะ. (2554). การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

กำชัย ทองหล่อ. (2556). หลักภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 54. กรุงเทพมหานคร: รวมสาส์น.

กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม
ความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการ
เรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เกรียงศักดิ์ พลอยแสง. (2558). คำภาษาบาลีและสันสกฤต: ภาพสะท้อนพัฒนาการภาษาไทย.
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เกียรติพร สิ้นพิบูลย์. (2560). การพัฒนาความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยการ
จัดการเรียนรู้ด้วยการใช้คำถามเป็นฐานร่วมกับมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี
ที่ 6. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จงชัย เจนหัตถการกิจ. (2551). หลักภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 5 (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพมหานคร:
ธนาเพรศ.

จักรกฤษณ์ โปตาพล. (2564). ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์: ผู้นำในยุค Disruptive. นครปฐม:
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.

จันจิรา จิตตะวิริยะพงษ์. (2546). อิทธิพลภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.

- จันทวรรณ เทวรักษ์. (2526). รายงานการวิจัยอิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมการศึกษาในวัย 4-6 ขวบ ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิตรลดา เอ็มแบน. (2547). ผลของการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการจำแนกสิ่งเร้าของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดภาชีเขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิรกฤต ยศประสิทธิ์. (2562). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. (2556). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- ชญานิศ บำรุง. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชนัดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2558). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. พิษณุโลก: วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชนิดา ยอดสาลี และกาญจนา บุญสง. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์เขต 2. วารสารวิชาการ Veridian E – Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9(1., 1208-1223).
- ชวลิต ชูกำแพง. (2551). การพัฒนาหลักสูตร. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นนทบุรี: พืบาลานซ์ดีไซด์แอนพรีนติ้ง.

- ชำนาญ รอดเหตุภัย. (2553). การวิจัยทางภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2549). การออกแบบและพัฒนาและพัฒนบทเรียนคอมพิวเตอร์ ภาควิชาเทคโนโลยีการสื่อสารศึกษา. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2534). เทคโนโลยีการศึกษา : ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- ฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ฐาปนี สิทธิเลิศ. (2560). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้สะเต็มศึกษาสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัยแผนกประถม จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). บอร์ดเกม ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต คมชัดลึก. สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2568 จาก <http://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>.
- ณัฐญา นาคะสันต์ และชวนัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. วารสารร่มพญักษ์ มหาวิทยาลัยเกริก, 34(3): 160-182.
- ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ. (2545). ผู้เรียนเป็นสำคัญและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครูมืออาชีพ. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ทองสุข เกตุโรจน์. (2546). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทาริกา สมพงษ์. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการกำกับตนเองเรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทินกร พันเดช. (2561). การพัฒนามโนทัศน์เรื่องมูลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทิตินา แคมมณี และคณะ. (2541). เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ เทคนิคการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิดและการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสแควร์, 2541.
- ทิตินา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 20. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 23). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธรรมรัฐ ขวลิท (2565) . การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning). โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา โรงเรียนสวนสนขอนแก่น
- ธมลวรรณ กานต์กิตติธร. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดารัตน์ เอี่ยมคำและนภมล ภูสิงห์ (2568). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 . วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ. สืบค้น จาก <https://so10.tci-thaijo.org/index.php/rdicpru/article/view/1571>
- ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นวรรตน์ แดงรุ่ง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยนเรศวร: พิษณุโลก

นิธิภัทร กมลสุข. (2560). การสอนแบบเกมร่วมกับกิจกรรมกลุ่มย่อยในวิชาการวิเคราะห์เชิงปริมาณ และสถิติธุรกิจ.การประชุมวิชาการระดับชาติปัญญาภิวัฒน์ ครั้งที่ 7: สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์.

นรรัตน์ ฝนเขียว. (2563). Games Based Learning หรือ GBL คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2568 จาก <https://www.truelookpanya.com/blog/content/84436/-teamet>.

แน่นน้อย ดวงดารา. (2542). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. จันทบุรี : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.

บรรจง อมรชีวิน. (2556). การคิดอย่างมีวิจารณญาณ: หลักการพัฒนาคิดอย่างมี ตรรกะ เหตุผล และดุลพินิจ. กรุงเทพมหานคร: สถาบันการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.

บรรจบ พันธุมธา. (2523). ลักษณะภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

บรรจบ พันธุมธา. (2544). ลักษณะภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 10 ฉบับปรับปรุงใหม่. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2542). เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: เจริญดีการพิมพ์.

บุญเหลือ ใจมโน. (2556). ภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: แดเน็กซ์ อินเตอร์คอปอเรชั่น.

บุษวรรษ์ แสนปลื้ม. (2559). การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์. สืบค้นเมื่อ 17 กรกฎาคม 2568 จาก <http://portal5.udru.ac.th/ebook/pdf/upload/18837r00267>.

ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง. (2553). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้กรณีศึกษาทางศาสตร์การเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาวิชาชีพครู.
นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้ รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ปรีชา ทิชนพงศ์. (2534). บาลี-สันสกฤตที่เกี่ยวกับภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

ปรีชา เนาว์เย็นผล. (2544). กิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจที่ได้รับการสอนตามรูปแบบชิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดทักษะที่คิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

ปานรวี ยงยุทธวิชัย. (2546). คู่มือการเขียนแผนการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อขอเลื่อนตำแหน่งอาจารย์สาม. กรุงเทพมหานคร: สถาบันการส่งเสริมและพัฒนาการอ่านการเขียนแห่งประเทศไทย.

ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

พนิดา นิรมานและจุไรรัตน์ ลักษณะศิริ. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีวิทยา 2 ในพระราชูปถัมภ์ฯ ระหว่างวิธีสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และวิธีสอนแบบปกติ. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พรพิมล ใจกล้า. (2564). การพัฒนาเกมการศึกษา เรื่องรูปร่าง รูปทรง วิชาทัศนศิลป์ ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 .กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรพิศ งามพงษ์. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 10, (หน้า 647- 657). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

- พระราชพล ตีตพิณ. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมกับการสอนปกติ. ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- พระปลัดชินภัทร วิทยารุ่งเรือง. (2555). การสร้างแผนการเรียนรู้ เรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เน้นการใช้หลักอริยสัจสี่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พระหน่อแสง อคฺคเสน. (2563). อิทธิพลของคำยืมภาษาอังกฤษในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2549). วิธีการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พิชัย ละแมนชัย. (2537). ทำอย่างไรจึงจะเป็นอาจารย์สาม. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- พิชภา ตัวสงค์. (2565). การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง สารรอบตัว โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- พินันท์ คงคาเพชร. (2552). การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน. กรุงเทพมหานคร: แดเน็กซ์ อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- ไพโรจน์ คะเชนทร์. (2556). การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2568 จาก <http://priroj.orgfree.com/pdf30/10การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.pdf>.
- ไพโรจน์ คะเชนทร์. (2556). การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2568 จาก <http://www.wattoongpel.com/มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร>.
- ไพศาล หวังพานิช. (2556). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ภิธาดา วอนกล้า. (2566). การพัฒนาโมโครเลิร์นนิ่ง เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

มงคล เดชนครินทร์. (2558). บัญญัติศัพท์-ศัพท์บัญญัติ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มงคล ศุภอำพันวงษ์. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน.
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสยาม.

มลิวลย์ สมศักดิ์. (2540). รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนใน
โครงการขยายโอกาสทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรี-
นครินทร์วิโรฒประสานมิตร.

มัลลิกา มาภา. (2559). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2540). หลักการวัดผลและการสร้างข้อสอบ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). กิจกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.

โยธิน แสงวดี. (2551). การวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.

รักชน พุทธรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. กรุงเทพมหานคร:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร:
นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

ราชบัณฑิตยสภา. (2558). คำภาษาจีนในภาษาไทย. Office of the Royal Society. สืบค้นเมื่อ
9 กรกฎาคม 2568. www.orst.go.th.

ลลิตา โชติรังษิยากุล. (2545). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา.

ลลิตา พิมรัตน์ และวีรกาญจน์ กนกกมลเศ (2563). การยืมคำภาษาเขมรในภาษาไทย
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณ จีระเดชากุล. (2551). นันทนาการสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมการสอน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม, 40(2), 107-132.
- วัชร เล่าเรียนดี. (2549). เทคนิคและยุทธวิธีพัฒนาทักษะการจัดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2552). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพมหานคร: แอล ที เพรส.
- วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ. (2549). บรรทัดฐานภาษาไทยเล่ม 2: คำ การสร้างคำและการยืมคำ. กรุงเทพมหานคร: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ. (2555). บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2: คำการสร้างคำและการยืมคำ. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- วิการดา จักรอิศราพงษ์. (2553). การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียน ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนภาษาแบบองค์รวม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิกิฮาว. (2562). วิธีการทำเกมกระดานเอง. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2568 จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/วิธีการทำเกมกระดานเอง>.

วินิตา สร้อยเพชรประภา. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบ Backward Design. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ. (2556). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ. (2560). ภาษาไทยถิ่น. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทย.

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ. 2550. ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วิสันต์ กัญแก้ว. (2529). ภาษาบาลีสันสกฤตที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา.

วรศักดิ์ สีกา ปวีณา ชันธุลีและประภาพร หนองหารพิทักษ์. (2567). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณ เรื่องการคูณ การหารทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. เชียงใหม่: วารสารครุศาสตร์ราชภัฏเชียงใหม่

ศยามน อินสะอาด. (2557). เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ศรีสุภา วรคามิน. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะการร่วมพลังทำงานเป็นทีมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ศานติ รักดีคำ. (2550). เขมรใช้ไทยยืม. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.

ศิริปราน จรรย์สืบศรี . (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้การแสดงแทน ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 . วารสาร

ศิลปการศึกษาศาสตรวิจัย 12, 2 (ก.ค. -ธ.ค. 2563), 409-425.

<https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:190396>

ศิริวัลย์ จินเมือง และบัญชา ธรรมบุตร (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐาน. ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 (2568): วารสารสินธุ์โสธร .[https://so19.tcithaijo.org/index.php/JOS/article /view /2715](https://so19.tcithaijo.org/index.php/JOS/article/view/2715)

ศิวินิต อรรถภูมิกุล. (2555). การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศุภกร เลิศอมรมีสุข. (2556). พัฒนาการของคำยืมภาษาจีนที่ปรากฏในพจนานุกรมไทย. วิทยานิพนธ์ อักษรศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สนันท์ อัญชลินกุล. (2527). คำต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา, และละออ ชูติกร. (2555). การละเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในเอกสารประกอบการ สอนชุดวิชาสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย เล่ม 1 หน่วยที่ 4. นนทบุรี:มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช.

สมบูรณ์ ศุภจริยาวัตร. (2546). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏราชชนครินทร์.

สมประสงค์ น่วมบุญลือ. (2555). การคิดวิจารณ์ญาณ การใช้ตรรกะเพื่อการตัดสินใจเลือก. พิมพ์ครั้งที่ 1. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.

สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). BOARD | GAME | UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แชลมอน.

สหพงศ์ จันศิริ. (2562). การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ปัญหาเป็นฐานในรายวิชาหลักการจัดการฟาร์ม สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

สันติ งามเสริม. (2560). การสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. วารสารวิชาการโรงเรียน
นายเรือ. 4(1): 48-66, สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2568 จาก <http://www.rtnalibrary.com/web/RTNA%20Journal%20of%20Social%20Science/y.4-60/04>.

สาโรจน์ บัวพันธุ์งาม. (2558). ภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย. เชียงใหม่:
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2543). มาตรฐานการศึกษาพิเศษ โรงเรียน
เรียนรวม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2527). การศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการ
สอนชนเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2527). เกมการศึกษา. กรุงเทพมหานคร:
คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริม
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. กรุงเทพมหานคร: สพฐ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2523). นโยบายและแผนพัฒนาเด็กระยะยาว.
กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2528). แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2.
เล่มที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์กรมศาสนา.

สำลี รักสุทธี. (2553). คู่มือการจัดทำสื่อวัฒนธรรมและแผนฯ ประกอบสื่อวัฒนธรรม.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.

สิรินทร์รดา จุฑามณีพงษ์. (2566). รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและ
เกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุกัญญา สมทรัพย์ตระกูล และคณะ. (2568). นวัตกรรมทางการศึกษาในโลกอนาคต. ปีที่ 10
ฉบับที่ 1 (2025). อุบลราชธานี: วารสาร มจร.อุบลปริทรรศน์ (มกราคม-เมษายน 2568).

สุคนธ์ สิทธิพานนท์. (2552). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน. สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุคนธ์ สิทธิพานนท์ และคณะ. (2545). การจัดการกระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตาม หลักสูตร
การศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.

สุทธิวรรณ พิศศักดิ์โสภณ. (2557). การสร้างเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. สืบค้นเมื่อ
11 มิถุนายน 2568 จาก <http://www.mathayom9.go.th/nitad/analyze/achiev-1.pdf>.

สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (2517). บาลีสันสกฤตที่สัมพันธ์กับภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (2523). หลักภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (2544). หลักภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 16). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2551). วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด กรุงเทพมหานคร:
ดวงกมลสมัย.

สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์...การสอนคิดอย่างมีวิจารณญาณ. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.

สุวิทย์มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. นนทบุรี:
ภาพพิมพ์.

สุวิมล ว่องวานิช. (2550). การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน Classroom action research. พิมพ์ครั้งที่
ที่ 10. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิมล สุวรรณจันดี. (2554). การพัฒนาแผนการเรียนรู้สาระพุทธศาสนาโดยใช้กรณี ศึกษาเพื่อ
ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอรุณาราม อำเภอ
แม่ทา จังหวัดลำพูน. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สู่ขวัญ ตลับนาค. (2556). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT. นครปฐม: มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.

เสาวนีย์ ชลมาศ. (2551). ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง.

นนทบุรี: มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช.

อชิป อนันต์กิตติกุล.(2564).การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
เกมเรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. นครปฐม: มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.

อนันต์ เหล่าเลิศวรกุล. (2555). บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สถาบัน
ภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

อภิชาญ ปานเจริญ. (2560). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร:
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อัจฉรา ชิวพันธ์. (2536). คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.
กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2552). กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาแนวคิดสู่ปฏิบัติ.
กรุงเทพมหานคร: บุ๊คพอยท์.

Benjamin S. Bloom. (2499). TAXONOMY OF EDUCATIONAL OBJECTIVES. David
McKay Co.Inc.

Bloom BS. (2525). Human characteristics and school learning. New York: Mc Graw
-Hill Book.

Chien Hung Lai. (2564). A Research on Applying Game Based Learning to Enhance the
Participation of student. สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2568 จาก https://www.researchgate.net/publication/259609399_A_Research_on_Applying_Game_Based_Learning_to_Enhance_the_Participation_of_Student.

- Fadi Castronovo, et al. (2562). Design and Development of a Virtual Reality Educational Game for Architectural and Construction Reviews.
- Falciani, I. (2563). Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits. สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2568 จาก <https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>.
- Gagne, R. M. (1985). The Conditions of Learning and Theory of Instruction. New York: CBS College Publishing.
- Gagne, R. M. (2528). The Conditions of Learning and Theory of Instruction. New York: CBS College Publishing.
- Hong, H. (1996). Effects of Mathematics Learning Through Children,s Literature on Math Achievement and Dispositional Outcomes. Early Childhood Research Quarterly.
- Hong, H. (1996). Effects of Mathematics Learning Through Children,s Literature on Math Achievement and Dispositional Outcomes. Early Childhood Research Quarterly.
- Kemmis, & McTaggart. (1982). Action research in retrospect and prospect. The action research reader. Geelong, Vic: Deakin University.
- Kincaid, William Arthur. (1977). A Study of Effects on Childeren Attitude and Achievement in Mathematics Resulting from the Mathematics Game into the Home by Specially Trained Parents. Dissertation Abstract International 37,6:41-95-A.
- Kiryakova & Angelova. (2558). GAMIFICATION IN EDUCATION. Conference: 9th International Balkan Education and Science Conference At: Edirne, Turkey.

Orbe, A. Roji, E. Garmendia, L. and Cuadrado, J. (2561). “Urban Planning Board Game: A Cooperative Serious Game.” Proceedings of the European Conference on Games-based Learning, October: 509 – 515.

Orcutt, L., E. (2515). Child Management of Instruetional Games: effects Upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept. Dissertation Abstract International,

ROBMULLARKY. (2560). ความรู้เพื่อคนพันธุ์เกม : อะไรกัน Board Game, Board Game café และ Board game master. More Than a Game. สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2568 จาก <https://www.morethanagamecafe.com/th/ความรู้เพื่อคนพันธุ์เกม>.

Silverman, D. (2556). How to learn board game design and development. สืบค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2568 จาก <http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-boardgame-design-and-development--gamedev-11607>.

Smith, Edward and Lewis Golding. (2561). “Use of board games in higher education literature review.” MSOR Connections 16(2): 24 – 29.

Sousa, M., Bernardo, E., (2559). Back in Game: Modern Board Games, In Zagalo, N., Veloso, A.I., Costa, L., Mealha, Ó. (Eds), Videogame Sciences and Arts. VJ 2019. Communications in Computer and Information Science, vol. 1164. (pp. 72-85). Springer, Cham. สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2568 จาก https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_6.

Treher, E.N. (2554). Learning with board games. Accessed December 25, 2018. Available from https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.

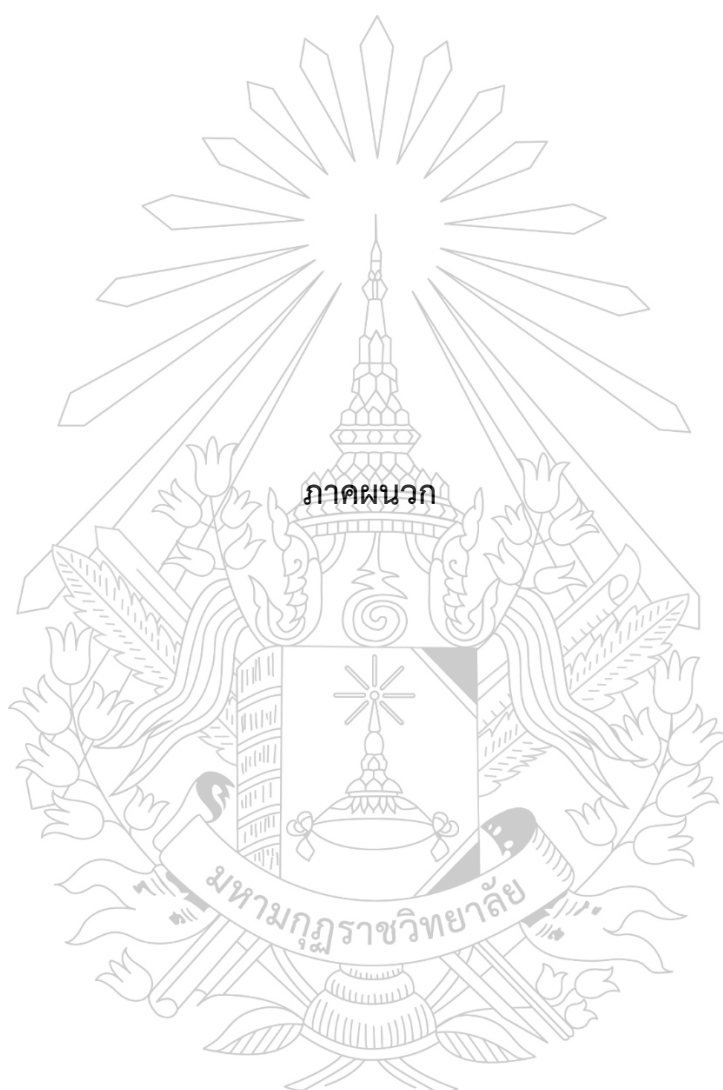
Treher, E.N. (2554). Learning with board games. Accessed December 25, 2018. Available from สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2568 https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.

Vicuna Laura. (2560). Educational Games Design: Creating an Effective and Engaging Learning Experience. (Bachelor of Engineering Information Technology).
Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, Helsinki.

Wehmeier, S. (2543). OXFORD Advanced Learner's Dictionary. Sixth edition. USA:
OXFORD UniversityPress.

Whittam, A.M. and Chow, W. (2560). An educational board game for learning and teaching burn care: A preliminary evaluation. Scars, Burns & Healing, (3)1: 1-5.







รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. นางสาวกิงฟ้า ภิรมย์ญาณ

วุฒิการศึกษา: ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย
ตำแหน่ง: ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
สถานที่ทำงาน : โรงเรียนสวนสกุ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

2. นายวัชรุทธ ศรีภูมิกุล

วุฒิการศึกษา: ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย
ตำแหน่ง: ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
สถานที่ทำงาน : โรงเรียนสวนสกุ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น

3. นางผกามาศ จันทรใส

วุฒิการศึกษา: ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
ตำแหน่ง: ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน : โรงเรียนชุมชนบ้านหม้อ อำเภอสรีเชียงใหม่ จังหวัดหนองคาย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1

4. นางสาวธัญปภัทร ปรีชา

วุฒิการศึกษา: ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ตำแหน่ง: ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน : โรงเรียนอาโอยาม่า 2 อำเภอโพธิ์ตาก จังหวัดหนองคาย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1

5. ผศ.ดร.วรเชษฐ์ โทอิน

วุฒิการศึกษา: ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา
ตำแหน่ง: อาจารย์
สถานที่ทำงาน : มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์โยธธ

6. ผู้ช่วยผู้วิจัย: นายเจษฎากร เกื้อนเอ็น

วุฒิการศึกษา: ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
ตำแหน่ง: ครู ไม่มีวิทยฐานะ
สถานที่ทำงาน: โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น



ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ที่ อว ๗๔๑๔/ว๑๐๓๓๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
๔/๓๗ หมู่ที่ ๑๒ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น ๔๐๐๐๐
โทร ๐๔๓-๒๕๑-๔๔๔, ๐๔๓-๒๕๒-๓๔๖

๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เจริญพร นางสาวกิงฟ้า ภิรมย์ญาณ

ด้วย นายภาณุ สุขสร้อย เลขทะเบียนนักศึกษา ๖๗๒๐๔๔๐๑๓๒๐๑๐ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ ๔/๒๕๖๗ กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการศึกษาต่อไป

ในการนี้ เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็น อย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและพิจารณาเครื่องมือวิจัยของนักศึกษา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเจริญพรมหาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระสุธีวรธรรม, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

เรียน นายภาณุ สุขสร้อย
- ดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์
ทางเครื่องมือวิจัยตามทฤษฎี

นางสาวกิงฟ้า ภิรมย์ญาณ
๒๖.๑๒.๒๕๖๘

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
ติดต่อประสานงาน : นายภาณุ สุขสร้อย โทร. ๐๔๔-๒๐๖๒๒๒๑

ที่ อว ๗๙๑๔/ว๑๐๓๓๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
๙/๓๗ หมู่ที่ ๑๒ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น ๔๐๐๐๐
โทร ๐๔๓-๒๕๑-๕๔๘, ๐๔๓-๒๕๒-๓๔๖

๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เจริญพร นายวัชรุทธิ์ ศรีภูมิกุล

ด้วย นายภาณุ สุขสร้อย เลขทะเบียนนักศึกษา ๖๓๒๐๔๔๐๑๓๒๐๑๐ นักศึกษาลัทธิสุตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ ๔/๒๕๖๗ กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งใน
การศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้
เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการศึกษาต่อไป

ในการนี้ เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็น อย่างดี จึงใคร่ขอ
ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและพิจารณาเครื่องมือวิจัยของนักศึกษา และหวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระสุธีวรธรรม, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

เรียน นายภาณุ สุขสร้อย

- อนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ
ตรวจสอบเครื่องมือวิจัยตามที่ขอ

(นายวัชรุทธิ์ ศรีภูมิกุล)

๒๗ ธ.ค. ๒๕๖๘

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

ติดต่อประสานงาน : นายภาณุ สุขสร้อย โทร. ๐๔๔-๒๐๖๒๒๒๑

ที่ อว ๗๙๑๔/ว๑๐๓๓๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
๙/๓๗ หมู่ที่ ๑๒ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น ๔๐๐๐๐
โทร ๐๔๓-๒๔๑-๔๔๔, ๐๔๓-๒๔๒-๓๘๖

๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เจริญพร นางผกามาศ จันทร์ใส

ด้วย นายภาณุ สุขสร้อย เลขทะเบียนนักศึกษา ๖๗๐๔๔๐๑๓๒๐๑๐ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ ๔/๒๕๖๗ กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งใน
การศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้
เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการศึกษาต่อไป

ในการนี้ เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็น อย่างดี จึงใคร่ขอ
ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและพิจารณาเครื่องมือวิจัยของนักศึกษา และหวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระสุธีวรธรรม, ผศ.ดร.)
รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

ศาสตราจารย์
ดร.ผกามาศ จันทร์ใส

(นางผกามาศ จันทร์ใส)

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

ติดต่อประสานงาน : นายภาณุ สุขสร้อย โทร. ๐๙๙-๒๐๖๒๒๒๑

ที่ อว ๗๙๑๔/ว๑๐๓๓๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
๙/๓๗ หมู่ที่ ๑๒ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น ๔๐๐๐๐
โทร ๐๔๓-๒๕๑-๕๔๔, ๐๔๓-๒๕๒-๓๘๖

๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เจริญพร นางสาวธัญปัทม ปรีชา

ด้วย นายภาณุ สุขสร้อย เลขทะเบียนนักศึกษา-๖๗๒๐๔๔๐๑๓๒๐๑๐ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ ๔/๒๕๖๗ กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งใน
การศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้
เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการศึกษาต่อไป

ในการนี้ เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็น อย่างดี จึงใคร่ขอ
ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและพิจารณาเครื่องมือวิจัยของนักศึกษา และหวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเจริญพรมหาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระสุธีวีธีธรรม, ผศ.ดร.)
รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

ผศ.ดร.ปัทม ปรีชา

(ผศ.ดร.ปัทม ปรีชา)

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
ติดต่อประสานงาน : นายภาณุ สุขสร้อย-โทร. ๐๙๔-๒๐๖๒๒๒๑



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน โทร. ๐๕๓ ๒๕๑๘๕๕

ที่ อว ๗๙๑๔/ว๑๐๓๓๓ วันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เจริญพร ดร.วรเชษฐ์ ไทอิน

ด้วย นายภาณุ สุขสร้อย เลขทะเบียนนักศึกษา ๖๗๒๐๔๔๐๑๓๒๐๑๐ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ ๔/๒๕๖๗ กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้
การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้อง
ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อ
ทำการศึกษาต่อไป

ในการนี้ เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็น อย่างดี จึงใคร่
ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและพิจารณาเครื่องมือวิจัยของนักศึกษา และหวังเป็น
อย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเจริญพรมหาเพื่อพิจารณา

(พระสุธีวรธรรม, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

กษณณพวิตรรรณ (อ.กษณณ)

— อ.กษณณพวิตรรรณ (อ.กษณณ)

๑๑๑.๑๑.๑๑๑

๑๑๑ ๑๑๑๑ ๑๑๑

มหาวิทยาลัย



ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมและความสอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้
กับการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลการประเมินผล
แผนการจัดการเรียนรู้ 2 คำภาษาเขมรในภาษาไทย

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	5	5	4	5	5	24	4.80	มากที่สุด
2	4	5	5	5	4	23	4.60	มากที่สุด
3	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
4	5	5	4	4	5	23	4.60	มากที่สุด
5	5	5	5	4	5	24	4.80	มากที่สุด
6	5	4	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
7	4	4	5	5	5	23	4.60	มากที่สุด
8	4	5	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
9	5	4	4	5	4	22	4.40	มาก
10	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
11	5	4	4	5	5	23	4.60	มากที่สุด
12	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
13	5	4	4	4	4	21	4.20	มาก
14	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
15	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
16	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
17	5	5	5	4	5	24	4.80	มากที่สุด
18	4	3	4	4	5	20	4.00	มาก
19	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
20	5	5	3	5	5	23	4.60	มากที่สุด
รวม							4.67	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมและความสอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้
กับการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลการประเมินผล
แผนการจัดการเรียนรู้ 4 คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
2	4	5	4	5	4	22	4.40	มาก
3	5	5	5	3	4	22	4.40	มาก
4	5	5	4	5	5	24	4.80	มากที่สุด
5	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
6	5	4	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
7	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
8	4	5	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
9	5	5	4	5	5	24	4.80	มากที่สุด
10	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
11	5	4	4	5	5	23	4.60	มากที่สุด
12	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
13	5	4	4	3	4	20	4.00	มาก
14	5	4	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
15	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
16	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
17	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
18	4	5	4	5	4	22	4.40	มาก
19	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
20	4	5	5	5	4	23	4.60	มากที่สุด
รวม							4.69	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมและความสอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้
กับการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลการประเมินผล
แผนการจัดการเรียนรู้ 5 ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	4	5	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
2	4	5	4	5	4	22	4.40	มาก
3	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
4	5	5	4	5	5	24	4.80	มากที่สุด
5	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
6	5	4	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
7	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
8	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
9	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
10	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
11	5	4	4	5	5	23	4.60	มากที่สุด
12	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
13	5	4	4	5	5	23	4.60	มากที่สุด
14	5	4	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
15	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
16	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
17	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
18	4	5	4	5	4	22	4.40	มาก
19	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
20	4	5	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
รวม							4.79	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมและความสอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้
กับการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลการประเมินผล
แผนการจัดการเรียนรู้ 6 คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

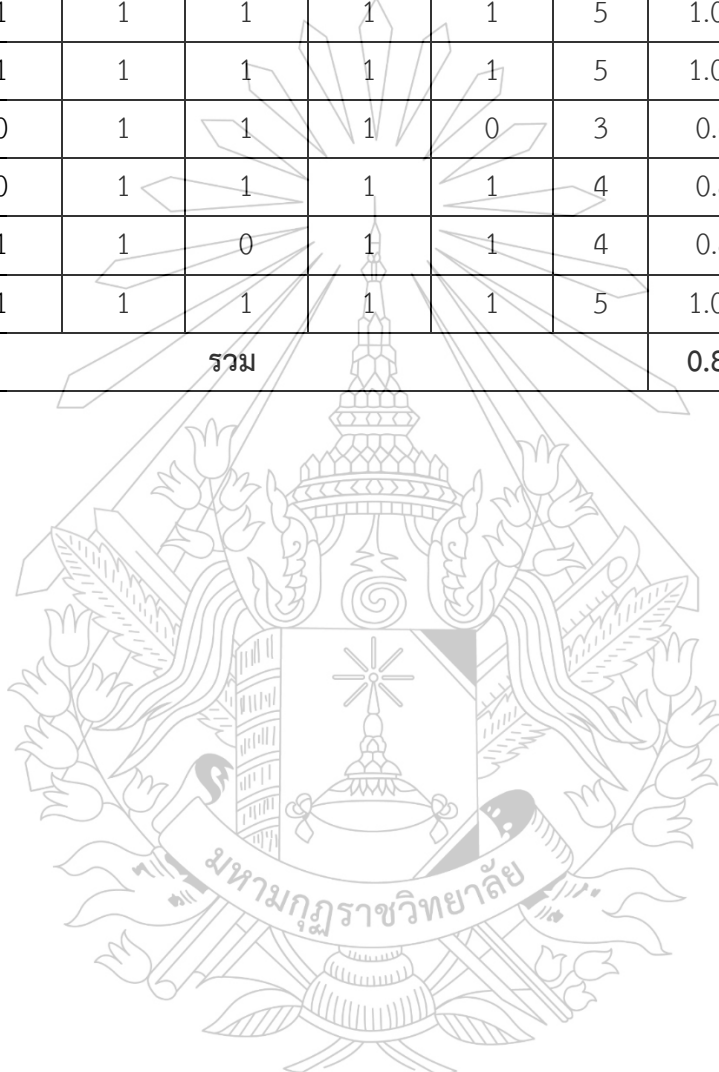
ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
2	4	5	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
3	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
4	5	5	4	5	5	24	4.80	มากที่สุด
5	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
6	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
7	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
8	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
9	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
10	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
11	5	4	4	5	5	23	4.60	มากที่สุด
12	4	5	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
13	5	4	4	5	5	23	4.60	มากที่สุด
14	5	4	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
15	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
16	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
17	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
18	4	5	4	5	4	22	4.40	มาก
19	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
20	4	5	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
รวม							4.85	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบบันทึกผลการเรียนรู้

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	0	1	1	0	3	0.6	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
4	0	1	1	1	0	3	0.6	ใช้ได้
5	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
6	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.83	ใช้ได้



ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
2	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
8	0	1	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
11	0	1	1	1	0	3	0.60	ใช้ได้
12	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้
13	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
17	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
18	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.88	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 20 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 20 ข้อ

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
2	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
3	0	1	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
5	0	1	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
6	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
9	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
11	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
13	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
16	1	1	0	0	1	3	0.60	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
19	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.87	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 20 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 20 ข้อ

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
2	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
3	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
5	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
6	0	1	1	0	1	3	0.60	ใช้ได้
7	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้
8	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
9	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
11	0	1	1	0	1	3	0.60	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
13	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้
14	1	0	1	1	0	3	0.60	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
18	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
19	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
20	0	1	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
รวม							0.81	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 20 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 20 ข้อ

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 1

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
2	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
6	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
8	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
9	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.84	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 10 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 10 ข้อ

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 2

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
7	1	0	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.90	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 10 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 10 ข้อ

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 3

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	0	1	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
3	1	0	1	0	1	3	0.60	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
6	0	1	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
8	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.86	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 10 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 10 ข้อ

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

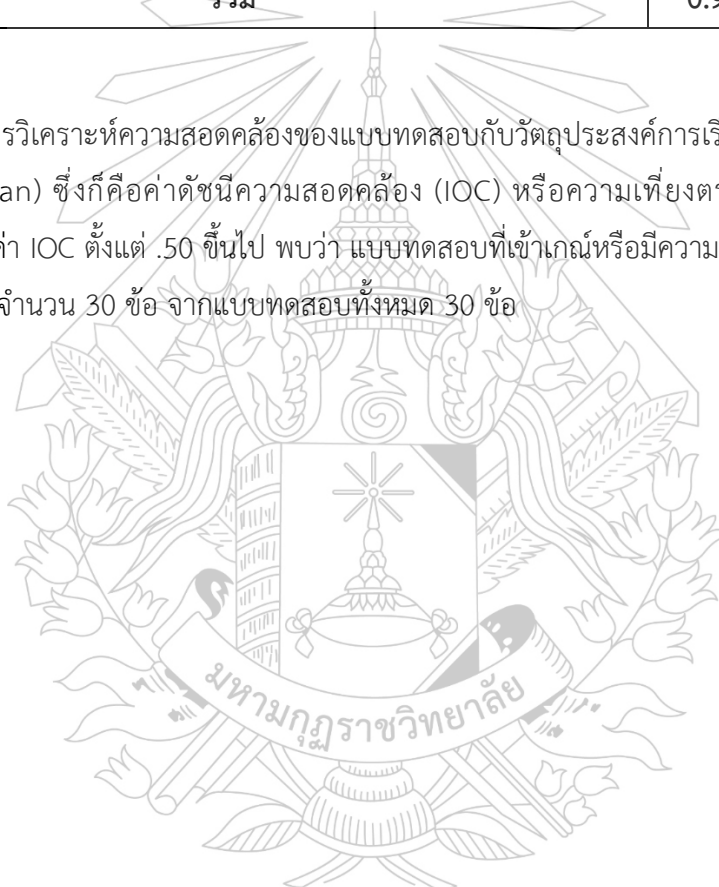
(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศภาษาไทย

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
2	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
12	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
13	1	0	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
16	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
17	1	0	1	0	1	3	0.60	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
21	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
22	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
23	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
24	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
28	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้
29	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.92	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 30 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 30 ข้อ



ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item - Objective Congruence: IOC)

แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
2	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	0	4	0.80	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
12	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
13	1	0	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้
16	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
17	1	0	1	0	1	3	0.60	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้
รวม							0.91	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงของรายข้อของแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรง สามารถวัดได้ตามจะประสงค์ จำนวน 20 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 20 ข้อ



ที่ อว ๗๔๓๔/๐๑๓๕



โรงเรียนจัวเรียงศึกษา
จ.จัวเรียง อ.ชุมแพ จ.ขอนแก่น
เลขที่รับ ๐๗๖.วันที่ ๒๑.๑๒.๒๕๖๓
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
๙/๒๕๖๓ หมู่ที่ ๑๒ ตำบลโนนศิลา อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น ๔๐๐๐๐
โทร ๐๔๓-๒๔๑-๔๔๔, ๐๔๓-๒๔๑-๔๔๖

๑๖ มกราคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขออนุญาตเคราะหฺทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนจัวเรียงศึกษา

เนื่องด้วย นายภาณุ สุขสร้อย เลขทะเบียนนักศึกษา ๖๗๒๐๔๔๐๑๓๒๐๑๐ นักศึกษา
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ ๔/๒๕๖๓ กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การ
พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำราชาศัพท์ในประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต โดยมี ดร.แสงอาทิตย์ ไทมิตร เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ดังนั้น เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงานที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์
และเป็นไปตามกระบวนการของการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขต
อีสาน จึงใคร่ขออนุญาตเคราะหฺข้อมูลเพื่อใช้ประกอบเป็นข้อมูลเบื้องต้น ในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย
(Try out) ในการทำวิทยานิพนธ์และขออนุญาตใช้หน่วยงานของท่านเป็นพื้นที่ในการทำวิทยานิพนธ์เป็นลำดับ
ต่อไป รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณาและให้ความอนุเคราะหฺ ขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนจัวเรียงศึกษา

ผ.มหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
รองศาสตราจารย์ ดร.วิมลรัตน์ วัฒนศิริ

โปรดทราบ

✓โปรดพิจารณาดำเนินการ

ขอเจริญพร

(พระสุวิจิตรธรรม, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

มหาวิทยาลัย

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
ติดต่อประสานงาน : นายภาณุ สุขสร้อย โทร. ๐๔๓-๒๐๖๒๒๒๑

-ทราบ
-ลงนามในกำกับ
๒๑.๑.๒๕๖๔



ภาคผนวก จ

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



AF 04-03

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ วิทยาลัยการสาธารณสุขสุรินทร์ จังหวัดยะลา

เลขที่ 91 ถนนเทศบาล 1 ตำบลสะเตง อำเภอเมือง จังหวัดยะลา 95000 โทรศัพท์ 0 7321 2863 ต่อ 131

E-mail: scphylirb@yala.ac.th Website: http://www.yala.ac.th/IRB-SCPHYL/

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ชื่อโครงการวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6		
รหัสจริยธรรมการวิจัย	SCPHYLIB-2568/982		
ผู้วิจัยหลัก	นายภาณุ สุขสร้อย		
สังกัด	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน		
วิธีการพิจารณา	Expedited		
วันที่ส่ง	21 ธันวาคม 2568	วันที่พิจารณา	09 มกราคม 2569
วันที่รับรอง	14 มกราคม 2569	วันหมดอายุ	14 มกราคม 2570

เอกสารที่รับรอง

1. โครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงข้อมูลอาสาสมัครวิจัย
4. เอกสารแสดงความยินยอมที่ได้รับการบอกกล่าว
5. ประวัตินักวิจัย/คณะนักวิจัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ วิทยาลัยการสาธารณสุขสุรินทร์ จังหวัดยะลา ได้พิจารณาโครงการวิจัยแล้ว ตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นมาตรฐานสากล ตามระเบียบแนวทางและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

หมายเหตุ:

1. กำหนดส่งรายงานความก้าวหน้า 14 กรกฎาคม 2569 แบบฟอร์ม AF 03-19
2. กำหนดส่งรายงานสิ้นสุดโครงการ 14 กุมภาพันธ์ 2570 แบบฟอร์ม AF 03-20
3. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัยหลังได้รับการรับรอง ให้นักวิจัยขออนุมัติปรับรายละเอียด และ AF 07-02
4. หากดำเนินการวิจัยไม่แล้วเสร็จภายในระยะเวลารับรอง ให้นักวิจัยขออนุมัติขยายระยะเวลา แบบฟอร์ม AF 03-18

(นายอวิรุทธิ์ สิงห์กุล)

 เลขานุการคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรม
การวิจัยในมนุษย์


(ผศ.ดร.อัญชลี พงศ์เกษร)

 รองประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรม
การวิจัยในมนุษย์

(หนังสือรับรองมีปณินตราสัญลักษณ์วิทยาลัยการสาธารณสุขสุรินทร์ จังหวัดยะลา)



สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 1

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 20 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
2	0.77	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
3	0.63	0.20	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
4	0.53	0.40	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
5	0.80	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
6	0.57	0.47	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
7	0.63	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
8	0.70	0.20	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
9	0.57	0.33	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
10	0.70	0.20	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
11	0.77	0.20	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
12	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
13	0.70	0.20	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
14	0.77	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
15	0.63	0.20	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
16	0.67	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
17	0.67	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
18	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
19	0.63	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
20	0.67	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.53 ถึง 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.53 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 2

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 20 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
2	0.80	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
3	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
4	0.80	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
5	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
6	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
7	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
8	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
9	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
10	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
11	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
12	0.70	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
13	0.80	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
14	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
15	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
16	0.80	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
17	0.77	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
18	0.80	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
19	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
20	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.70 ถึง 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.27 ถึง 0.53 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ท้ายวงจรที่ 3

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 20 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
2	0.57	0.47	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
3	0.57	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
4	0.70	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
5	0.57	0.73	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
6	0.70	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
7	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
8	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
9	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
10	0.47	0.27	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
11	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
12	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
13	0.67	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
14	0.70	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
15	0.67	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
16	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
17	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
18	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
19	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
20	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.47 ถึง 0.73 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.27 ถึง 0.73 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 1

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 10 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
2	0.63	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
3	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
4	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
5	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
6	0.70	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
7	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
8	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
9	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
10	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.63 ถึง 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.40 ถึง 0.60 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.76

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 2

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 10 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
2	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
3	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
4	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
5	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
6	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
7	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
8	0.77	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
9	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
10	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.73 ถึง 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.27 ถึง 0.53 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.76

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ท้ายวงจรที่ 3

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 10 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.60	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
2	0.70	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
3	0.80	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
4	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
5	0.77	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
6	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
7	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
8	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
9	0.70	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
10	0.77	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.60 ถึง 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.27 ถึง 0.67 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 30 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.57	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
2	0.67	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
3	0.73	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
4	0.70	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
5	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
6	0.70	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
7	0.73	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
8	0.63	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
9	0.63	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
10	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
11	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
12	0.63	0.73	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
13	0.63	0.47	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
14	0.53	0.53	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
15	0.60	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
16	0.53	0.53	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
17	0.67	0.27	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
18	0.57	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
19	0.50	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
20	0.67	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
21	0.67	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
22	0.50	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
23	0.53	0.67	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
24	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
25	0.53	0.53	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
26	0.57	0.73	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
27	0.50	0.73	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
28	0.53	0.53	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
29	0.63	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
30	0.60	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.50 ถึง 0.73 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.27 ถึง 0.73 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93



สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อแบบทดสอบ: แบบทดสอบวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

จำนวนผู้สอบ: 30 คน

จำนวนข้อสอบ: 20 ข้อ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัย

ข้อ	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
2	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
3	0.53	0.67	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
4	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
5	0.57	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
6	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
7	0.63	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
8	0.60	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
9	0.60	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
10	0.63	0.60	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
11	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
12	0.57	0.47	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
13	0.57	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
14	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
15	0.57	0.47	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
16	0.50	0.73	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
17	0.60	0.53	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์
18	0.57	0.60	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
19	0.47	0.67	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่านเกณฑ์
20	0.67	0.40	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ความยากง่ายและอำนาจจำแนกของข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.47 ถึง 0.67 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.40 ถึง 0.73 และมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบปรนัยฉบับนี้มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91





ที่ อว ๗๙๔๔/๐๒๕๖



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
๔/๓๗ หมู่ที่ ๑๒ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น ๔๐๐๐๐
โทร ๐๔๓-๒๕๑-๕๔๔, ๐๔๓-๒๕๒-๕๔๖

โรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

อ.ชุมแพ จ.ขอนแก่น

เลขที่รับ 120 วันที่ 9 พ.ย. 69

เวลา ๐๙.15 น.

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ใช้เครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลวิจัย

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

ด้วย นายภาณุ สุขสร้อย เลขทะเบียนนักศึกษา ๒๒๐๔๔๐๑๓๒๐๑๐ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ ๔/๒๕๖๓ กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต โดยมี ดร.แสงอาทิตย์ ไทยมิตร เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ดังนั้น เพื่อให้การวิจัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดอนุญาตให้นายภาณุ สุขสร้อย ได้ใช้เครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย ซึ่งเครื่องมือวิจัยดังกล่าวผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ ทั้งนี้ นักศึกษาผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเจริญพรเพื่อโปรดพิจารณาและให้ความอนุเคราะห์

เขียน เสนอผู้อำนวยการ

ศาสตราจารย์ ดร.พรพิมล อดุลรัตน์

๒๕๖๔/๑๐ เพื่อเก็บข้อมูลวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและพิจารณา

ลงชื่อ

นางสาว... ๐9 พ.ย. 69

ขอเจริญพร

(พระครูวิจิตรธรรม, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
ติดต่อประสานงาน : นายภาณุ สุขสร้อย โทร. ๐๔๔-๒๐๖๒๒๒๑

ทบท
- ผอ.งานบริหารทั่วไป
ส.ก.น.
น.น.บ.น.



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย		เวลา 12 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำภาษาจีนในภาษาไทย		เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นายภาณุ สุขสร้อย		ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พ้องภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ม.4-6/5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

2. สาระสำคัญ

คำภาษาจีนมาใช้ในภาษาไทย เข้ามามีอิทธิพลต่อภาษาไทยอันเกิดจากการที่ชาวจีนเข้ามาอาศัยและตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศไทย จึงนำเอาวัฒนธรรม ภาษา ซึ่งภาษาได้รับอิทธิพลมาจากภาษาพูดเนื่องจากกระบวนการเขียนภาษาจีนต่างกับภาษาไทยมาก แต่ภาษาจีนจัดเป็นภาษาคำโดดเช่นเดียวกับภาษาไทย ทั้งนี้คำภาษาจีนในภาษาไทยที่เข้ามาอาจมีการเปลี่ยนแปลงรูปคำ รูปเสียง และรูปความหมาย เพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับไวยากรณ์ไทย โดยคำส่วนมากมักเป็นพยางค์เดียวซึ่งอาจมีลักษณนาม มีเสียงวรรณยุกต์ คำเดียวมีหลายความหมาย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกลักษณะของคำภาษาจีนในภาษาไทยได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถฝึกทักษะการคิดจากการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน (GBL) ได้

3.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4. กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 สืบหาความรู้

- 1) นักเรียนได้รับการตรวจสอบจำนวนและทำการเช็คชื่อภายในห้องเรียนจากครู
- 2) นักเรียนได้รับการกระตุ้นความรู้จากครูผู้สอน จากการยิงคำถามของครูผู้สอนเพื่อแสดงความคิดเห็น และนำเข้าสู่บทเรียน

ตัวอย่างคำถาม (ผู้สอนสามารถตั้งคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้มากกว่า 1 คำถาม)

1. นักเรียนเคยสงสัยไหมว่า ประเทศไทยถึงไม่มีเพียงคนไทยเท่านั้น ทำไมถึงมีชาวต่างชาติเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ด้วย ?
2. นักเรียนคิดว่า นอกจากชาวไทยในพื้นที่ประเทศไทย นักเรียนเห็นชาติต่างชาตินอกจากชาติที่พบเจอบ่อยคือชาติใด ?
- 3) นักเรียนรับทราบความเป็นมาและคำภาษาจีนในภาษาไทยที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และวิเคราะห์คำภาษาจีนในภาษาไทยตามหมวดหมู่ ผ่านสื่อประกอบการสอนจากครูผู้สอนร่วมกับใบความรู้เรื่อง คำยืมภาษาจีนในภาษาไทย
- 4) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมภาษาจีน เพื่อทบทวนความรู้
- 5) นักเรียนรับฟังการนำเสนอเกมจากครู

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม

- 6) นักเรียนรับฟังการอธิบายวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การให้คะแนนจากครูผู้สอน ชื่อเกม “**บัลลังก์จักรพรรดิ**”
 - อุปกรณ์ในการเล่น ได้แก่ กระดาน, ลูกเต๋า และหมากที่ใช้เล่น
 - วิธีการเล่นเกม “**บัลลังก์จักรพรรดิ**”
 1. จัดผู้เล่นในการแข่งขันเป็นรอบ รอบละ 5 คน ในการเล่นแต่ละรอบ
 2. ให้ผู้เล่นโยนลูกเต๋าเพื่อจัดอันดับ
 3. ผู้เล่นจะต้องโยนลูกเต๋าแล้วเดินตามช่องที่นับได้ตามจำนวนแต้มที่โยนลูกเต๋า
 4. ในแต่ละช่องจะมีทั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับคำภาษาจีนในภาษาไทยและคำศัพท์ภาษาจีนที่ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อจัดหมวดหมู่
 5. หากตอบคำถามถูกหรือจัดหมวดหมู่ถูกต้องจะต้องจับการ์ดเพื่อรับสิทธิ์ โดยให้เลือกการ์ด 1 ใบ ซึ่งจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของการ์ดที่จับได้
 6. ผู้เล่นท่านใดที่ถึงบัลลังก์ก่อนก็ถือว่าเป็นผู้ชนะ และผู้เล่นที่เหลือจะต้องเล่นจนกว่าจะถึงบัลลังก์ ตามลำดับ

7. วิธีการให้คะแนน

ผู้เล่นที่ขึ้นบัลลังก์เป็นลำดับที่ 1 จะได้คะแนนเก็บ 5 คะแนน

ผู้เล่นที่ขึ้นบัลลังก์เป็นลำดับที่ 2 จะได้คะแนนเก็บ 4 คะแนน

ผู้เล่นที่ขึ้นบัลลังก์เป็นลำดับที่ 3, 4 และ 5 จะได้คะแนนเก็บ 3 คะแนน

(ผู้สอนสามารถปรับได้ตามความเหมาะสมของปริมาณนักเรียนในห้อง)

8. ผู้เล่นที่ขึ้นบัลลังก์เป็นลำดับที่ 1 ในแต่ละรอบจะต้องมาทำการแข่งขันในรอบสุดท้ายคือรอบมหาบัลลังก์

9. วิธีการให้คะแนน

ผู้เล่นที่ขึ้นมหาบัลลังก์เป็นลำดับที่ 1 จะได้คะแนนเก็บเพิ่ม 5 คะแนน

ผู้เล่นที่ขึ้นมหาบัลลังก์เป็นลำดับที่ 2 จะได้คะแนนเก็บเพิ่ม 4 คะแนน

ผู้เล่นที่ขึ้นมหาบัลลังก์เป็นลำดับที่ 3, 4 จะได้คะแนนเก็บเพิ่ม 3 คะแนน

7) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และแสดงความคิดเห็น รวมไปถึงรับฟังการสาธิตการเล่นของครูผู้สอนและทดลองเล่น ก่อนการเล่นเกมจริง

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม

- 1) นักเรียนทบทวนวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจนจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนดำเนินการเล่นเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ” ตามที่ครูผู้สอนสาธิตและนักเรียนทดลองเล่น
- 3) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม
- 4) นักเรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเกม เพิ่มความสร้างสรรค์ในวิธีการเล่น และขอคำปรึกษาจากครูผู้สอน

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

- 1) นักเรียนรับฟังการสรุปผลคะแนนในการเล่นจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนซักถามข้อสงสัย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมที่ผ่านมา และสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม
- 3) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้จากเรื่องที่เรียนและการจัดกิจกรรมเกม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้

นักเรียนรับการทดสอบจากครูผู้สอนโดยใช้ แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 5.1 สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย
- 5.2 ใบความรู้เรื่อง คำยืมภาษาจีนในภาษาไทย
- 5.3 แบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมจีน
- 5.4 แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย
- 5.5 บอร์ดเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ”

6. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถบอก ลักษณะของคำภาษาจีน ในภาษาไทยได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาจีน ในภาษาไทย	- แบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมจีน - แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนสามารถฝึกทักษะ การคิดจากการจัดกิจกรรม เกมเป็นฐาน (GBL) ได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาจีน ในภาษาไทย	บอร์ดเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ”	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ พอใช้ ขึ้นไป จึงจะถือว่า “ผ่าน”

บันทึกผลการเรียนรู้

1) ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K): นักเรียนส่วนใหญ่สามารถบอกลักษณะของคำภาษาจีนในภาษาไทยได้ตาม วัตถุประสงค์ ซึ่งวัดจากแบบฝึกทักษะตามแผนการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 75 ของนักเรียน ทั้งหมด

ด้านทักษะ (P): นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน และให้ความ ร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี รวมถึงสามารถแสดงความคิดเห็นและแสดงองค์ความรู้ผ่าน กิจกรรมได้เป็นอย่างดี

ด้านเจตคติ (A): การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) จะช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญ ของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่สอดแทรกอยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมเกมที่มีความ สนุกสนาน และได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ปัญหา/อุปสรรค

เนื่องจากนักเรียนบางคนยังไม่เข้าใจและไม่ให้ความสำคัญในเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ทำให้ใช้เวลาในการอธิบายที่มาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยนานกว่าที่กำหนด

3) ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

จัดทำ เอกสารที่มาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ที่เป็นการสรุปองค์ความรู้ให้มีความ เข้าใจและนักเรียนสามารถเข้าถึง และให้นักเรียนที่มีความรู้ความเข้าใจอธิบายความเป็นมาของคำ ภาษาต่างประเทศในภาษาไทยเพื่อผู้เรียนอื่น ๆ เข้าใจในที่มาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ลงชื่อ.....ครู

(นายภาณุ สุขสร้อย)

วันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2569

4) ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของผู้นิเทศ

ขอชื่นชมวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ที่สามารถ เอาเนื้อหาและความรู้ในเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มาผสมผสานกันอย่างลงตัวและ น่าสนใจ รวมถึงทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานที่สอดแทรกความรู้ไปด้วยกัน

ลงชื่อ.....ผู้นิเทศ

(นายวีระเดช ทิน้อย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน
แบบทดสอบแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย ซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
18-20 คะแนน	ดีมาก
15-17 คะแนน	ดี
12-14 คะแนน	พอใช้



การประเมินให้คะแนน แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	20	18
2	20	19
3	20	19
4	20	16
5	20	15
6	20	17
7	20	15
8	20	18
9	20	17
10	20	18
11	20	19
12	20	20
13	20	19
14	20	17
15	20	17
16	20	15
17	20	18
18	20	16

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน

บอร์ดเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ”

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปบิกที่สามารถประเมินเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย ซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

ผู้เล่น	แนวทางการให้คะแนน	ระดับคะแนน
ผู้เล่นที่ 1	ต้องเป็นผู้ถึงบัลลังก์ลำดับที่ 1	5
ผู้เล่นที่ 2	ต้องเป็นผู้ถึงบัลลังก์ลำดับที่ 2	4
ผู้เล่นที่ 3	ต้องเป็นผู้ถึงบัลลังก์ลำดับที่ 3	3
ผู้เล่นที่ 4	ต้องเป็นผู้ถึงบัลลังก์ลำดับที่ 4	3
ผู้เล่นที่ 5	ต้องเป็นผู้ถึงบัลลังก์ลำดับที่ 5	3

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
5 คะแนน	ดีมาก
4 คะแนน	ดี
3 คะแนน	พอใช้

การประเมินให้คะแนน บอร์ดเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ”

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	5	4
2	5	3
3	5	3
4	5	4
5	5	3
6	5	3
7	5	5
8	5	3
9	5	3
10	5	5
11	5	3
12	5	3
13	5	5
14	5	3
15	5	3
16	5	4
17	5	3
18	5	3

การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

คำชี้แจง : แบบประเมินพฤติกรรมเป็นรูปที่สามที่สามารถประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมโดยภาพรวมของนักเรียนเพื่อวัดความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 เกณฑ์ ได้แก่

1. มีวินัยในการเรียน
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

มีตารางการให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ 4 (ดีมาก), 3 (ดี), 2 (พอใช้) และ 1 (ปรับปรุง) ซึ่งแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. มีวินัยในการเรียน	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายอย่างตั้งใจ	เห็นคุณค่าของเรียน ไม่หยอกล้อกัน แต่ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายได้	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมาย	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายพอเสร็จ
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สมาชิกมีความตั้งใจ ปฏิบัติงานตามขั้นตอนอย่างถูกต้องที่สุด เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอน ไม่ถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกไม่ปฏิบัติตามขั้นตอน เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา
3. รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน และนำเสนอตามเวลาที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ไม่ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

****หมายเหตุ :** ถ้าคะแนน ตั้งแต่ 6-12 คะแนน ถือว่า ผ่านเกณฑ์

ถ้าคะแนนต่ำกว่า 6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่านเกณฑ์



การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับ
ระดับของคะแนน

ตารางประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6													
ที่	มีวินัยในการเรียน				มุ่งมั่นในการทำงาน				รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น				รวม (12)
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	✓				✓				✓				12
2	✓				✓				✓				12
3	✓				✓				✓				12
4	✓				✓				✓				12
5	✓				✓				✓				12
6	✓				✓				✓				12
7	✓				✓				✓				12
8	✓				✓				✓				12
9	✓				✓				✓				12
10	✓				✓				✓				12
11	✓				✓				✓				12
12	✓				✓				✓				12
13	✓				✓				✓				12
14	✓				✓				✓				12
15	✓				✓				✓				12
16	✓				✓				✓				12
17	✓				✓				✓				12
18	✓				✓				✓				12

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย

คำยืมภาษาจีน

ไทยและจีนเป็นมิตรประเทศ
ที่ติดต่อเจริญสัมพันธ์ไมตรี และ
ค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้า และ
ศิลปวัฒนธรรมอันดีงามมาแต่
ช้านาน ชาวจีนที่มาค้าขายได้
เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศ
ไทยเป็นจำนวนมาก

ชาวจีนในสยามได้รับสิทธิพิเศษ
กว่าชาวต่างชาติกลุ่มอื่นๆ เพราะ
ว่าราชสำนักสยามยอมรับในความ
เจริญและความยิ่งใหญ่ของจีน
ด้วยการส่งเครื่องบรรณาการให้
แก่จีน ซึ่งผิดกับตะวันตกที่ในสมัย
นั้นไม่ได้รับความสำคัญในสายตา
ของราชสำนักสยามเท่าที่ควร

จึงถือว่าเป็นความสัมพันธ์ที่
แน่นแฟ้น ระหว่างไทยกับจีนใน
สมัยต้นรัตนโกสินทร์ด้วยพบว่ามี
ชาวจีน 2 กลุ่มที่พูดสำเนียงต่างกัน
เข้ามาจับตลาดในสยาม ได้แก่

1. สำเนียงฝูเจี้ยนหรือฮกเกี้ยน
2. สำเนียงเฉาโจวหรือแต้จิ๋ว

ภาษาจีนมีลักษณะคล้ายคลึงกับ
ภาษาไทยมาก คือ เป็นภาษาคำโดด
มีเสียงวรรณยุกต์ เมื่อนำคำภาษาจีน
มาใช้ในภาษาไทยซึ่งมีวรรณยุกต์
และสระประสมใช้จึงทำให้สามารถ
ออกเสียงวรรณยุกต์และสระตาม
ภาษาจีนได้อย่างง่ายดาย

หมวด ฮ, ต, ก, ข, บ, ป, พ, ม, ย

ฮวย ซาลาเปา ฮั่นแอส ฮิ้วฮิ้ว
ซิง เรือง เรียงนุ ไซยฮิ ไซยฮิ ซังฮิ้ว
ตัง ตงจิ้น ตระหลิว ตั่ว ตุ่น
เล้าเจียว เล้ากึ่ง เล้าส่วน เล้าหู
เล้าคิม เล้าฮวย เล้าฟง กัว เก้วเก
เก้าเก๋นยี่ ติ๊ บ๊วย บ๊ะจ่าง มะหนี่
บุงกี เปาะบ๊ะเยะ เปีย โปก
ปากอังกี้ เป๊ะ โฟ นีลิว น้าล่อ
ยี้ค้อ

วิธีการสังเกตคำที่ยืมมาจากภาษาจีนในภาษาไทย

1. นำมาเป็นชื่ออาหารการกิน
เช่น ก้วยเตี่ยว เต้าทึง เป๊ะเซ เวาก้วย จับฉ่าย เป็นต้น
2. เป็นคำที่เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ที่เราได้รับมาจากชาวจีน
เช่น ตะหลิว ตัก เก้าอี้ เก่ง อว่งฮุย

วิธีการสังเกตคำที่ยืมมาจากภาษาจีนในภาษาไทย

3. เป็นคำที่เกี่ยวกับการค้าและการจัดระบบทางการค้า
เช่น เจ่ง บ่วย หุ่น ห้าง ไสหุย เป็นต้น
4. เป็นคำที่ใช้วรรณยุกต์ตรี จั๊ววา เป็นส่วนมาก
เช่น ก้วยจ๊อ กุ้ย เกี เก็ก ก่ง ตุ่น เป็นต้น

วิธีการนำคำภาษาจีนมาใช้ในภาษาไทย

ทับศัพท์

1. การทับศัพท์โดยตรง
เป็นการยืมคำภาษาจีนมาใช้โดยไม่
การเปลี่ยนแปลงเสียงใดในคำ

อ๊อง หมายถึง กษัตริย์พระเจ้าแผ่นดิน
ฮองเต้ หมายถึง พระมหากษัตริย์ของจีน
เสี่ย หมายถึง คนที่มีเงิน หรือใช้เงินฟุ้งเฟ้อ
หนี่ หมายถึง แป้งซึ่งทำเป็นเส้นแล้วตากแห้ง
หย่าว่า หมายถึง ไส้เก็ดจีน

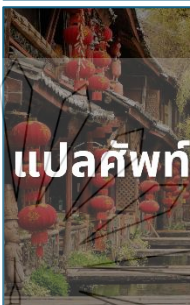
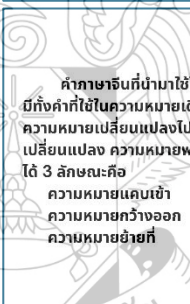
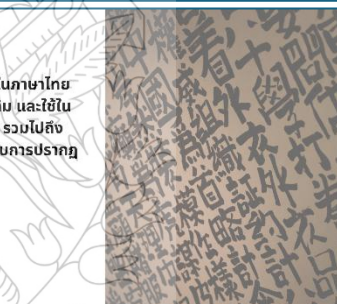
ทับศัพท์

2. การทับศัพท์โดยปรับเสียง
ตามแบบไทย

ปรับวรรณยุกต์ เสียงวรรณยุกต์ที่ใช้ทั้ง
สองภาษามีความแตกต่างกัน เมื่อยืมคำภาษา
จีนมาใช้จึงปรับเสียงวรรณยุกต์ให้เหมาะสมกับ
การออกเสียงของผู้ใช้ภาษาไทย

ตัวอย่างเช่น

กง ไทยออกเสียง ก่ง
กุ้ย ไทยออกเสียง กุ้ย
จ่าง ไทยออกเสียง จ้าง

 ทับศัพท์	2. การทับศัพท์โดยปรับเสียงตามแบบไทย ปรับเสียงสระ ปรับเปลี่ยนเสียงสระในภาษาจีนให้เหมาะกับการออกเสียงของคนไทย ตัวอย่างเช่น <table><tr><td>จ่อซัว</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>เจ้าสัว</td></tr><tr><td>จ๊ับไฉ่</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>จ๊ับฉ่าย</td></tr><tr><td>เตาะ</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>โต๊ะ</td></tr><tr><td>เติ๊กเกียบ</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>ตะเกียบ</td></tr></table>	จ่อซัว	ไทยออกเสียง	เจ้าสัว	จ๊ับไฉ่	ไทยออกเสียง	จ๊ับฉ่าย	เตาะ	ไทยออกเสียง	โต๊ะ	เติ๊กเกียบ	ไทยออกเสียง	ตะเกียบ	 ทับศัพท์
จ่อซัว	ไทยออกเสียง	เจ้าสัว												
จ๊ับไฉ่	ไทยออกเสียง	จ๊ับฉ่าย												
เตาะ	ไทยออกเสียง	โต๊ะ												
เติ๊กเกียบ	ไทยออกเสียง	ตะเกียบ												
 ทับศัพท์	2. การทับศัพท์โดยปรับเสียงตามแบบไทย ลากเข้าความ เป็นการยืมคำภาษาจีนมาใช้ด้วยวิธีการออกเสียงคำเป็นคำที่คนไทยคุ้นเคยและให้มีเสียงใกล้เคียงกับคำในภาษาจีนที่ได้ยืม ตัวอย่างเช่น <table><tr><td>ต้าเฟิง</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>ใต้เฟิน</td></tr><tr><td>ซำกุก</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>สามก๊ก</td></tr><tr><td>จ่อซัว</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>เจ้าสัว</td></tr><tr><td>เต้าแก</td><td>ไทยออกเสียง</td><td>เต้าแก</td></tr></table>	ต้าเฟิง	ไทยออกเสียง	ใต้เฟิน	ซำกุก	ไทยออกเสียง	สามก๊ก	จ่อซัว	ไทยออกเสียง	เจ้าสัว	เต้าแก	ไทยออกเสียง	เต้าแก	 แปลศัพท์ การแปลศัพท์ เป็นการยืมความหมายของคำในภาษาจีนเข้ามาใช้ โดยไม่รับเอาเสียงของภาษาจีนเข้ามาใช้ แต่มีการเลือกสรรคำในที่เหมาะสมขึ้นมาใช้แทนในความหมายเดียวกันกับคำที่ต้องการยืม ***อาจเป็นคำภาษาไทยหรือภาษาบาลีสันสกฤตก็ได้*** เงินกินปลา แปลมาจากคำว่า เป๊ะเจี๊ยะ (เป๊ะ หมายถึง ขาว, เจี๊ยะ หมายถึง กิน) หม้อไฟ แปลมาจากคำว่า หัวกัว (หัว หมายถึง ไฟ, กัว หมายถึง หม้อ)
ต้าเฟิง	ไทยออกเสียง	ใต้เฟิน												
ซำกุก	ไทยออกเสียง	สามก๊ก												
จ่อซัว	ไทยออกเสียง	เจ้าสัว												
เต้าแก	ไทยออกเสียง	เต้าแก												
 ยืมปน	การยืมปน เป็นการยืมคำภาษาจีนเข้ามาใช้ปนกับคำไทยหรือคำที่คนไทยคุ้นเคยอย่างเช่น คำภาษาบาลีและสันสกฤต ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น จึงเกิดเป็นคำประสม หรือคำซ้อนในภาษาไทย ตัวอย่างเช่น รถชาเล้ง มาจากคำว่า รถม + ชาเล้ง (ชาเล้ง หมายถึง ล้อ มาจากคำว่า ชาลิ่ง) เพื่อนซี้ มาจากคำว่า เพื่อน + ซี้ (ซี้ หมายถึง ตาย มาจากคำว่า ซู่)	 สร้างใหม่ การสร้างคำใหม่ คือการนำคำมาใช้ในภาษาไทยโดยเป็นคำที่ไทยสร้างขึ้นใหม่ มีความหมายแตกต่างจากความหมายเดิมในภาษาจีน ตัวอย่างเช่น เกาเหลา ประกอบด้วยคำว่า "เกา" หมายถึง สูง "เหลา" หมายถึง ตึก หอ ภัตตาคาร แต่เป็นคำยืมในภาษาไทยหมายถึง ก๋วยเตี๋ยว ไม่มีเส้น มีแต่ผัก เนื้อสัตว์ และน้ำซุป												
 การเปลี่ยนแปลงความหมายในคำยืมภาษาจีน		 คำภาษาจีนที่นำมาใช้ในภาษาไทยมีทั้งคำที่ใช้ในความหมายเดิม และใช้ในความหมายเปลี่ยนแปลงไป รวมไปถึงเปลี่ยนแปลง ความหมายพบการปรากฏได้ 3 ลักษณะคือ - ความหมายแคบเข้า - ความหมายกว้างออก - ความหมายย้ายที่												
 ความหมายแคบเข้า เป็นการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำ จากความหมายของคำเดิมเคยหมายถึงสิ่งหนึ่ง แต่ปัจจุบันความหมายบางอย่างหายไป เอียน ความหมายเดิมคือ ซัด โผล่ สำแดง มีอำนาจ มีฤทธิ์พลัง สิ่งและหรือบุคคลที่เคารพอันหาตัวตนไม่ได้หรือล่องลับไปแล้ว ปัจจุบันไทยใช้ในความหมายว่า มีฤทธิ์พลัง		 ความหมายย้ายที่ เป็นการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำ จากความหมายเดิมเปลี่ยนไปเป็นความหมายใหม่ ซึ่งอาจจะเป็นความหมายดีขึ้นหรือความหมายเลวลงก็ได้ เจ๊ก หมายถึง คนจีน เริ่มใช้ตั้งแต่ต้นรัตนโกสินทร์ เช่น ใช้เรียกคนจีนว่า เจ๊ก...(ตาม ด้วยชื่อ) โดยคำนี้มาจากคำภาษาจีนสำเนียงแต้จิ๋วว่า เจ๊ก หมายถึง อา หรือน้องของพ่อ												

ใบความรู้เรื่อง คำยืมภาษาจีนในภาษาไทย

ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับจีน

ไทยและจีนมีความสัมพันธ์กันมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยมีการติดต่อกัน ทั้งทางการทูต การค้า และการอพยพย้ายถิ่น ชาวจีนจำนวนมากได้เข้ามาพำนักอยู่ในกรุงสุโขทัยและดินแดนไทยในเวลาต่อมา ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย รวมถึงอาชีพช่างเช่น ช่างทำเครื่องปั้นดินเผา และช่างต่อเรือสำเภา การเข้ามาอยู่อาศัยอย่างต่อเนื่องของชาวจีนส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ภาษา และวิถีชีวิต ภาษาจีนจึงมีอิทธิพลต่อภาษาไทยอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะในด้านคำศัพท์ ซึ่งถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวันของคนไทยจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของภาษาไทยในปัจจุบัน

ลักษณะคำยืมภาษาจีนในภาษาไทย

ลักษณะด้านเสียงวรรณยุกต์

คำยืมภาษาจีนในภาษาไทยมักเป็นคำที่มีเสียงวรรณยุกต์ **ตรีหรือจัตวา** และมักมีพยัญชนะต้นเป็น **อักษรกลาง** เช่น โต๊ะ, บัว, กัง, ตี และกล้วยเตี้ย เนื่องจากภาษาจีน (เช่น ภาษาจีนแต้จิ๋ว) มีจำนวนเสียงวรรณยุกต์มากกว่าภาษาไทย เมื่อคำจีนถูกยืมมาใช้ในภาษาไทย คนไทยจึงปรับเสียงโดยใช้หลักการเทียบเคียง (analogy) ให้เหมาะกับระบบเสียงของภาษาไทย เช่น เจ้ เป็น เจ๊, บู้ เป็น บู่, อ้าว เป็น อ๊ว, เป๊ะ เป็น เป๊าะ และตัว เป็น ตั๋ว เป็นต้น

ลักษณะพยัญชนะต้น

คำยืมภาษาจีนส่วนใหญ่มักมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง ได้แก่ **ก จ ด ต บ ป อ** มากกว่าพยัญชนะต้นชนิดอื่น และเมื่อคำเหล่านี้มีเสียงวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวา ภาษาไทยจึงต้องเติมรูปวรรณยุกต์ให้สอดคล้อง เช่น

คำจีน

กก

แก้ง

ก้วยจับ

แจ้ง

คำที่ไทยใช้

กิก

แก๊ง

กวยจับ

แจ๊ง

ลักษณะสระ

คำที่มีสระประสมเสียงสั้น เช่น /เอียะ/ และ /อ๊าะ/ ปรากฏในภาษาไทยไม่มาก และมักเป็น

- คำเลียนเสียง เช่น เพียะ เปียะ ผัวะ
- คำขยาย เช่น (เหมือน)เดี๊ยะ, (ขาว)จ๊วะ

คำไทยแท้ทั่วไปมักไม่ใช่สระลักษณะนี้ ดังนั้นคำที่มีสระดังกล่าวจึงมักเป็นคำยืมจากภาษาจีน เช่น เกียะ, เจียะ, เปาะเปี๊ยะ, ก๊วน และม่วย เป็นต้น

ประเภทของคำยืมภาษาจีนในภาษาไทย

คำเรียกชื่ออาหาร

อาหารที่คนจีนนิยมรับประทานย่อมเป็นที่นิยมของชาวไทยเชื้อสายจีนด้วย คำยืมภาษาจีนที่เป็นชื่อเรียกอาหารทั้งคาวและหวาน จึงปรากฏเป็นคำยืมในภาษาไทย เช่น กวยจี๊ ก้วยเตี๋ย/ก้วยเตี๋ยว เกาเหลา เกี่ยมอี เต้าหู้ พะโล้ บะช่อ หนัาเลียบ หมี่ จันอับ ฉือก้วย ซาลาเปา โอเลี้ยง เป๊ะชะ

คำเรียกชื่อ พืช ผัก ผลไม้

พืชผักและผลไม้จีนมีรสชาติดูถูกปากคนไทย และเป็นที่นิยมในหมู่คนไทยเชื้อสายจีน ทั้ง พืช ผัก ผลไม้เหล่านี้ยังปลูกได้งอกงามดีในเมืองไทย คำเรียกชื่อพืช ผัก ผลไม้ที่เป็นคำยืม จากภาษาจีนมีอยู่ไม่น้อยในภาษาไทย เช่น กุ่ยช่าย เก็กฮวย ตังโอ้ ฉำฉา เป๊ะก้วย

คำเรียกสิ่งของเครื่องใช้และเครื่องแต่งกาย

เมื่อคนไทยกับคนจีนติดต่อคบค้ากัน ย่อมต้องรู้จักสิ่งของเครื่องใช้ของอีกฝ่ายของบางอย่างที่ไทยไม่เคยมีมาก่อนจึงจำเป็นต้องเรียกสิ่งเหล่านั้นตามภาษาจีน เช่น เก๊ะ กอเอี้ยะ เซ่ง ตั่ว โฟ ตังเก เกียะ กุยเฮง ซาก้วย เอี่ยม กี่แพ้ว

คำเรียกญาติ

ไทยกับจีนมีความสัมพันธ์กันมายาวนานตั้งแต่อดีต มีการเดินทางเข้ามา ค้าขาย อพยพย้ายถิ่น และเกิดการแต่งงานจนกระทั่งมีคนไทยเชื้อสายจีนมาถึงปัจจุบัน คนเหล่านั้นนิยม เรียกญาติด้วยคำจีน แม้กระทั่งคนไทยบางกลุ่มที่ไม่มีเชื้อสายจีนยังเรียกตามคำเรียกญาติที่เป็นคำยืม ภาษาจีน เช่น กัง เจ๊ ซ้อ ตี เตี้ย เป๊ะ ม่วย/หมาวย เฮีย อาม้า กู๋(น้าชาย) อี๋(น้าสาว) อี้ม(ป้าสะใภ้) เป็นต้น

คำเรียกสิ่งก่อสร้าง และสถานที่

คำประเภทนี้มีไม่มากนักแต่ก็เป็นคำยืมภาษาจีนที่คนไทยใช้อยู่บ่อย ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น เก่ง ห้าง โชห่วย ชำ อู่ คำกริยาบางคำ คำกริยาบางคำที่คนจีนใช้อยู่ทั่วไป เมื่อคนไทยได้ติดต่อสมาคมกับคนจีนก็สื่อสารกับคนจีนด้วยคำเหล่านั้น และในที่สุดก็กลายเป็นคำที่คุ้นหูและพบใช้อยู่ทั่วไป เช่น จ้อ เจียะ ซิซ่า ตูย แมะ โละ ฮั่ว

คำที่เกี่ยวกับศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม

มีคนไทยส่วนหนึ่งนับถือเทพเจ้าหรือนับถือลัทธิจีน และคนไทยเชื้อสายจีนส่วนใหญ่ก็มีความศรัทธาในศาสนาหรือวัฒนธรรมประเพณีของจีน จึงปรากฏคำยืมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ประเพณีและวัฒนธรรม เช่น กงเต็ก ขงจื้อ ชง เช่น เซียมซี เต้า ฮวงซุ้ย/ฮวงจุ้ย เต๊ะเอี้ย เซ็งเม้ง

แบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมจีน

ตอนที่ 1 การจัดหมวดหมู่คำศัพท์ (25 ข้อ)

คำชี้แจง: ให้นักเรียนพิจารณาคำยืมภาษาจีนต่อไปนี้ แล้วเขียนชื่อประเภทของคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำเรียกชื่ออาหาร คำเรียกชื่อพืช ผัก ผลไม้

คำเรียกสิ่งของ เครื่องใช้

คำเรียกญาติ

คำเรียกสิ่งก่อสร้างและสถานที่

คำที่เกี่ยวกับศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม

คำกริยา

- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| 1. ก้วยเตี๋ยว _____ | 2. ซาลาเปา _____ |
| 3. หน้าเลียบ _____ | 4. เก็กฮวย _____ |
| 5. กุ่ยซ่าย _____ | 6. ตั่งโอ _____ |
| 7. เก๊ะ _____ | 8. เซ่ง _____ |
| 9. เอี้ยม _____ | 10. กี่เพ้า _____ |
| 11. กัง _____ | 12. ฮวงซุ้ย / ฮวงจุ้ย _____ |
| 13. ตี _____ | 14. อาม้า _____ |
| 15. เก้ง _____ | |

ตอนที่ 2 แบบฝึกหัดถูก – ผิด (10 ข้อ)

คำชี้แจง: ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และ X หน้าข้อความที่ผิด

- _____ คำว่า “ก้วยจื๊ว” เป็นคำยืมภาษาจีนที่อยู่ในกลุ่มความหมายเกี่ยวกับอาหาร
- _____ คำว่า “กี่เพ้า” จัดอยู่ในกลุ่มความหมายเกี่ยวกับเครื่องมือเครื่องใช้
- _____ คำว่า “โซห่วย” เป็นคำยืมภาษาจีนที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและการค้า
- _____ คำว่า “ตี” และ “หมวย” เป็นคำเรียกเครือญาติและกลุ่มบุคคล
- _____ คำว่า “ฮวงซุ้ย” เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ และประเพณี
- _____ คำว่า “เก้ง” ใช้เรียกเฉพาะสิ่งปลูกสร้างเท่านั้น
- _____ คำว่า “ซินแส” เป็นคำยืมภาษาจีนที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ
- _____ คำว่า “กุ่ยซ่าย” เป็นคำยืมภาษาจีนในกลุ่มพืช ผัก และผลไม้
- _____ คำกริยาอย่าง “เจี้ยะ” และ “โละ” เป็นคำยืมภาษาจีนที่ใช้ในภาษาไทยทั่วไป
- _____ คำว่า “แต๊ะเอีย” เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับประเพณีและวัฒนธรรมจีน

เฉลย ตอนที่ 1 การจัดหมวดหมู่คำศัพท์

1. ก้วยเตี่ยว คำเรียกชื่ออาหาร
2. ซาลาเปา คำเรียกชื่ออาหาร
3. หน้าเลียบ คำเรียกชื่ออาหาร
4. แก๊กฮวย คำเรียกชื่อพืช ผัก ผลไม้
5. กุ่ยข่าย คำเรียกชื่อพืช ผัก ผลไม้
6. ตั่งโอะ คำเรียกชื่อพืช ผัก ผลไม้
7. เก๊าะ คำเรียกสิ่งของ เครื่องใช้และเครื่องแต่งกาย
8. เซ่ง คำเรียกสิ่งของ เครื่องใช้และเครื่องแต่งกาย
9. เอี่ยม คำเรียกสิ่งของ เครื่องใช้และเครื่องแต่งกาย
10. กี่เพ้า คำเรียกสิ่งของ เครื่องใช้และเครื่องแต่งกาย
11. กัง คำเรียกญาติ
12. เจ๊ คำที่เกี่ยวกับศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม
13. ตี้ คำเรียกญาติ
14. อาม้า คำเรียกญาติ
15. เก้ง คำเรียกสิ่งก่อสร้างและสถานที่

เฉลย ตอนที่ 2 แบบฝึกหัดถูก – ผิด

16. ✓ ถูก — คำว่า กวยจ๊ับ เป็นคำยืมภาษาจีนในกลุ่มอาหาร
17. ✗ ผิด — กี่เพ้า อยู่ในกลุ่มเครื่องแต่งกาย ไม่ใช่เครื่องมือเครื่องใช้
18. ✓ ถูก — โซ่ห่วย เป็นคำยืมภาษาจีนที่เกี่ยวกับธุรกิจและการค้า
19. ✓ ถูก — ตี้ และ หมวย เป็นคำเรียกกลุ่มบุคคล/ญาติ
20. ✓ ถูก — ฮวงซุ้ย เกี่ยวข้องกับความเชื่อและประเพณี
21. ✗ ผิด — เก้ง ใช้เรียกได้ทั้งสิ่งปลูกสร้างและยานพาหนะ
22. ✓ ถูก — ซินแส เป็นคำเรียกอาชีพ
23. ✓ ถูก — กุ่ยข่าย เป็นคำยืมภาษาจีนในกลุ่มพืช ผัก
24. ✓ ถูก — เจี้ยะ และ โละ เป็นคำกริยาที่ใช้ทั่วไปในภาษาไทย
25. ✓ ถูก — เต๊ะเอี้ย เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับประเพณีและวัฒนธรรมจีน

แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย

คำชี้แจง: จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. คำยืมภาษาจีนในภาษาไทยมักจะใช้รูปวรรณยุกต์ใดมากที่สุด?

- | | |
|------------------|-----------------|
| ก. เอก และ โท | ข. ตี และ จัตวา |
| ค. สามัญ และ เอก | ง. โท และ ตี |

2. ทำไมคำยืมภาษาจีนในไทยจึงต้องมีการเติมรูปวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวา?

- ก. เพื่อให้คำดูสวยงาม
 ข. เพื่อให้เกิดความหมายใหม่
 ค. เพื่อเทียบเคียงเสียงให้สอดคล้องกับระบบเสียงภาษาไทย
 ง. เพื่อให้แตกต่างจากคำภาษาบาลี

3. พยัญชนะต้นกลุ่มใดที่พบมากที่สุดในคำยืมภาษาจีน?

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| ก. อักษรสูง (ข ฉ ถ ผ) | ข. อักษรต่ำ (ค ช ท พ) |
| ค. อักษรกลาง (ก จ ต บ ป อ) | ง. อักษรควบกล้ำ (กร ตร พร) |

4. คำว่า “ตัว” เดิมมาจากคำว่า “ตัว” เป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะใด?

- ก. การเปลี่ยนพยัญชนะต้น
 ข. การใช้หลักการเทียบเคียงเสียงวรรณยุกต์ (Analogy)
 ค. การเปลี่ยนสระจากยาวเป็นสั้น
 ง. การตัดพยางค์ให้สั้นลง

5. สระประสมในข้อใดที่มีกระบุรีว่าเป็นคำยืมจากภาษาจีน?

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| ก. สระเอีย และ สระอัว | ข. สระเอื้อะ และ สระแอะ |
| ค. สระเอียะ และ สระอัวะ | ง. สระโอะ และ สระเอาะ |

6. ข้อใดคือคำยืมภาษาจีนที่ใช้สระประสมเสียงสั้น?

- | | |
|---------|----------|
| ก. โต้ะ | ข. เกียะ |
| ค. กัง | ง. ห้าง |

7. คำว่า “เตี้ยะ” และ “จี้วะ” ในภาษาไทยมักใช้ในลักษณะใด?

- | | |
|----------------------|---------------------|
| ก. คำนามเรียกสิ่งของ | ข. คำกริยาแสดงอาการ |
| ค. คำขยาย (วิเศษณ์) | ง. คำเรียกเครือญาติ |

8. คำในข้อใด ไม่ใช่ คำยืมภาษาจีน (พิจารณาจากพยัญชนะต้น)?

- | | |
|----------|----------|
| ก. ก๊ก | ข. เจิ้ง |
| ค. เป๊าะ | ง. ธรรมะ |

9. คำยืมภาษาจีนหมวดใดที่ส่งผลต่อ “วิถีการกิน” ของคนไทยมากที่สุด?

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| ก. หมวดเครื่องแต่งกาย | ข. หมวดเรียกชื่ออาหาร |
| ค. หมวดสถานที่ | ง. หมวดเครื่องมือ |

10. “จันอับ และ เฉก้วย” จัดอยู่ในหมวดหมู่ใด?

- | | |
|--------------------|--------------------|
| ก. ชื่อผัก | ข. ชื่อผลไม้ |
| ค. ชื่ออาหารและขนม | ง. ชื่อเครื่องครัว |

11. ข้อใดคือคำยืมภาษาจีนในหมวด “พืช ผัก ผลไม้”?

- | | |
|---------------------|-----------------|
| ก. กุยช่าย, ตั้งโอ๋ | ข. พะโล้, บะช่อ |
| ค. เอี้ยม, กี่เพ้า | ง. อู๋, ห้าง |

12. คำว่า “ตังเก” สัมพันธ์กับอาชีพช่างประเภทใดในข้อมูล?

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| ก. ช่างทำเครื่องปั้นดินเผา | ข. ช่างต่อเรือสำเภา |
| ค. ช่างทำทอง | ง. ช่างก่อสร้าง |

13. หากนักเรียนต้องการเรียก “น้ำสาว” ในภาษาจีนแต้จิ๋ว ต้องใช้คำว่าอะไร?

- | | |
|--------|--------|
| ก. กุ๊ | ข. อี้ |
| ค. อิม | ง. ซ้อ |

14. คำว่า “กั่ง” และ “เตี้ย” สะท้อนความสัมพันธ์ไทย-จีนในด้านใดชัดเจนที่สุด?

- | |
|-------------------------------------|
| ก. ด้านการค้าขาย |
| ข. ด้านการอพยพย้ายถิ่นและการแต่งงาน |
| ค. ด้านการทูตระหว่างประเทศ |
| ง. ด้านความเจริญทางศิลปะ |

15. ข้อใดเป็นชื่อ “สถานที่หรือสิ่งก่อสร้าง” ที่มาจากภาษาจีน?

- | | |
|-----------|-----------|
| ก. ปราสาท | ข. เจดีย์ |
| ค. โขห่วย | ง. กุฏิ |

16. คำกริยาในข้อใดหมายถึงการ “กิน”?

- | | |
|---------|----------|
| ก. จ้อ | ข. เจียะ |
| ค. ตู๋ย | ง. ฮั่ว |

17. คำว่า “ฮั่ว” มักถูกนำมาใช้ในภาษาไทยในความหมายใด?

- | |
|-------------------------------|
| ก. การรวมหัวกันตกลงผลประโยชน์ |
| ข. การตรวจชีพจร |
| ค. การทำความสะอาด |
| ง. การจัดงานศพ |

18. “เซียมซี และ ฮวงจุ้ย” เป็นคำยืมที่เกี่ยวข้องกับด้านใด?

- ก. การศึกษา
- ข. การกีฬา
- ค. ศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม
- ง. การเมืองการปกครอง

19. เงินที่มอบให้ในเทศกาลตรุษจีนเรียกว่าอะไร?

- ก. กงเต็ก
- ข. เซ็งเม้ง
- ค. แต้เอีย
- ง. เซ่น

20. ข้อใดสรุปความสัมพันธ์ไทย-จีนที่มีต่อภาษาไทยได้ถูกต้องที่สุด?

- ก. รับผ่านคัมภีร์ทางศาสนาเป็นหลัก
- ข. ปะปนอยู่ในชีวิตประจำวันผ่านการค้าและวิถีชีวิต
- ค. ใช้เฉพาะในวงราชการเท่านั้น
- ง. ยืมมาใช้เฉพาะคำที่เป็นศัพท์บัญญัติใหม่



เฉลยแบบทดสอบ

1. ข 2. ค

3. ค 4. ข

5. ค 6. ข

7. ค 8. ง

9. ข 10. ค

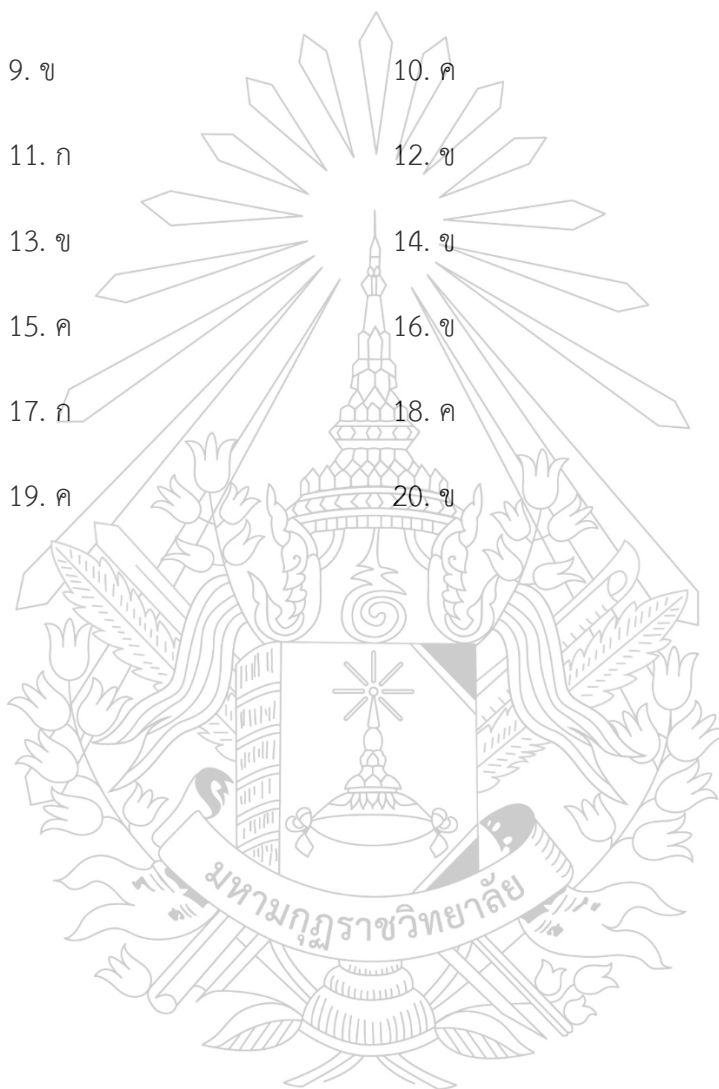
11. ก 12. ข

13. ข 14. ข

15. ค 16. ข

17. ก 18. ค

19. ค 20. ข



บอร์ดเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ”

1. คู่มือการใช้บอร์ดเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ”





บัลลังก์จักรพรรดิ

บอร์ดเกม “บัลลังก์จักรพรรดิ” สร้างขึ้นเพื่อใช้ทดสอบทักษะความเข้าใจ และทักษะวิเคราะห์ลักษณะคำภาษาจีนในภาษาไทยที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น

- กระดาน
- หมากที่ใช้เล่น
- ลูกเต๋า
- การ์ดคำสั่ง

วิธีการเล่น

- จัดผู้เล่นในการแข่งขันเป็นรอบ รอบละ 5 คน ในการเล่นแต่ละรอบ
- ให้ผู้เล่นโยนลูกเต๋ามาเพื่อจัดอันดับ
- ผู้เล่นจะต้องโยนลูกเต๋ามาแล้วเดินตามช่องที่นับได้ตามจำนวนแต้มที่โยนลูกเต๋ามา
- ในแต่ละช่องจะมีทั้งคำภาษาไทยที่ช่วยเรื่องกับการอ่านในภาษาไทย และคำศัพท์ภาษาไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อจดจำ
- หากตอบคำถามถูกต้องหรือจัดหมวดหมู่ถูกต้องจะได้รับการเลื่อนขั้นสิทธิ์ โดยให้เลือกการ์ด 1 ใบ ซึ่งจะตรงกับวิถีตามคำสั่งของการ์ดที่จับได้
- ผู้เล่นท่านใดที่ถึงบัลลังก์ก่อนก็ถือว่าชนะและผู้เล่นที่เหลือจะต้องเล่นจนกว่าจะถึงบัลลังก์ตามลำดับ

***หมายเหตุ สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นได้ตามความเหมาะสม

2. การ์ดคำสั่ง



3. กระดาน



4. ลูกเต๋า



5. หมากที่ใช้เดิน



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย		เวลา 12 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำภาษาเขมรในภาษาไทย		เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นายภาณุ สุขสร้อย		ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พ้องภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ม.4-6/5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

2. สาระสำคัญ

คำยืมภาษาเขมรเป็นอีกภาษาหนึ่งที่มีความสำคัญต่อภาษาไทย นับได้ว่าสำคัญรองลงมาจากภาษาบาลีสันสกฤต ด้วยเหตุว่าไทยและขอมในอดีตมีความสัมพันธ์กัน ใกล้ชิดทางประวัติศาสตร์ ภาษามลฑาศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา การค้าขาย เป็นต้น ทั้งนี้ภาษาเขมรที่นำมาใช้ในภาษาไทย เกิดการเปลี่ยนแปลงคำที่มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เปลี่ยนแปลงด้านเสียง ด้านไวยากรณ์ และด้านความหมาย จึงทำให้มีจำนวนมากมาย เช่น คำในวรรณคดี คำราชาศัพท์ แต่มีคำอยู่จำนวนมากที่ปัจจุบันคนยังไม่ทราบว่าป็นคำยืมภาษาเขมร เพราะว่าเป็นคำที่มีพยางค์เดียว และใช้ตัวสะกดแบบไทย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถอภิปรายลักษณะของคำภาษาเขมรในภาษาไทยได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นจากกิจกรรมได้

3.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4. กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 สืบหาความรู้

- 1) นักเรียนได้รับการตรวจสอบจำนวนและทำการเช็คชื่อภายในห้องเรียนจากครู
- 2) นักเรียนทบทวนเนื้อหาเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย พอสังเขปจากครู
- 3) นักเรียนได้รับการกระตุ้นความรู้จากครูผู้สอน จากการยิงคำถามของครูผู้สอนเพื่อแสดงความคิดเห็น และนำเข้าสู่บทเรียน

ตัวอย่างคำถาม (ผู้สอนสามารถตั้งคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้มากกว่า 1 คำถาม)

1. ประเทศไทยของเรามีพื้นที่ติดกับประเทศอะไรบ้าง นักเรียนคิดว่าเมื่อประเทศแต่ละประเทศมีพื้นที่ใกล้เคียงกันจะสามารถรับเอาภาษาหรือวัฒนธรรมมาใช้ในประเทศได้หรือไม่ ?
2. นักเรียนคิดว่า ในปัจจุบันนี้ภาษาไทยสามารถได้รับจากอิทธิพลจากสภาพภูมิศาสตร์ใกล้เคียงกันแล้ว ภาษาไหนจะมีอิทธิพลมากที่สุด เพราะอะไร ?
- 3) นักเรียนรับทราบความเป็นมาและคำภาษาเขมรในภาษาไทยที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และวิเคราะห์คำภาษาเขมรในภาษาไทยตามลักษณะ ผ่านสื่อประกอบการสอนและศึกษาใบความรู้เรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย จากครูผู้สอน
- 4) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง วิเคราะห์คำยืมภาษาเขมร เพื่อทบทวนความรู้
- 5) นักเรียนรับฟังการนำเสนอเกมจากครู

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม

- 6) นักเรียนรับฟังการอธิบายวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การให้คะแนนจากครูผู้สอน
- ชื่อเกม “ตำรวจตรวจภาษา”**
- อุปกรณ์ในการเล่น ได้แก่ กระดาน, หมากที่ใช้เล่น, ลูกเต๋า และคู่มือการใช้บอร์ดเกม “ตำรวจภาษา”
 - วิธีการเล่นเกม “ตำรวจตรวจภาษา”
 1. แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็นคู่ โดยใช้วิธีชานเลขนับ 1 ถึง 10 ผู้เล่นใดที่ชานเลขเดียวกันจะต้องเป็นผู้เล่นทีมเดียวกัน
 2. ให้ผู้เล่นโยนลูกเต๋าเพื่อจัดลำดับการเล่น
 3. ทีมที่ได้ลำดับที่ 1 จะต้องยืนอยู่จุดกลางเพื่อเตรียมตัวเล่น
 4. กติกาในการเล่น ครูจะเปิดแผ่นป้ายแต่ละแผ่นป้ายจะมีคำศัพท์ 2 คำเพื่อสำรวจหาคำภาษาไทยที่เป็นยืมมาจากภาษาเขมร โดยจะให้เลือกคำตอบที่เป็นคำยืมภาษาเขมร

5. ชุดคำถามจะมีทั้งหมด 5 ชุด ชุดละ 10 แผ่นป้าย ซึ่งผู้เล่นแต่ละทีมจะเป็นผู้
เลือกเอง

6. ผู้เล่นแต่ละคู่จะต้องตอบคำถามเพื่อเก็บคะแนนในแต่ละรอบ ซึ่งทีมที่ได้
คะแนนน้อยที่สุดในแต่ละรอบจะถูกตัดออกไปจนเหลือทีมสุดท้าย จึงจะถือว่าเสร็จสิ้นการแข่งขัน และ
เป็นผู้ชนะ

7. วิธีการให้คะแนน

ผู้เล่นคู่ที่ได้ลำดับที่ 1 จะได้คะแนนเต็ม 10 คะแนน

ผู้เล่นคู่ที่ได้ลำดับที่ 2 จะได้คะแนนเต็ม 9 คะแนน

ผู้เล่นคู่ที่ได้ลำดับที่ 3 จะได้คะแนนเต็ม 8 คะแนน

ผู้เล่นคู่ที่ได้ลำดับที่ 4 จะได้คะแนนเต็ม 7 คะแนน

ผู้เล่นคู่ที่ได้ลำดับที่ 5 จะได้คะแนนเต็ม 6 คะแนน

(ผู้สอนสามารถปรับได้ตามความเหมาะสมของปริมาณนักเรียนในห้อง)

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม

- 1) นักเรียนทบทวนวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจนจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนดำเนินการเล่นเกม “ตำรวจตรวจภาษา” ตามที่ครูผู้สอนสาธิตและนักเรียน
ทดลองเล่น
- 3) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม
- 4) นักเรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเกม เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในวิธีการเล่น และขอ
คำปรึกษาจากครูผู้สอน

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

- 1) นักเรียนรับฟังการสรุปผลคะแนนในการเล่นจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนซักถามข้อสงสัย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมที่ผ่านมา
และสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม
- 3) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้จากเรื่องที่เรียนและการจัดกิจกรรมเกม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้

นักเรียนรับการทดสอบจากครูผู้สอนโดยใช้ แบบทดสอบเรื่อง คำราชาศัพท์ในภาษาไทย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 5.1 สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย
- 5.2 ใบความรู้เรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย
- 5.3 แบบฝึกทักษะเรื่อง วิเคราะห์คำยืมภาษาเขมร
- 5.4 แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย
- 5.4 บอร์ดเกม “ตำรวจตรวจภาษา”

6. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถอธิบาย ลักษณะของคำภาษาเขมร ในภาษาไทยได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาเขมร ในภาษาไทย	- แบบฝึกทักษะเรื่อง วิเคราะห์คำยืมภาษาเขมร - แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนสามารถฝึกทักษะ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จากกิจกรรมได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาเขมร ในภาษาไทย	บอร์ดเกม “ตำรวจตรวจภาษา”	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ พอใช้ ขึ้นไป จึงจะถือว่า “ผ่าน”

บันทึกผลการเรียนรู้

1) ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K): นักเรียนมีความเข้าใจในหลักการสังเกตคำยืมอย่างชัดเจน โดยเริ่มจากการสำรวจความสัมพันธ์ทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม นำไปสู่การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของคำศัพท์ และสามารถทำคะแนนจากแบบทดสอบได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด

ด้านทักษะ (P): นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการจำแนกคำศัพท์อย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการเล่นเกมร่วมกับคู่หู การตัดสินใจเลือกคำตอบภายใต้กฎกติกาที่กำหนด ช่วยให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการทำงานเป็นทีม และการใช้ทักษะทางภาษามาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านเจตคติ (A): การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาไทย มีความกระตือรือร้นและสนุกสนานกับการแสวงหาความรู้ และแสดงออกถึงความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม และตระหนักถึงคุณค่าของอิทธิพลทางภาษาที่มีในชีวิตประจำวัน

2) ปัญหา/อุปสรรค

นักเรียนบางคนยังมีคลังคำศัพท์เกี่ยวกับคำภาษาเขมรในภาษาไทยน้อย ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบางคู่อาจไม่ทันเพื่อนคู่อื่น ทำให้เกิดความไม่ให้ความสำคัญและไม่สนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3) ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขของครูผู้สอน

ให้นักเรียนที่มีคลังคำศัพท์น้อยจับคู่กับนักเรียนที่มีความพร้อมในการจัดกิจกรรมและมีคลังคำศัพท์สมบูรณ์ เพื่อให้ช่วยกันตอบคำถามและตรวจสอบคำศัพท์ช่วยกันเป็นที่

ลงชื่อ.....ครู

(นายภาณุ สุขสร้อย)

วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2569

4) ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของครูผู้สอน

สื่อการจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ และสามารถทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งมีความสนุกสนานที่สอดแทรกไปด้วยองค์ความรู้

ลงชื่อ.....ผู้นิเทศ

(นายวีระเดช ธีน้อย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน
แบบทดสอบแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย ซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
18-20 คะแนน	ดีมาก
15-17 คะแนน	ดี
12-14 คะแนน	พอใช้



การประเมินให้คะแนน แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	20	17
2	20	18
3	20	15
4	20	16
5	20	16
6	20	15
7	20	17
8	20	17
9	20	19
10	20	19
11	20	20
12	20	18
13	20	18
14	20	15
15	20	16
16	20	16
17	20	19
18	20	17

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน

บอร์ดเกม “สำรวจตรวจภาษา”

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคิที่สามารถประเมินเรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย ซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

ผู้เล่น	แนวทางการให้คะแนน	ระดับคะแนน
ผู้เล่นคู่ที่ 1	ต้องเป็นผู้คะแนนเป็นลำดับที่ 1	10
ผู้เล่นคู่ที่ 2	ต้องเป็นผู้คะแนนเป็นลำดับที่ 2	9
ผู้เล่นคู่ที่ 3	ต้องเป็นผู้คะแนนเป็นลำดับที่ 3	8
ผู้เล่นคู่ที่ 4	ต้องเป็นผู้คะแนนเป็นลำดับที่ 4	7
ผู้เล่นคู่ที่ 5	ต้องเป็นผู้คะแนนเป็นลำดับที่ 5	6

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
8-10 คะแนน	ดีมาก
7 คะแนน	ดี
6 คะแนน	พอใช้

การประเมินให้คะแนน บอร์ดเกม “ตำราจภาษา”

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	10	6
2	10	6
3	10	10
4	10	6
5	10	9
6	10	6
7	10	10
8	10	7
9	10	8
10	10	8
11	10	7
12	10	6
13	10	6
14	10	8
15	10	6
16	10	9
17	10	10
18	10	7

การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

คำชี้แจง : แบบประเมินพฤติกรรมเป็นรูปที่สามที่สามารถประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมโดยภาพรวมของนักเรียนเพื่อวัดความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 เกณฑ์ ได้แก่

1. มีวินัยในการเรียน
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

มีตารางการให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ 4 (ดีมาก), 3 (ดี), 2 (พอใช้) และ 1 (ปรับปรุง) ซึ่งแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. มีวินัยในการเรียน	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายอย่างตั้งใจ	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน แต่ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายได้	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมาย	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายพอเสร็จ
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สมาชิกมีความตั้งใจ ปฏิบัติงานตามขั้นตอนอย่างถูกต้องที่สุด เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอน ไม่ถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกไม่ปฏิบัติตามขั้นตอน เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา
3. รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน และนำเสนอตามเวลาที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ไม่ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

****หมายเหตุ :** ถ้าคะแนน ตั้งแต่ 6-12 คะแนน ถือว่า ผ่านเกณฑ์

ถ้าคะแนนต่ำกว่า 6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่านเกณฑ์



การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับ
ระดับของคะแนน

ตารางประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6													
ที่	มีวินัยในการเรียน				มุ่งมั่นในการทำงาน				รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น				รวม (12)
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	✓				✓				✓				12
2	✓				✓				✓				12
3	✓				✓				✓				12
4	✓				✓				✓				12
5	✓				✓				✓				12
6	✓				✓				✓				12
7	✓				✓				✓				12
8	✓				✓				✓				12
9	✓				✓				✓				12
10	✓				✓				✓				12
11	✓				✓				✓				12
12	✓				✓				✓				12
13	✓				✓				✓				12
14	✓				✓				✓				12
15	✓				✓				✓				12
16	✓				✓				✓				12
17	✓				✓				✓				12
18	✓				✓				✓				12

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

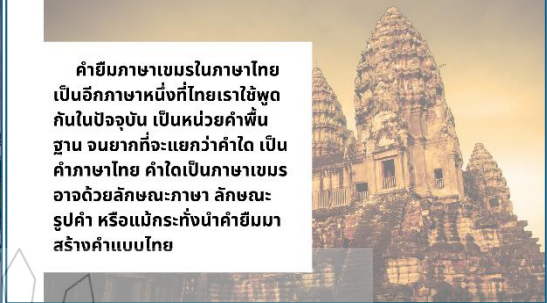
ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

เอกสารประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย



คำยืมภาษาเขมร



คำยืมภาษาเขมรในภาษาไทย เป็นอีกภาษาหนึ่งที่ไทยเราใช้พูดกันในปัจจุบัน เป็นหน่วยคำพื้นฐาน จนยากที่จะแยกว่าคำใด เป็นคำภาษาไทย คำใดเป็นภาษาเขมร อาจด้วยลักษณะภาษา ลักษณะรูปคำ หรือแม้กระทั่งนำคำยืมมาสร้างคำแบบไทย



คำยืมภาษาเขมรจริงเป็นอีกภาษาหนึ่งที่มีความสำคัญต่อภาษาไทย และนับได้ว่าสำคัญรองลงมาจากภาษาบาลี และสันสกฤต ด้วยว่าชนชาติไทยและชนชาติเขมรในอดีตนั้นมีความสำคัญใกล้ชิดทางศาสนา ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม ขนบธรรมเนียม

ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงเป็นหลักฐานทางเอกสารที่เก่าแก่ที่สุดที่เขียนเป็นอักษรไทย เราพบได้ว่ามีคำเขมรอยู่บ้าง เช่น “เมื่อชั่วพ่อกู กูฆ่าเรอแก่ พ่อกู กูฆ่าเรอแก่แม่กู, กลางเมืองสุโขทัยนี้มีน้ำพุประพวยใส สักคันดี... คนในเมืองสุโขทัยนี้ มีกตัญญู มีกตัญญู มีกตัญญู” หลักฐานเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า ไทยกับเขมรมีความสัมพันธ์กันมาก่อนหน้านี้





ลักษณะคำเขมรในภาษาไทย

- คำที่มาจากภาษาเขมรส่วนมากมาจากสะกดด้วย จ ฉ ฎ ฏ และ มีคำควบกล้ำ
- ต้องแปลความหมายจึงจะเข้าใจ ใช้มากในบทหรือการอวด
- เมื่อมาใช้ในภาษาไทย ข แสดงเป็น กระ ผ แสดงเป็น ประ ประ แสดงเป็น บรร
- นิยมใช้อักษรนำแบบออกเสียงตัวนำโดยพยางค์ต้น ออกเสียง อะ กิ่งเสียง พยางค์หลังออกเสียงตามสระที่ผสมอยู่



วิธีการยืมคำเขมรมาใช้ในภาษาไทย

ใช้ตามรูปเดิม

เขมร	อ่านว่า	ไทย
กังวล	กั๊ง-ว็อล	กังวล
แช	แช	แช
จน่า	จุน่า	จน่า
ขจร	ขจจ	ขจร

คำยืม khmer (2554 : 325-326)

เปลี่ยนตัวสะกดให้ผิดจากคำเดิม

เขมร	ไทย
ขบส	ขบน
สำราญ	สำราญ
จัส	จัด
โปรส	โปรด

คำยืม khmer (2554 : 325-326)

เปลี่ยนรูปและเสียงจากคำเดิม

เขมร	ไทย
แชสุ	กระแช
คุริวสุ	กรวด
กุสวง	กระกรวง

คำยืม khmer (2554 : 325-326)

ลดพยางค์ให้น้อยลง

เขมร	ไทย	ความหมาย
จัญเจิม	เจิม	ทิว
กำขูรวจ	จรวด กรวด	ช่อดอกไม้ไฟ
ฟโดร	โดร	กลิ่นหอม

คำยืม khmer (2554 : 325-326)

เพลงอักษร			การเปลี่ยนแปลงความหมาย ในคำยืมภาษาเขมร	
เขมร	ไทย	ความหมาย		
เจมร	เจมียน	ฝั่งน้ำ		
ผอง	ประจ,บรรจง	ความตั้งใจ		
โส่วย	เสวย	กิน		
สูงแรก	สาแหรก	เครื่องหาบของ		

ความหมาย คงเดิม	คำที่ไทยใช้		คำเขมร	
	คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
	กระจก	แก้วที่เป็นแผ่น	กจจก / กจจก-จจก /	
	กำจิด	จับใส่	กำจิด / จจก - จจก /	
	บัง	กิน, ปิดกั้น	บัง/บัง	
	แสวง	เกี่ยว, เสาะหา	แสวง/แสวง	

ความหมายแคบเข้า			
คำที่ไทยใช้		คำเขมร	
คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
กระแสง	คำสโน	กุนแสง / ก้อน - แสง	คำเซียดัก
เจสย	ซีแสง, อธิบาย คำตอบ	เจสย / เจสย /	ชาบริบ
ลตอ	งาน	ลจ / ลจ /	สว ยาน ติ
ตะบัน	เครื่องดำหมากคนแค	ตุนาส / ตุนาส /	ครก

ความหมายกว้างออก			
คำที่ไทยใช้		คำเขมร	
คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
เจริญ	เติบโต จอจกงาน	เจริญ / เจริญ /	มาก
ดำรง	ทำให้คงอยู่, ทรงไว้	ดรง, ดรง	ทำให้ตรง, เล็งให้ตรง
สนอง	ทำแทน, โต้ตอบแทน	สนอง / ซุนจ	ผู้แทน
เพลา	แทนสำหรับให้ล้อหมุน	เพล่า / พูลัว /	ขา, ขาอ่อน

ความหมายย้ายที่			
คำที่ไทยใช้		คำเขมร	
คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
บังอร	นาง, เด็กที่กำลังน่ารัก	บจอร / บ้อง - อร /	ทำให้ดีใจ ล้อให้ดีใจ
ลบบอง	แบบฉบับ ; แต่	ลบบง / ลบบง /	ทดลอง ประลองฝีมือ
ระเียบ	กะเบียบ ระเบียบ	รเียบน / รเียบน /	ความรู้ที่ได้อาก
ขริ	ข้ามสดไล	ขริ / เจริญ /	ต้น อ่อน เจริญ

ใบความรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ความเป็นมาและเหตุผลการยืมคำภาษาเขมร

ประเทศไทยและกัมพูชา (เขมร) มีความสัมพันธ์อันยาวนานในฐานะประเทศเพื่อนบ้านที่มีอาณาเขตติดต่อกัน ความสัมพันธ์นี้ครอบคลุมทั้งด้านประวัติศาสตร์ การเมือง การค้า และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในช่วงก่อนยุคสุโขทัยที่อารยธรรมขอมมีอิทธิพลเหนือดินแดนสุวรรณภูมิอย่างมาก

สาเหตุสำคัญของการยืมภาษา

- ภูมิศาสตร์: มีอาณาเขตติดต่อกัน ทำให้เกิดการปะปนของภาษาตามแนวชายแดน (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและอีสานใต้)
- ประวัติศาสตร์: ปรากฏหลักฐานคำยืมตั้งแต่สมัยสุโขทัย (ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง) และเด่นชัดมากในสมัยอยุธยาผ่านทางวรรณคดีและจารึกต่างๆ
- วัฒนธรรมและศาสนา: ทั้งสองชาติต่างรับอิทธิพลมาจากภาษาบาลี-สันสกฤตเหมือนกัน และมีการถ่ายทอดวัฒนธรรมทางความเชื่อและราชประเพณี

ลักษณะเด่นของคำยืมภาษาเขมรในภาษาไทย

เราสามารถสังเกตคำที่มาจากภาษาเขมรได้จากลักษณะทางไวยากรณ์และโครงสร้างคำ ดังนี้

ลักษณะเด่น

ตัวอย่างคำ

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. สะกดด้วย จ, ญ, ร, ล | เผด็จ, บำเพ็ญ, กัณฐ, ถก, ควรร, กังวล |
| 2. เป็นคำควบกล้ำ | ไกร, ขลัง, ปรง, ตรง, ปราบ |
| 3. นิยมใช้อักษรนำ | สนุก, เสด็จ, ถนอม, เฉลียว, ไฉน, สบาย |
| 4. ใช้คำขึ้นต้นด้วย บัง / บัน / บำ | บังเกิด, บันได, บันดาล, บำเพ็ญ, บำบัด |
| 5. มักเป็นคำราชาศัพท์ | ขง (คิ้ว), เชนย (หมอน), เสวย (กิน), บรรทม (นอน) |
| 6. คำพยางค์เดียวที่ไทยถือว่าเป็นคำยืม | เดิน, เกิด, ตรง, จง, คง, จัด |

วิธีการนำคำภาษาเขมรมาใช้ในภาษาไทย

กวีและปราชญ์ภาษาไทยมีการดัดแปลงคำเขมรให้เข้ากับระบบเสียงไทยหลายวิธี:

1. การคงรูปเดิมและการเปลี่ยนตัวสะกด
 - ใช้ตามรูปเดิม: เช่น กังวล, ขจร, แข (พระจันทร์), ฉนำ (ปี)
 - เปลี่ยนตัวสะกดให้ตรงมาตราไทย:
 - *กราล* (เขมร) กราน (ไทย)
 - *เผอิล* (เขมร) เผอญ (ไทย)
 - *เลมืส* (เขมร) ละเมิด (ไทย)
2. การลดพยางค์และการแผลงอักษร
 - ลดพยางค์: เช่น *จิญเจิม* เป็น เจิม, *พิโดร* เป็น โดร (หอม)
 - แผลงอักษรให้เกิดคำใหม่:
 - *กัญ* เป็น กระ: *กัญจก* เป็น กระจก
 - *ผ* เป็น ประ/บร: *ผจง* เป็น ประจง/บรจง
 - *อ* (นฤคหิต) เป็น อำ: *กัลัง* เป็น กำลัง, *ทฺล่าย* เป็น ทำล่าย

การเปลี่ยนแปลงทางด้านความหมาย (Semantic Shift)

เมื่อคำเขมรเข้ามาอยู่ในบริบทไทย ความหมายอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับ ดังนี้:

1. ความหมายคงเดิม: ใช้เหมือนเดิมทั้งในไทยและเขมร เช่น กระจก, กำจัด, บัง, แสวง
2. ความหมายแคบเข้า: ไทยยืมมาใช้ในความหมายที่เฉพาะเจาะจงขึ้น
 - *กุนแสง* (เขมร: ผ้าเช็ดตัวไป) $\rightarrow$ กรรแสง (ไทย: ผ้าสไบ)
 - *ตบ้ำล* (เขมร: ครกทั่วไป) $\rightarrow$ ตะบัน (ไทย: เครื่องตำหมากคนแก่)
3. ความหมายกว้างออก: ไทยนำมาใช้ในความหมายที่ครอบคลุมมากขึ้น
 - *เจรีน* (เขมร: มาก) $\rightarrow$ เจริญ (ไทย: เติบโต, งอกงาม, มากขึ้น)
 - *เรียน* (เขมร: ฝึก/หัด) $\rightarrow$ เรียน (ไทย: ศึกษา, บอกให้ผู้ใหญ่ทราบ)
4. ความหมายย้ายที่: ความหมายเปลี่ยนไปจากเดิมหรือเหลือเพียงเค้าเดิม
 - *ขจี* (เขมร: ดิบ/อ่อน) $\rightarrow$ ขจี (ไทย: งามสดใส เช่น เขียวขจี)
 - *บงอร* (เขมร: ล่อให้ดีใจ) $\rightarrow$ บังอร (ไทย: นาง, เด็กน่ารัก)

สรุปองค์ความรู้

ภาษาเขมรมีอิทธิพลต่อภาษาไทยอย่างลึกซึ้ง ไม่ใช่เพียงแค่คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน แต่ยังรวมถึงคำในวรรณคดีและคำราชาศัพท์ การยืมคำมีการปรับเปลี่ยนทั้ง รูป (การเขียน) เสียง (การอ่าน) และ ความหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของภาษาไทย การเข้าใจที่มาของคำเหล่านี้จะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจวิวัฒนาการของภาษาและวัฒนธรรมไทยได้ดียิ่งขึ้น

แบบฝึกทักษะเรื่อง วิเคราะห์คำยืมภาษาเขมร

คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาคำถามแต่ละข้อแล้วตอบให้ถูกต้องตามคำสั่ง

ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (10 ข้อ)

คำชี้แจง เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดเป็นคำภาษาเขมรที่ใช้ในภาษาไทย

ก. กำลึง ข. ถนน ค. เสด็จ ง. เวลา

2. คำว่า “โปรด” ในภาษาไทยมีที่มาจากภาษาใด

ก. บาลี ข. สันสกฤต ค. เขมร ง. จีน

3. ข้อใดเป็นคำเขมรที่มักใช้ในราชาศัพท์

ก. เสวย ข. เสด็จ ค. บรรทม ง. ถูกทุกข้อ

4. คำว่า “ฉลอง” มีรากศัพท์มาจากภาษาใด

ก. ไทยแท้ ข. เขมร ค. บาลี ง. อังกฤษ

5. ข้อใด ไม่ใช่ คำภาษาเขมร

ก. จราจร ข. กำแพง ค. ขนมน ง. สุนัข

6. คำภาษาเขมรในภาษาไทยมักเกี่ยวข้องกับเรื่องใดมากที่สุด

ก. วิทยาศาสตร์ ข. ศาสนา
ค. ชีวิตประจำวันและราชสำนัก ง. เทคโนโลยี

7. คำว่า “กำแพง” มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. เครื่องประดับ ข. สิ่งกันหรือสิ่งล้อม
ค. เครื่องใช้ ง. อาหาร

8. คำในข้อใดเป็นคำเขมรทั้งหมด

ก. กำแพง ขนมน ถนน ข. สุนัข เวลา กำลึง
ค. ฉลอง เสด็จ กำแพง ง. อาหาร ตลาด ข้าว

9. คำภาษาเขมรที่ใช้ในภาษาไทยส่วนใหญ่มักเป็นคำประเภทใด

ก. คำกริยา ข. คำสันธาน ค. คำบุพบท ง. คำอุทาน

10. เหตุใดภาษาไทยจึงรับคำภาษาเขมรมาใช้

ก. เพราะเขมรเป็นประเทศเพื่อนบ้าน
ข. เพราะมีความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและการปกครอง
ค. เพราะเสียงคล้ายภาษาไทย
ง. เพราะไม่มีคำภาษาไทยใช้

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ประโยค (10 ข้อ)

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านประโยค แล้วขีดเส้นใต้คำภาษาเขมรในภาษาไทยและอธิบายความหมายของคำนั้นโดยย่อ

11. พระมหากษัตริย์เสด็จไปทรงเปิดงานด้วยพระองค์เอง

12. ชาวบ้านช่วยกันสร้างกำแพงรอบวัด

13. ครอบครัวของเขาจัดงานฉลองบ้านใหม่

14. เด็ก ๆ ชอบกินขนมหลังเลิกเรียน

15. พระองค์ทรงโปรดการดนตรีไทยเป็นพิเศษ

16. นักท่องเที่ยวเดินชมปราสาทอย่างเพลิดเพลิน

17. พวกเรารู้สึกสนุกกับกิจกรรมในค่าย

18. งานพิธีนี้จัดขึ้นอย่าง โอ่อ่า และยิ่งใหญ่

19. ชาวบ้านร่วมแรงร่วมใจกันซ่อมแซมถนน

20. เขาได้รับหน้าที่ดูแลตำหนักรับรองแขก

เฉลยแบบฝึกทักษะเรื่อง วิเคราะห์คำยืมภาษาเขมร

เฉลยตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ

1. ค. เสด็จ คำว่า “เสด็จ” เป็นคำภาษาเขมร ใช้เป็นราชาศัพท์ หมายถึง ไป หรือ มา
2. ค. เขมร คำว่า “โปรด” มาจากภาษาเขมร หมายถึง พอใจ ชอบ
3. ง. ถูกทุกข้อ เสวย เสด็จ บรรทม เป็นคำภาษาเขมรทั้งหมด และใช้เป็นราชาศัพท์
4. ข. เขมร คำว่า “ฉลอง” มาจากภาษาเขมร หมายถึง การจัดงานรื่นเริงเพื่อแสดงความยินดี
5. ก. จราจร คำว่า “จราจร” มาจากภาษาบาลี-สันสกฤต ไม่ใช่ภาษาเขมร
6. ค. ชีวิตประจำวันและราชสำนัก คำภาษาเขมรในภาษาไทยมักใช้ในชีวิตประจำวันและในราชาศัพท์
7. ข. สิ่งกันหรือสิ่งล้อม คำว่า “กำแพง” หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อกันหรือป้องกัน
8. ค. ฉลอง เสด็จ กำแพง ทั้งสามคำเป็นคำที่มาจากภาษาเขมร
9. ก. คำกริยา คำภาษาเขมรจำนวนมากในภาษาไทยเป็นคำกริยา เช่น เสด็จ โปรด บรรทม
10. ข. เพราะมีความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและการปกครอง ไทยรับคำภาษาเขมรมาใช้เนื่องจากมีความสัมพันธ์กันในอดีต

เฉลยตอนที่ 2 การวิเคราะห์ประโยค

แนวคำตอบ

1. เสด็จ เป็นคำภาษาเขมร หมายถึง ไป หรือ มา ใช้กับพระมหากษัตริย์หรือพระบรมวงศานุวงศ์
2. กำแพง คำภาษาเขมร หมายถึง สิ่งก่อสร้างที่ใช้ล้อมหรือกั้น
3. ฉลอง คำภาษาเขมร หมายถึง การจัดงานเพื่อแสดงความยินดี
4. ขนม คำภาษาเขมร หมายถึง อาหารหวานหรือของกินเล่น
5. โปรด คำภาษาเขมร หมายถึง พอใจ ชอบ นิยม (ใช้เป็นราชาศัพท์)
6. ปราสาท คำภาษาเขมร หมายถึง อาคารหรือสิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่ มักเกี่ยวข้องกับกษัตริย์หรือศาสนา
7. สนุก คำภาษาเขมร หมายถึง เพลิดเพลิน มีความสุข
8. โอ้อ่า คำภาษาเขมร หมายถึง ใหญ่โต สวยงาม น่าประทับใจ
9. ถนน คำภาษาเขมร หมายถึง ทางสำหรับสัญจร
10. ตำหนัก คำภาษาเขมร หมายถึง ที่ประทับของพระมหากษัตริย์หรือเจ้านาย

แบบทดสอบเรื่อง คำยืมภาษาเขมรในภาษาไทย

คำชี้แจง: จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

- ข้อใดคือสาเหตุทางด้าน “ภูมิศาสตร์” ที่ทำให้เกิดการยืมภาษาเขมร?
 - การรับอิทธิพลภาษาบาลี-สันสกฤตเหมือนกัน
 - การมีอาณาเขตติดต่อกันทำให้เกิดการปะปนตามชายแดน
 - การปรากฏหลักฐานในศิลาจารึกสมัยสุโขทัย
 - การถ่ายโอนวัฒนธรรมราชประเพณี
- หลักฐานการยืมคำภาษาเขมรปรากฏชัดเจนที่สุดในสมัยใดผ่านทางวรรณคดีและจารึก?
 - สมัยเชียงแสน
 - สมัยสุโขทัย
 - สมัยอยุธยา
 - สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น
- ข้อใดคือลักษณะเด่นของตัวสะกดในคำยืมภาษาเขมร?
 - สะกดด้วย ก, บ, ด
 - สะกดด้วย จ, ญ, ร, ล
 - สะกดด้วย ส, ศ, ษ
 - สะกดด้วยพยัญชนะตัวเดียวกับตัวตาม
- คำในข้อใดเป็นคำยืมภาษาเขมรที่สะกดด้วย “ญ”?
 - กังวล
 - บำเพ็ญ
 - เผด็จ
 - ควรร
- คำยืมภาษาเขมรมักมีลักษณะการออกเสียงในข้อใด?
 - เป็นคำควบกล้ำและอักษรนำ
 - เป็นคำโดดและไม่มีวรรณยุกต์
 - เป็นคำพยางค์ยาวและเน้นเสียงท้าย
 - เป็นคำที่ต้องมีตัวการันต์เสมอ
- คำว่า “เสด็จ, ถนน, เผลี้ยว” จัดเป็นลักษณะเด่นข้อใดของคำยืมเขมร?
 - คำควบกล้ำ
 - คำที่สะกดด้วย จ
 - นิยมใช้อักษรนำ
 - คำพยางค์เดียว
- ข้อใดคือคำยืมภาษาเขมรที่ขึ้นต้นด้วย “บัง / บัน / บำ”?
 - บังเกิด, บรรจง
 - บันได, บำบัด
 - บ้านาญ, บรรทม
 - ถูกทุกข้อ
- คำราชาศัพท์ในข้อใดมาจากภาษาเขมรทั้งหมด?
 - พระเนตร, บิดา
 - ขนง, เขนย, เสวย
 - มารดา, พระกรรม
 - ประสูติ, โอวาท
- ข้อใดคือ “คำพยางค์เดียว” ที่ไทยยืมมาจากเขมรจนคุ้นเคยเหมือนคำไทยแท้?
 - พ่อ, แม่
 - เดิน, เกิด, ตรง
 - นก, ปลา
 - ดี, ชั่ว

10. คำว่า “กราน” ในภาษาไทย แผลงมาจากคำเดิมในภาษาเขมรว่าอย่างไร?

- | | |
|---------|---------|
| ก. กราล | ข. กราด |
| ค. กราน | ง. กราม |

11. คำว่า “เลมืส” ในภาษาเขมร เมื่อไทยนำมาใช้ได้เปลี่ยนตัวสะกดเป็นคำว่าอะไร?

- | | |
|-----------|------------|
| ก. ละเมอ | ข. ละเมียด |
| ค. ละเมิด | ง. ละเมิดิ |

12. การเปลี่ยนจากคำว่า “จิณฺเจม” เป็น “เจม” เรียกว่าวิธีการใด?

- ก. การแผลงอักษร
ข. การลดพยางค์
ค. การเพิ่มพยางค์
ง. การเปลี่ยนตัวสะกด

13. การแผลงคำจาก “ผจง” เป็น “ประจง” หรือ “บรรจง” เป็นลักษณะใด?

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| ก. การแผลง ผ เป็น ประ/บรร | ข. การแผลง กัญ เป็น กระ |
| ค. การใช้สระอำ | ง. การลดรูปคำ |

14. คำว่า “กำลัง” และ “ทำลาย” แผลงมาจาก “กัลลัง” และ “ทลาย” โดยเปลี่ยนนฤคหิตเป็นสระใด?

- | | |
|----------|------------|
| ก. สระอะ | ข. สระอา |
| ค. สระอำ | ง. สระเอีย |

15. เมื่อคำเขมรเข้ามาในไทยแล้วมี “ความหมายแคบเข้า” หมายถึงอะไร?

- ก. ใช้ความหมายเดิมทุกประการ
ข. ความหมายกว้างกว่าเดิม
ค. ใช้ในความหมายที่เฉพาะเจาะจงขึ้น
ง. ความหมายเปลี่ยนไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง

16. คำว่า “กรรแสง” ในภาษาไทยหมายถึงผ้าสไบ แต่ในภาษาเขมรหมายถึงผ้าเช็ดตัวไป จัดเป็นความหมายลักษณะใด?

- ก. ความหมายคงเดิม
ข. ความหมายแคบเข้า
ค. ความหมายกว้างออก
ง. ความหมายย้ายที่

17. คำว่า “เจริญ” ในภาษาไทยมีความหมายกว้างกว่าภาษาเขมร (ที่แปลว่า มาก) จัดเป็นความหมายลักษณะใด?

- ก. ความหมายคงเดิม
- ข. ความหมายแคบเข้า
- ค. ความหมายกว้างออก
- ง. ความหมายย้ายที่

18. คำว่า “ขจี” ในภาษาไทยหมายถึงความงามสดใส แต่ในภาษาเขมรหมายถึง “ดิบ/อ่อน” จัดเป็นความหมายลักษณะใด?

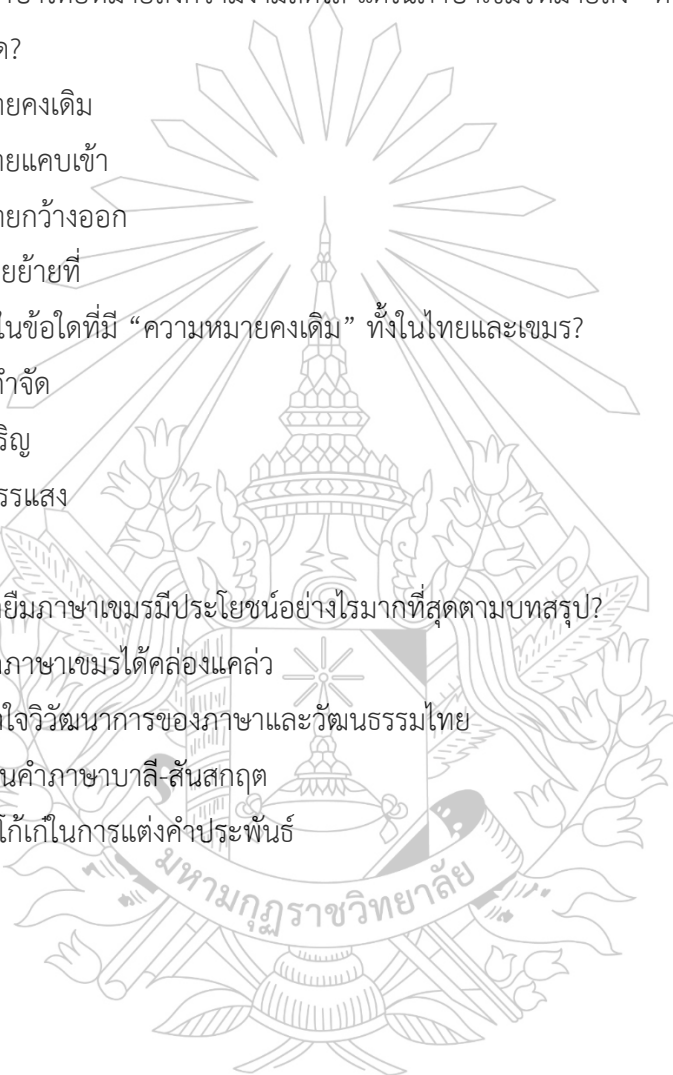
- ก. ความหมายคงเดิม
- ข. ความหมายแคบเข้า
- ค. ความหมายกว้างออก
- ง. ความหมายย้ายที่

19. คำยืมภาษาเขมรในข้อใดที่มี “ความหมายคงเดิม” ทั้งในไทยและเขมร?

- ก. กระจก, กำจัด
- ข. บังอร, เจริญ
- ค. ตะบัน, กรรแสง
- ง. เรียน, ขจี

20. การศึกษาเรื่องคำยืมภาษาเขมรมีประโยชน์อย่างไรมากที่สุดตามบทสรุป?

- ก. เพื่อให้พูดภาษาเขมรได้คล่องแคล่ว
- ข. เพื่อให้เข้าใจวิวัฒนาการของภาษาและวัฒนธรรมไทย
- ค. เพื่อใช้แทนคำภาษาบาลี-สันสกฤต
- ง. เพื่อความโก้เก๋ในการแต่งคำประพันธ์



เฉลยแบบทดสอบ

ข้อ คำตอบ ข้อ คำตอบ

1 ข 11 ค

2 ค 12 ข

3 ข 13 ก

4 ข 14 ค

5 ก 15 ค

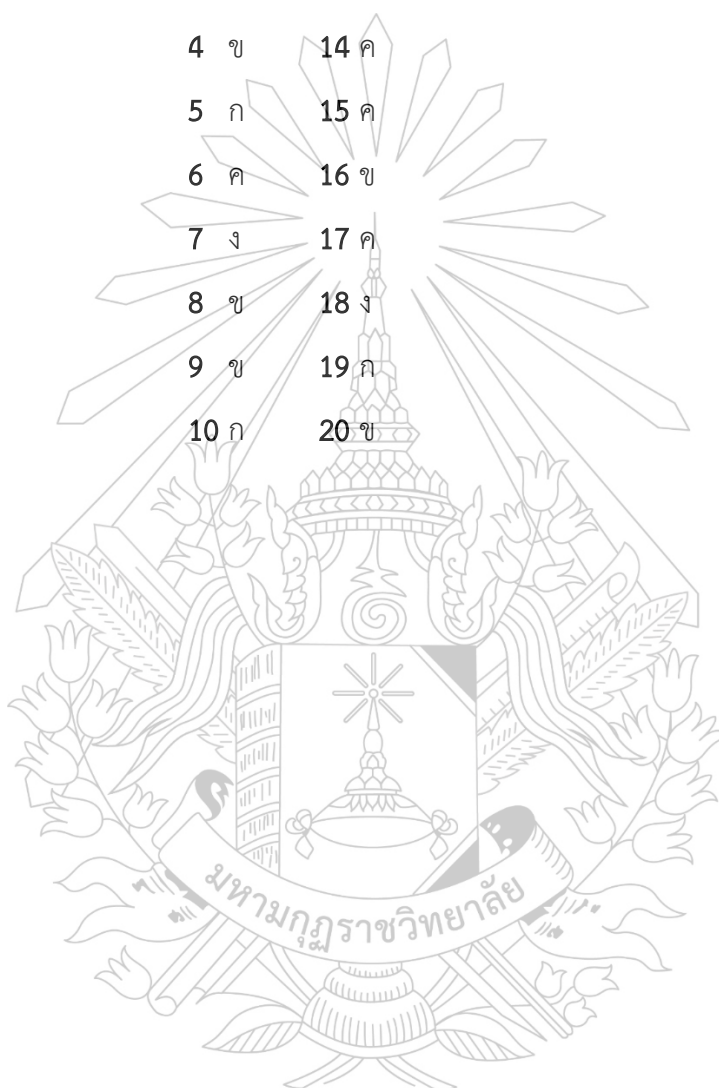
6 ค 16 ข

7 ง 17 ค

8 ข 18 ง

9 ข 19 ก

10 ก 20 ข

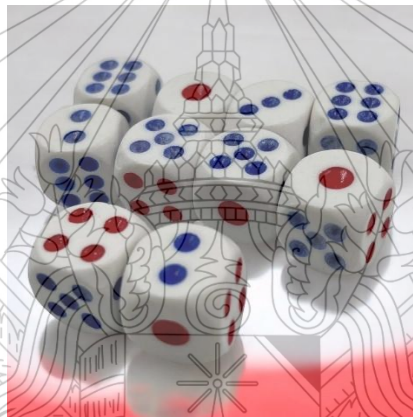


อุปกรณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม “ตำรวจตรวจภาษา”

1. คู่มือการเล่นบอร์ดเกม “ตำรวจตรวจภาษา”



2. ลูกเต๋า



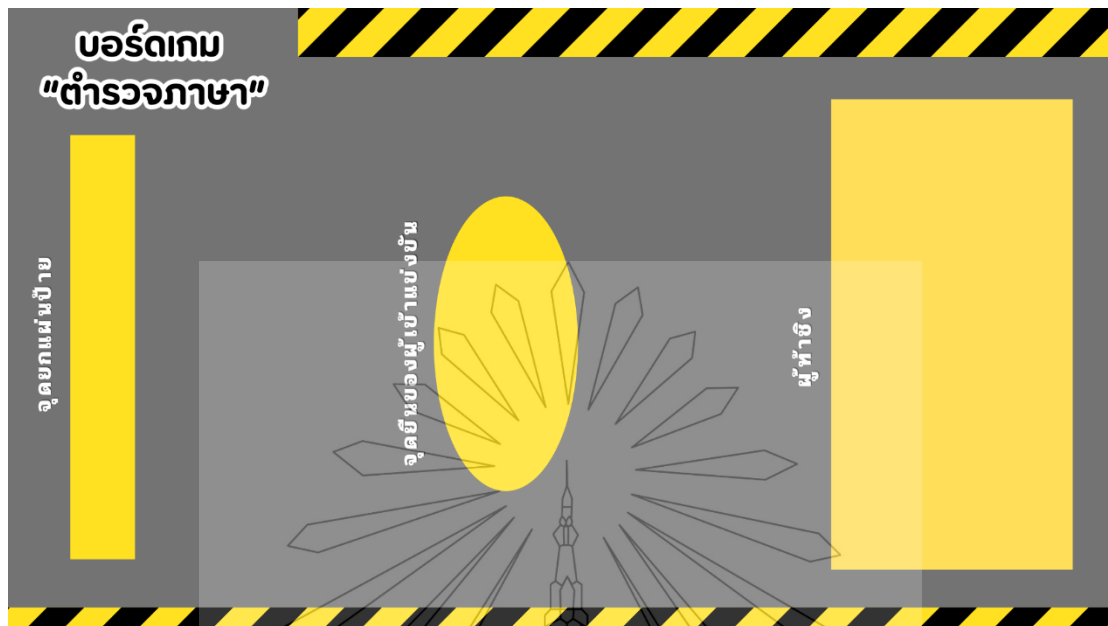
3. ป้ายสำหรับบอกชนิดของคำ







4. กระดาน



5. หมากที่ใช้เล่น



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย		เวลา 12 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย		เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นายภาณุ สุขสร้อย		ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ม.4-6/5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

2. สาระสำคัญ

ภาษาอังกฤษ เป็นหนึ่งในภาษาที่มีอิทธิพลต่อภาษาไทยเป็นอย่างยาวนาน ตั้งแต่สมัยอยุธยา มาจนปัจจุบัน ผ่านการค้าขายและเชื่อมสัมพันธ์ทางการทูตกับประเทศไทย จึงทำให้ภาษาอังกฤษเข้ามาสู่ประเทศไทยและแทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันผ่านการสื่อสารทุกรูปแบบ โดยวิธีการยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยแบ่งเป็น 3 รูปแบบคือ การทับศัพท์ การแปลศัพท์ และการบัญญัติศัพท์ ซึ่งพบเห็นทั้งในเอกสารและวิธีการสื่อสารของผู้คนในปัจจุบัน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

3.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4. กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนกล่าวทักทายกัน และทำการเช็คชื่อนักเรียนภายในห้องเรียน
- 2) นักเรียนได้รับการกระตุ้นความรู้จากครูผู้สอน จากการยิงคำถามของครูผู้สอนเพื่อแสดงความคิดเห็น และนำเข้าสู่บทเรียน

ตัวอย่างคำถาม (ผู้สอนสามารถตั้งคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้มากกว่า 1 คำถาม)

1. นักเรียนเคยสงสัยไหมว่า ประเทศไทยถึงไม่มีเพียงคนไทยเท่านั้น ทำไมถึงมีชาวต่างชาติเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ด้วย ?
2. นักเรียนคิดว่า ชาวต่างชาติส่วนมากมักจะสื่อสารกันโดยใช้ภาษาใดเป็นหลัก ?
- 3) นักเรียนรับทราบความเป็นมาและคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยที่อยู่ในชีวิตประจำวันผ่านสื่อประกอบการสอนและใบความรู้เรื่อง ที่มาของภาษาอังกฤษในภาษาไทย จากครูผู้สอน
- 4) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง ความเป็นมาคำยืมภาษาอังกฤษ เพื่อทบทวนความรู้
- 5) นักเรียนรับฟังการนำเสนอเกมจากครู

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม

- 6) นักเรียนรับฟังการอธิบายวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การให้คะแนนจากครูผู้สอน
- ชื่อเกม “บันไดรู้ที่มาภาษาอังกฤษ”**
- อุปกรณ์ในการเล่น ได้แก่ คำถามตามบันได, กระดาน, การ์ดรูป, หมากที่เล่น และลูกเต๋า
 - วิธีการเล่นเกม “บันไดรู้ที่มาภาษาอังกฤษ”
 1. จัดกลุ่มผู้เล่นแบบเดี่ยว จำนวน 5 คน ต่อ 1 ครั้งในการเล่นแต่ละรอบ
 2. ผู้เล่นทอยลูกเต๋าเพื่อจัดลำดับในการเล่น ผู้เล่นใดที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้เล่นลำดับที่ 1
 3. กติกาในการเล่น
 - 3.1 ผู้เล่นโยนลูกเต๋าแล้วเดินตามจำนวนของแต้มลูกเต๋าคู่ละช่อง หากช่องนั้นมีสัญลักษณ์บันได ผู้เล่นจะต้องตอบคำถาม ถ้าผู้เล่นตอบถูกผู้เล่นจะได้รับสิทธิ์ขึ้นบันไดไปยังช่องที่อยู่สุดของบันได หรือหากช่องนั้นมีสัญลักษณ์ทางของงู ผู้เล่นจะต้องหยิบการ์ดตามสีของงู ซึ่งมีทั้งหมด 2 สี และปฏิบัติตามคำสั่งหรือตอบคำถามที่อยู่ในการ์ด หากตอบถูกผู้เล่นจะได้รับสิทธิ์ขึ้นไปยังช่องที่หัวบนหัวของงู

3.2 ในแต่ละช่องที่ผู้เล่นเดินจะมีสีของการ์ดดู คือการ์ดสีแดง และการ์ดสีดำ เช่น ผู้เล่นตกที่ช่องสีแดง ผู้เล่นจะต้องหยิบคำถามจากการ์ดดูแดงเพื่อตอบคำถาม หากตอบผิดผู้เล่นจะถูกเว้นการทอยลูกเต๋า 1 ครั้ง

3.3 ผู้เล่นท่านใดถึงปราสาทก่อนผู้เล่นนั้นจะเป็นผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดในแต่ละรอบ

4. ผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดในแต่ละรอบจะต้องมาทำการแข่งขันกันอีกรอบเพื่อหาผู้ชนะ ทั้งนี้ผู้ชนะจะได้รับคะแนนเพิ่มเป็น 2 เท่าจากคะแนนเดิม

7) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และแสดงความคิดเห็น รวมไปถึงรับฟังการสาธิตการเล่นของครูผู้สอนและทดลองเล่น ก่อนการเล่นเกมจริง

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม

- 1) นักเรียนทบทวนวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจนจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนดำเนินการเล่นเกม “**บันไดรู้ที่มาภาษาอังกฤษ**” ตามที่ครูผู้สอนสาธิตและนักเรียนทดลองเล่น
- 3) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม
- 4) นักเรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเกม เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในวิธีการเล่น และขอคำปรึกษาจากครูผู้สอน

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

- 1) นักเรียนรับฟังการสรุปผลคะแนนในการเล่นจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนซักถามข้อสงสัย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมที่ผ่านมา และสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม
- 3) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้จากเรื่องที่เรียนและการจัดกิจกรรมเกม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้

นักเรียนรับการทดสอบจากครูผู้สอนโดยใช้ แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษ ในภาษาไทย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 5.1 สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย
- 5.2 ใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย
- 5.3 แบบฝึกทักษะเรื่อง ความเป็นมาคำยืมภาษาอังกฤษ
- 5.4 แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย
- 5.5 บอร์ดเกม “บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ”

6. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถบอกที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยได้	ทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	- แบบฝึกทักษะเรื่องความเป็นมาคำยืมภาษาอังกฤษ - แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนสามารถฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	ทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	บอร์ดเกม “บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ”	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ พอใช้ ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”

บันทึกผลการเรียนรู้

1) ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K): นักเรียนสามารถอธิบายความเป็นมาและสาเหตุการเข้ามาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง ผ่านการกระตุ้นความคิดและการศึกษาใบความรู้ ทำให้นักเรียนสามารถจำแนกคำยืมภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างแม่นยำ

ด้านทักษะ (P): การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจากการแก้โจทย์ปัญหาในการตั้งคำถามของเกมบันไดงู เพื่อตัดสินใจเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ทั้งนี้กระบวนการเล่นเกมยังช่วยฝึกฝนทักษะการสังเกต การปฏิบัติตามกฎกติกา และการคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าภายใต้เงื่อนไขที่สร้างสรรค์

ด้านเจตคติ (A): การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ กิจกรรมเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางภาษาที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทยในปัจจุบัน

2) ปัญหา/อุปสรรค

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมไม่เพียงพอ เนื่องจากแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มซึ่งแต่ละกลุ่มใช้เวลาไม่เท่ากัน จึงทำให้กินเวลาในขั้นตอนอื่น ๆ

3) ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขของครูผู้สอน

ครูผู้สอนพยายามกระตุ้นผู้เรียนให้กระขับเวลาในการเล่น และให้คำแนะนำผู้เรียนหรือให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนช่วยในการตอบคำถามเพื่อจำกัดเวลาให้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่ม

ลงชื่อ.....ครู

(นายภาณุ สุขสร้อย)

วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

4) ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของครูผู้สอน

เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) มีขั้นตอนที่ชัดเจน ครูผู้สอนควรจัดเตรียมองค์ความรู้และความพร้อมของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมและสามารถทำกิจกรรมได้อย่างเต็มศักยภาพ

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(นายวีรเดช ทินน้อย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน
แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินแบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
18-20 คะแนน	ดีมาก
15-17 คะแนน	ดี
12-14 คะแนน	พอใช้



การประเมินให้คะแนน แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	20	17
2	20	19
3	20	18
4	20	19
5	20	19
6	20	17
7	20	17
8	20	17
9	20	16
10	20	15
11	20	16
12	20	18
13	20	19
14	20	19
15	20	17
16	20	17
17	20	15
18	20	17

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน

บอร์ดเกม “บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ”

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคฑีที่สามารถประเมินเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย ซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

ผู้เล่น	แนวทางการให้คะแนน	ระดับคะแนน
ผู้เล่นที่ 1	ผู้เล่นที่เข้าถึงปราสาทเป็นลำดับที่ 1	5
ผู้เล่นที่ 2	ผู้เล่นที่อยู่ใกล้ปราสาทรองลงมาตามลำดับ	4
ผู้เล่นที่ 3	ผู้เล่นที่อยู่ใกล้ปราสาทรองลงมาตามลำดับ	3
ผู้เล่นที่ 4	ผู้เล่นที่อยู่ใกล้ปราสาทรองลงมาตามลำดับ	3
ผู้เล่นที่ 5	ผู้เล่นที่อยู่ใกล้ปราสาทรองลงมาตามลำดับ	3

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
5 คะแนน	ดีมาก
4 คะแนน	ดี
3 คะแนน	พอใช้

การประเมินให้คะแนน บอร์ดเกม “บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ”

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	5	4
2	5	3
3	5	5
4	5	3
5	5	3
6	5	4
7	5	5
8	5	3
9	5	3
10	5	5
11	5	3
12	5	4
13	5	3
14	5	4
15	5	3
16	5	3
17	5	3
18	5	5

การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

คำชี้แจง : แบบประเมินพฤติกรรมเป็นรูปที่สามารพประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมโดยภาพรวมของนักเรียนเพื่อวัดความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 เกณฑ์ ได้แก่

1. มีวินัยในการเรียน
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

มีตารางการให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ 4 (ดีมาก), 3 (ดี), 2 (พอใช้) และ 1 (ปรับปรุง) ซึ่งแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. มีวินัยในการเรียน	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายอย่างตั้งใจ	เห็นคุณค่าของเรียน ไม่หยอกล้อกัน แต่ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายได้	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมาย	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายพอเสร็จ
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สมาชิกมีความตั้งใจ ปฏิบัติงานตามขั้นตอนอย่างถูกต้องที่สุด เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอน ไม่ถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกไม่ปฏิบัติตามขั้นตอน เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา
3. รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	ให้ความร่วมมือ มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน และนำเสนอตามเวลาที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือ มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือ ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ไม่ให้ความร่วมมือ กับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

****หมายเหตุ :** ถ้าคะแนน ตั้งแต่ 6-12 คะแนน ถือว่า ผ่านเกณฑ์

ถ้าคะแนนต่ำกว่า 6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่านเกณฑ์



การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับของคะแนน

ตารางประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6													
ที่	มีวินัยในการเรียน				มุ่งมั่นในการทำงาน				รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น				รวม (12)
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	✓				✓				✓				12
2	✓				✓				✓				12
3	✓				✓				✓				12
4	✓				✓				✓				12
5	✓				✓				✓				12
6	✓				✓				✓				12
7	✓				✓				✓				12
8	✓				✓				✓				12
9	✓				✓				✓				12
10	✓				✓				✓				12
11	✓				✓				✓				12
12	✓				✓				✓				12
13	✓				✓				✓				12
14	✓				✓				✓				12
15	✓				✓				✓				12
16	✓				✓				✓				12
17	✓				✓				✓				12
18	✓				✓				✓				12

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย



คำยืมภาษาอังกฤษ

การเข้ามาของภาษาอังกฤษในภาษาไทย

เมื่อ พ.ศ. 2155 ในสมัยสมเด็จพระเอกาทศรถ ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น มีทูตจากประเทศทางตะวันตกมาเจรจาเรื่องการค้ากับรัฐบาลไทย โดยพ่อค้าชาวอังกฤษชื่อ Hunter เข้ามาค้าขายเป็นคนแรกในกรุงเทพฯ




การเข้ามาของภาษาอังกฤษในภาษาไทย

หลังจากนั้น เริ่มมีคนละกวดสอนศาสนาเข้ามา และได้นำวิทยาการใหม่ ๆ เช่น การพิมพ์ การแพทย์ เข้ามาเผยแพร่คำภาษาอังกฤษ จึงเริ่มปรากฏในเอกสารภาษาไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 มากมาย




การเข้ามาของภาษาอังกฤษในภาษาไทย

สมัยรัชกาลที่ 5 ภาษาอังกฤษขยายวงกว้างออกไปสู่ประชาชน เพราะมีโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษและวิชาการต่าง ๆ มีศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ พฤษศาสตร์ สัตวศาสตร์ เกิดขึ้นมากมาย




สงครามโลกครั้งที่ 2



หลังสงครามโลกครั้งที่ 2

ภาษาอังกฤษหลังไพล เข้ามาในภาษาไทยอย่างกว้างขวาง เพราะ มีนักเรียนไทยไปเรียนศึกษาในประเทศแถบยุโรป และอเมริกา การเดินทางระหว่างประเทศ การสื่อสาร การติดต่อค้าขาย และการขยายตัวของอุตสาหกรรมการค้าในโลก ตลอดจนการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกด้านต่าง ๆ




การเข้ามาของภาษาอังกฤษในภาษาไทย

สมัยรัชกาลที่ 6 ยังคงใช้วิธีการยืมตามแบบสมัยก่อนหน้า แต่ในบางคำศัพท์ก็จะแปลศัพท์ให้เป็นคำไทย โดยใช้ภาษาบาลีสันสกฤตมาช่วย

balloon = ลูกสวรรค์
carbon paper = กระดาษถ่าน




ใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

1. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 4 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2394 - 2411)

คนไทยเริ่มรับคำยืมภาษาอังกฤษมาใช้เป็นจำนวนมากเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 หลังจากไทยได้เปิดประเทศและทำสนธิสัญญาทางการค้ากับประเทศตะวันตก เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส สหรัฐอเมริกา ซึ่งทำให้มีชาวตะวันตกเข้ามาติดต่อกับคนไทยและเข้ามาอยู่อาศัยในประเทศไทยมากขึ้น การรับภาษาอังกฤษมาใช้นี้ ใช้วิธีการทับศัพท์เป็นส่วนใหญ่ สังเกตได้จากพระราชหัตถเลขาของรัชกาลที่ 4 ซึ่งทรงใช้คำว่า “เอเจนต์ (agent)” “กันโบ๊ต (gun boat)” “มินิต (minute)” เป็นต้น หรือจากหนังสือนิราศลอนดอนของหม่อมราชวงศ์ทิพย์ (ม.ร.ว. กระจ่าง อิศรางกูร ณ อยุธยา) ซึ่งแต่งในโอกาสที่ท่านเป็นลำนในคณะราชทูตไทยไปเข้าเฝ้าพระราชินีวิกตอเรียแห่งประเทศอังกฤษใน พ.ศ. 2400 ดังคำกลอนตอนหนึ่งว่า

“ตะวันฉายบ่ายประมาณสักโมงเศษ	จำจากเขตกรุงไทยมไหศวรรย์
ฝ่ายอังกฤษตัวดีที่กัปตัน	ให้ช่วยกันถอนสมอจะจระลี
เอนชะเนียบายจักรก็ศักดิ์สิทธิ์	ใส่ไฟติดน้ำพล้งดังฉีฉี
สะกรุหันผ่นพัดในน้ำที่	เรือก็รีเร็วกว้างไปกลางชล”

2. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 5 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2411-2453)

ในรัชกาลที่ 5 นี้ การรับภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยยังคงใช้วิธีการทับศัพท์เช่นเดียวกับในรัชกาลที่ 4 ดังจะเห็นได้จากพระราชกระแสรับสั่งของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ตอนหนึ่งว่า “ให้มาประชุมที่หอมิวเซียมในวันขึ้น 1 ค่ำเดือน 8 ปลูกชาด้วยเรื่องที่จะจัดการรักษาต้นไม้เมืองตาก ตรวจข้อบังคับนายด่านซึ่งพระยาสุจริตรักษาทำ และตรวจกฎหมายโปลิศซึ่งได้ร่างขึ้นไว้ในที่ประชุม เคาน์ซิลแต่ครั้งก่อน”

อย่างไรก็ตาม ในรัชสมัยนี้การรับคำในภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยได้พัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง คือ มีการนำคำในภาษาบาลี สันสกฤตมาใช้แทนคำทับศัพท์บางคำในภายหลัง วิธีการนี้มีเล่าไว้ในบันทึกของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ซึ่งมีข้อความตอนหนึ่งว่า

“คำภาษาสันสกฤตที่เอามาใช้เป็นชื่อ เช่น โทรเลข และ ไปรษณีย์ นั้น เป็นของใหม่เมื่อแรกมีโทรเลข เรียกชื่อตามภาษาฝรั่งว่า เตเลกราฟ แต่แปรไปเป็น ตะลึบแก๊บ ไปรษณีย์เมื่อกงสุลอังกฤษยังเป็นเจ้าของเพราะส่งหนังสือไปต่างประเทศทางเมืองสิงคโปร์และฮ่องกงใช้ตัวตราของสิงคโปร์มีอักษร B พิมพ์ เพิ่มความหมายว่าบางกอก ใช้กันแต่พวกฝรั่ง ก็เรียกตามภาษาอังกฤษว่า โปสต์ เรียกตัวตราว่า แสตมป์”

ส่วนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่แปลเป็นไทยโดยใช้คำไทยแท้ก็เริ่มมีขึ้นบ้าง เช่น

lighthouse	แปลว่า	กระโจมไฟ
pawnshop	แปลว่า	โรงรับจำนำ
raincoat	แปลว่า	เสื้อกันฝน
shipyard	แปลว่า	อู่เรือ

3. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 6 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2453-2468)

วิธีการรับคำจากภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยยังคงคล้ายกับในสมัยก่อนหน้านี้นี้ คือ ใช้คำบาลี สันสกฤต และคำไทยแท้เป็นศัพท์ในภาษาไทยมากขึ้น แทนที่จะทับศัพท์อย่างเดียว ตัวอย่างของคำ ภาษาอังกฤษที่บัญญัติเป็นคำในภาษาไทยโดยไม่ทับศัพท์ในรัชกาลนี้ คือ

balloon	แปลว่า	ลูกสวรรค์
carbon paper	แปลว่า	กระดาษถ่าย
cartoon	แปลว่า	ภาพล้อ
gum	แปลว่า	หมากฝรั่ง
typewriter ribbon	แปลว่า	ผ้าพิมพ์
freedom	แปลว่า	เสรีภาพ
United States of America	แปลว่า	สหรัฐอเมริกา

ในรัชสมัยนี้ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงสร้างคำยืมจำนวนมากขึ้นใช้แทนคำภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อทรงสถาปนาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยขึ้นใน พ.ศ. 2459 นั้น พระองค์ได้พระราชทานคำศัพท์ใหม่ที่ทรงสร้างขึ้นเพื่อใช้ในกิจการมหาวิทยาลัย เช่น ศาสตราจารย์ (professor) ปาฐก (lecturer) ปริญญา (degree) คณะ (faculty) คณบดี (dean) วิศวกรรม (engineering) เป็นต้น

4. การสร้างคำยืมในสมัยรัชกาลที่ 7 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2468-2477)

วิธีการรับคำในภาษาอังกฤษเข้ามาใช้ในภาษาไทยในรัชสมัยนี้มีทั้งการทับศัพท์และการใช้คำในภาษาไทย เช่นเดียวกับในสมัยรัชกาลที่ 5 และรัชกาลที่ 6 ตัวอย่างคำศัพท์ในรัชสมัยนี้ เช่น

bill	แปลว่า	บิล
cigar	แปลว่า	ซิการ์
meter	แปลว่า	มิเตอร์
plug	แปลว่า	ปลั๊ก
bomb	แปลว่า	ลูกแตก
horse - power	แปลว่า	แรงม้า

หลังการเปลี่ยนแปลงระบบการปกครองใน พ.ศ. 2475 แล้วรัฐบาลได้จัดตั้งราชบัณฑิตยสถาน ขึ้นใน พ.ศ. 2476 เพื่อให้ทำหน้าที่ทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของชาติในส่วนที่เป็นวิชาการควบคู่กับกรมศิลปากร ซึ่งทำหน้าที่อย่างเดียวกันนี้ในส่วนที่เป็นการปฏิบัติการ ต่อมา รัฐบาลได้มอบหมายให้หน่วยงานแรกที่กล่าวถึง คือ ราชบัณฑิตยสถาน ทำหน้าบัญญัติศัพท์วิชาการเป็นภาษาไทยสำหรับใช้ในราชการ

5. การบัญญัติศัพท์ภาษาไทยในสมัยรัชกาลที่ 8 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2477-2489)

ในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2485 คณะรัฐมนตรีได้มีมติให้จัดตั้งคณะกรรมการพิจารณาบัญญัติศัพท์ภาษาไทยขึ้นคณะหนึ่ง และได้มอบหมายให้พระบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าวรรณไวทยากร (ซึ่งต่อมาได้รับสถาปนาเป็น พลตรี พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหมื่นนเรธิปพงศ์ประพันธ์) ที่ปรึกษานายกรัฐมนตรีในขณะนั้นเป็นผู้ดำเนินการร่วมกับผู้แทนกระทรวง ทบวง กรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง นับเป็นครั้งแรกในประเทศไทยที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยได้รับการจัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการ ผลงานของคณะกรรมการคณะนี้คือศัพท์บัญญัติในสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ แพทยศาสตร์ สถิติ อุตสาหกรรม จิตวิทยา ปรัชญา ฯลฯ ซึ่งภายหลังได้พิมพ์เผยแพร่ในรูปของหนังสือบัญญัติศัพท์ของคณะกรรมการบัญญัติศัพท์

6. การบัญญัติศัพท์ภาษาไทยในสมัยรัชกาลที่ 9 (ช่วงครองราชย์ พ.ศ. 2489-2559)

ใน พ.ศ. 2490 ราชบัณฑิตยสถานได้รับช่วงงานบัญญัติศัพท์ของคณะกรรมการที่ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2485 มาทำแทน แต่ก็ทำได้ไม่เต็มที่เพราะขาดทั้งงบประมาณและกำลังคนงานบัญญัติศัพท์ภาษาไทยจึง ดำเนินไปอย่างเชื่องช้า เมื่อถึง พ.ศ. 2504 คณะรัฐมนตรีได้แต่งตั้งคณะกรรมการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยขึ้น ตามที่ราชบัณฑิตยสถานเสนอแนะคณะกรรมการชุดนี้มีผู้ทรงคุณวุฒิทั้งจากภายในราชบัณฑิตยสถานเองและจากหน่วยงานภายนอกมาร่วมกันเป็นกรรมการ และได้ทำงานทั้งที่เป็น การแก้ไขศัพท์ที่คณะกรรมการชุดเดิมทำไว้ และการบัญญัติศัพท์ในสาขาวิชาการสาขาต่าง ๆ ที่เพิ่มขึ้นใหม่ ซึ่งภายหลังได้พิมพ์เผยแพร่ในรูปของหนังสือศัพท์บัญญัติ อังกฤษ-ไทยและไทย-อังกฤษ

ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับอังกฤษว่า ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทในภาษาไทยเมื่อไทยมีความสัมพันธ์กับสหรัฐอเมริกาในสมัย พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว สมัยนั้นพวกมิชชันนารีจากสหรัฐอเมริกาได้เดินทางเข้ามาเผยแผ่ คริสต์ศาสนานิกายโปรเตสแตนต์ในไทย

แบบฝึกทักษะเรื่อง ความเป็นมาคำยืมภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1 คำชี้แจง: ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓

หน้าข้อความที่ถูก และ X หน้าข้อความที่ผิด

- 1. คนไทยเริ่มรับคำยืมภาษาอังกฤษมาใช้เป็นจำนวนมากในสมัยรัชกาลที่ 4 หลังจากเปิดประเทศทำสนธิสัญญาทางการค้ากับตะวันตก
- 2. ในสมัยรัชกาลที่ 4 วิธีการรับภาษาอังกฤษมาใช้ส่วนใหญ่ใช้วิธีการ “บัญญัติศัพท์” จากภาษาบาลีสันสกฤต
- 3. คำว่า “เอนเจเนียน” ที่ปรากฏในวิชาตอนตอน เป็นคำทับศัพท์ที่หมายถึง “นายจักร” หรือ “วิศวกร” (engineer) ในปัจจุบัน
- 4. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงบันทึกว่าคำว่า “เตเลกราฟ” เปลี่ยนมาเป็นคำว่า “ตะลैบแก๊บ” ในภาษาไทย
- 5. ในสมัยรัชกาลที่ 5 เริ่มมีการนำคำในภาษาบาลีและสันสกฤตมาใช้แทนคำทับศัพท์บางคำ เช่นคำว่า “โทรเลข” และ “ไปรษณีย์”
- 6. คำว่า “หมากฝรั่ง” เป็นคำบัญญัติศัพท์ที่เกิดขึ้นครั้งแรกในสมัยรัชกาลที่ 4
- 7. พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (ร.6) ทรงสร้างคำศัพท์ใหม่เพื่อใช้ในกิจการมหาวิทยาลัย เช่นคำว่า “ศาสตราจารย์” และ “ปริญญา”
- 8. ราชบัณฑิตยสถานจัดตั้งขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2476 หลังจากเปลี่ยนแปลงการปกครอง เพื่อทำหน้าที่บัญญัติศัพท์วิชาการ
- 9. พลตรี พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหมื่นนริศพงษ์ประพันธ์ เป็นผู้ดำเนินการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยอย่างเป็นกิจจะลักษณะในปี พ.ศ. 2485
- 10. ภาษาอังกฤษเริ่มเข้ามามีบทบาทในไทยผ่านกลุ่มมิชชันนารีชาวอังกฤษเป็นกลุ่มแรกในสมัยรัชกาลที่ 2

ตอนที่ 2 คำชี้แจง: ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้สั้นและได้ใจความถูกต้องตามข้อมูล

1. ในสมัยรัชกาลที่ 4 คำว่า “เอนต์” และ “มินิต” มีที่มาจากเอกสารสำคัญประเภทใด

.....

2. ใครคือผู้แต่ง “นิราศลอนดอน” ซึ่งสะท้อนการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษในยุคแรก

.....

3. ในสมัยรัชกาลที่ 5 คำว่า “หอมิวเซียม” หมายถึงคำภาษาอังกฤษว่าอะไร

.....

4. คำว่า “แสตมป์” (stamp) ในสมัยก่อนคนไทยนิยมเรียกว่าอะไร

.....

5. ยกตัวอย่างคำศัพท์ที่บัญญัติจากคำไทยแท้ในสมัยรัชกาลที่ 5 มา 2 คำ

.....

6. ในสมัยรัชกาลที่ 6 คำว่า “balloon” ถูกบัญญัติเป็นภาษาไทยว่าอย่างไร

.....

7. คำว่า “เสรีภาพ” บัญญัติขึ้นเพื่อแทนคำภาษาอังกฤษคำว่าอะไร

.....

8. ในสมัยรัชกาลที่ 7 คำว่า “bomb” และ “horse-power” ถูกเรียกว่าอะไร

.....

9. ปี พ.ศ. ไฉฉื่อว่าเป็น “จุดเริ่มต้นของการบัญญัติศัพท์ยุคใหม่อย่างเป็นทางการ

.....

10. ปัญหาสำคัญที่ทำให้การบัญญัติศัพท์ในระยะแรกของราชบัณฑิตยสถาน (พ.ศ. 2490) ล่าช้าคืออะไร

.....

เฉลยแบบฝึกหัด

ตอนที่ 1 (ถูก/ผิด)

1. ถูก (เริ่มรับมามากหลังเปิดประเทศ ร.4)
2. ผิด (สมัย ร.4 ส่วนใหญ่เป็นวิธีการ “ทัณฑ์”))
3. ถูก (เอนชะเนียง คือ engineer)
4. ถูก (ปรากฏในบันทึกของกรมพระยาดำรงราชานุภาพ)
5. ถูก (เริ่มมีการใช้บาลี-สันสกฤตแทนทัณฑ์ในสมัย ร.5)
6. ผิด (คำว่า หมากฝรั่ง ปรากฏเป็นคำบัญญัติในสมัย ร.6)
7. ถูก (ทรงสร้างเพื่อใช้ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
8. ถูก (จัดตั้ง พ.ศ. 2476 หลังเปลี่ยนแปลงการปกครอง)
9. ถูก (นับเป็นจุดเริ่มต้นการบัญญัติศัพท์ยุคใหม่อย่างเป็นทางการ)
10. ผิด (เข้ามาในสมัย ร.3 ผ่านมิชชันนารีชาวสหรัฐอเมริกา)

ตอนที่ 2 (ตอบสั้น)

1. พระราชหัตถเลขาของรัชกาลที่ 4
2. หม่อมราชโชทัย (ม.ร.ว. กระจ่าง อิศรางกูร ณ อยุธยา)
3. Museum
4. ตั้วตรา
5. กระโจมนไฟ, โรงรับจำนำ, เสือกันฝน, อุเรื่อ (เลือกตอบ 2 คำ)
6. ลูกสวรรค์
7. freedom
8. ลูกแตก (bomb) และ แรงม้า (horse-power)
9. พ.ศ. 2485
10. ขาดงบประมาณและกำลังคน

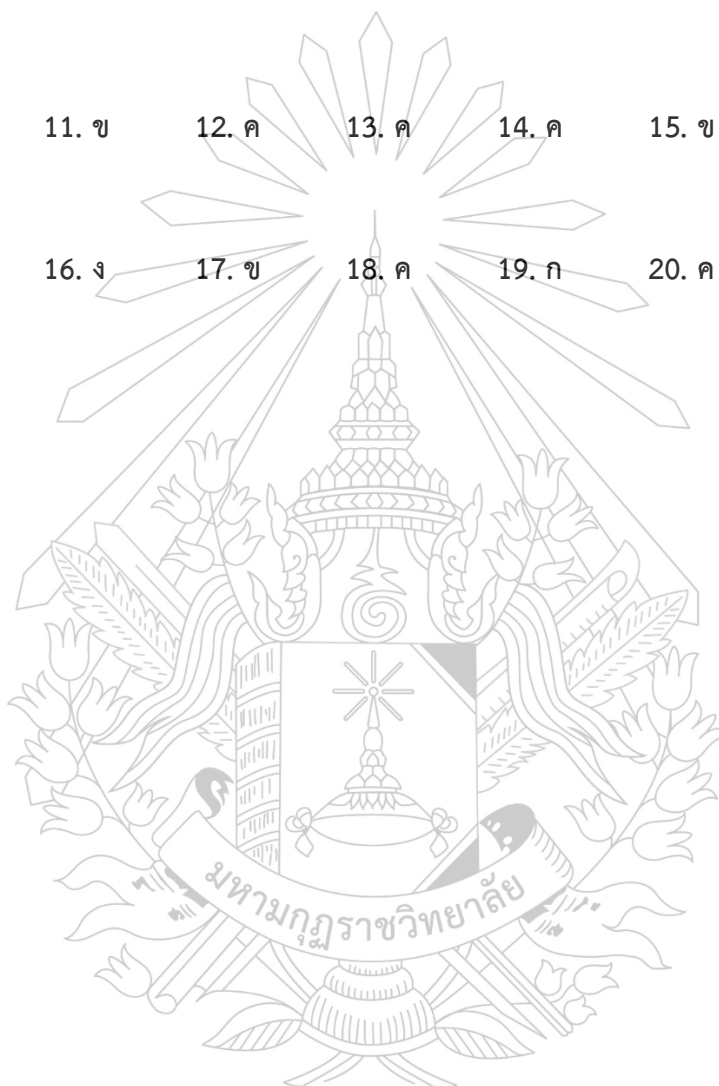
แบบทดสอบเรื่อง “ที่มาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย”

คำชี้แจง: จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- การรับคำยืมภาษาอังกฤษมาใช้เป็นจำนวนมากเริ่มขึ้นอย่างชัดเจนในสมัยรัชกาลใด?
 - รัชกาลที่ 3
 - รัชกาลที่ 4
 - รัชกาลที่ 5
 - รัชกาลที่ 6
- ปัจจัยสำคัญที่สุดที่ทำให้ภาษาอังกฤษเริ่มเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยคือข้อใด?
 - การส่งนักเรียนไทยไปเรียนต่างประเทศ
 - การทำสนธิสัญญาทางการค้าและการเปิดประเทศ
 - การจ้างชาวต่างชาติมาเป็นครูสอนภาษา
 - การเปลี่ยนระบบการปกครอง
- วิธีการรับภาษาอังกฤษมาใช้ในสมัยรัชกาลที่ 4 ส่วนใหญ่ใช้วิธีการใด?
 - การบัญญัติศัพท์ใหม่
 - การแปลความหมาย
 - การทับศัพท์
 - การใช้คำบาลี-สันสกฤตแทน
- คำว่า “เอเจนต์ (agent)” และ “กันโบ๊ต (gun boat)” ปรากฏหลักฐานการใช้ในเอกสารใด?
 - นิราศลอนดอน
 - จดหมายเหตุรายวัน
 - พระราชหัตถเลขาของรัชกาลที่ 4
 - กฎหมายตราสามดวง
- ใครคือผู้แต่ง “นิราศลอนดอน” ซึ่งเป็นหลักฐานสำคัญของการใช้คำทับศัพท์ในสมัยรัชกาลที่ 4?
 - กรมพระยาดำรงราชานุภาพ
 - กรมหมื่นนริศพงษ์ประพันธ์
 - หม่อมอมรวงษ์ไวย
 - เจ้าพระยาพระคลัง (หน)
- จากคำประพันธ์ที่ว่า “เอนชะเนียนายจักรก็ศักดิ์สิทธิ์” คำว่า “เอนชะเนียน” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่าอะไร?
 - Agent
 - Engine
 - Engineer
 - Energy
- คำว่า “ตะแลบแกบ” เป็นคำที่คนสมัยก่อนใช้เรียกสิ่งใดตามสำเนียงภาษาอังกฤษ?
 - โทรศัพท์
 - โทรเลข
 - วิทยุ
 - ไปรษณีย์
- ในสมัยรัชกาลที่ 5 เริ่มมีการนำภาษาใดมาสร้างเป็น “คำใหม่” เพื่อใช้แทนคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ?
 - ภาษาบาลี-สันสกฤต
 - ภาษาเขมร
 - ภาษาจีน
 - ภาษาฝรั่งเศส
- คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่แปลเป็นคำไทยแท้ในสมัยรัชกาลที่ 5 คือข้อใด?
 - กัปตัน
 - เซอร์เวย์
 - โรงรับจำนำ
 - โปлиц
- ข้อใดคือคำแปลภาษาไทยของคำว่า “lighthouse” ที่เริ่มใช้ในสมัยรัชกาลที่ 5?
 - ประภาคาร
 - กระโจมไฟ
 - ตึกไฟ
 - โคมหลวง

เฉลยแบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. ข | 2. ข | 3. ค | 4. ค | 5. ค |
| 6. ค | 7. ข | 8. ก | 9. ค | 10. ข |
| 11. ข | 12. ค | 13. ค | 14. ค | 15. ข |
| 16. ง | 17. ข | 18. ค | 19. ก | 20. ค |

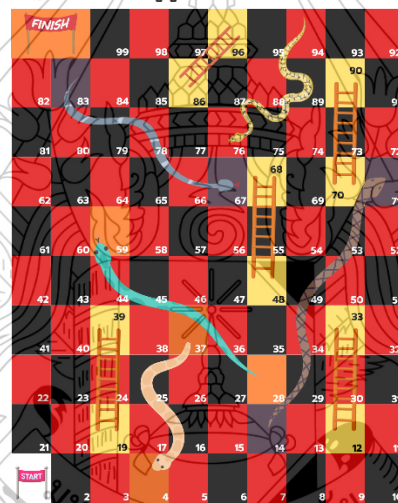


3. คำสั่ง

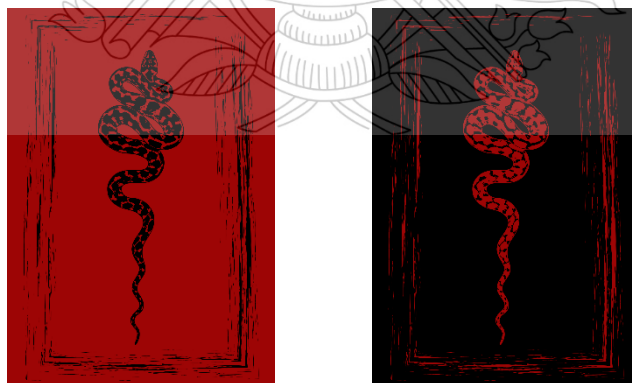


4. กระดาน

บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ



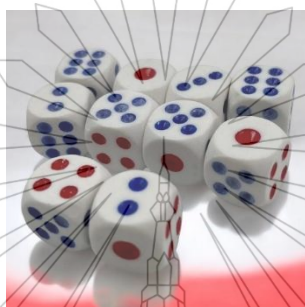
5. การ์ดงู



6. หมากที่เล่น



7. ลูกเต๋า



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย		เวลา 12 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย		เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นายภาณุ สุขสร้อย		ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาการเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ม.4-6/5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

2. สาระสำคัญ

ภาษาอังกฤษที่ยืมเข้ามาในภาษาไทยเป็นการเพิ่มคำศัพท์ของภาษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น โดยวิธีการยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยแบ่งเป็น 3 รูปแบบคือ การทับศัพท์ การแปลศัพท์ และการบัญญัติศัพท์ ซึ่งพบเห็นทั้งในเอกสารและวิธีการสื่อสารของผู้คนในปัจจุบัน ทั้งนี้ทั้ง 3 รูปแบบก็จะมีลักษณะและวิธีการใช้ที่แตกต่างกัน เช่น คำภาษาอังกฤษในภาษาไทยแบบทับศัพท์มักพบในชีวิตประจำวัน เนื่องจากสามารถออกเสียงตามวิธีการถอดเสียงของคำศัพท์มาใช้ได้ และไม่มีการปรับปรุงเสียงของคำ เป็นต้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

3.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4. กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 สํารวจความรู้

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนกล่าวทักทายกัน และทำการเช็คชื่อนักเรียนภายในห้องเรียน
- 2) นักเรียนได้รับการกระตุ้นความรู้จากครูผู้สอน จากการยิงคำถามของครูผู้สอนเพื่อแสดงความคิดเห็น และนำเข้าสู่บทเรียน

ตัวอย่างคำถาม (ผู้สอนสามารถตั้งคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้มากกว่า 1 คำถาม)

1. หลังจากที่เราเรียนเรื่องที่มาของคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยแล้ว นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรที่ ประเทศไทยนำวิธีการออกเสียง คำศัพท์ มาปรับใช้ในภาษาไทย ?
- 3) นักเรียนรับทราบรูปแบบคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยที่เข้ามาปะปนในภาษาไทยและวิเคราะห์คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย ผ่านสื่อประกอบการสอนและใบความรู้เรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย จากครูผู้สอน
- 4) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมภาษาอังกฤษ เพื่อทบทวนความรู้
- 5) นักเรียนรับฟังการนำเสนอเกมจากครู

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม

- 6) นักเรียนรับฟังการอธิบายวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การให้คะแนนจากครูผู้สอน
- ชื่อเกม “Thai English พิชิตมง”
- อุปกรณ์ในการเล่น ได้แก่ ชองคำศัพท์, ชองคำถาม, กระดาน, และหมากที่ใช้เล่น
 - วิธีการเล่นเกม “Thai English พิชิตมง”
 1. แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็น 6 กลุ่ม โดยใช้วิธีขานเลข 1-3 ผู้เล่นใดที่ขานเลขเดียวกันจะต้องเป็นผู้เล่นทีมเดียวกัน
 2. ให้ผู้เล่นส่งตัวแทนเพื่อจัดลำดับว่าผู้เล่นทีมใดจะเป็นทีมแรก
 3. ผู้เล่นทีมที่ได้ลำดับที่ 1 จะต้องเลือกผู้เล่นทีมที่เหลือ 1 ทีมเป็นคู่ต่อสู้
 4. ผู้เล่นทีมที่ 1 เลือก ชองคำศัพท์หรือชองคำถาม เพื่อใช้ในการแข่งขันรอบนี้
 5. การแข่งขันจะแข่งขันเป็นคู่ โดยให้แต่ละทีมเลือกผู้เล่นของทีมมาแข่งขันในรอบแรก
 6. ผู้เล่นทีมที่ 1 สามารถเลือกชองคำถามจะเป็นการตอบคำถาม

6.1 หากทีมที่ 1 เลือกชองคำถาม ก็จะทำให้ทีมที่ไม่ใช่คู่แข่งในรอบนั้นเป็นผู้ชานคำถาม หากทีมใดตอบได้ให้กตสัญญาณ หากตอบถูกจะได้รับ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

6.2 หากทีมที่ 1 เลือกชองคำศัพท์ จะมีคำศัพท์แล้วให้ผู้เล่นตอบประเภทของคำศัพท์นั้นว่าอยู่ในหมวดใด ทั้งนี้ จะให้ทีมที่ไม่ใช่คู่แข่งในรอบนั้นเป็นผู้ชานคำศัพท์ หากทีมใดตอบได้ให้กตสัญญาณ หากตอบถูกจะได้รับ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

6.3 เกณฑ์การนับคะแนน ผู้เล่นทีมใดที่ตอบถูกตั้งแต่ 3 ข้อขึ้นไปหรือมีคะแนนห่างจะคู่ต่อสู้ 2 คะแนน จึงจะเป็นฝ่ายชนะ ซึ่งการแข่งขันแต่ละครั้งจะอยู่ที่ 5-7 คำถามหรือคำศัพท์ ขึ้นไป

7. เมื่อทราบผลการแข่งขันของผู้เล่นในแต่ละรอบแล้วหากรวมคะแนนของผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมแล้ว ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือว่าเป็นฝ่ายชนะ และได้เข้ารอบต่อไป

8. ผู้ที่ชนะในรอบต่อไป สามารถเลือกทีมที่เหลืออยู่เป็นคู่ต่อสู้ และทำกิจกรรมตามข้อที่ 6 จนกว่าจะมีผู้ชนะเพียงทีมเดียวเท่านั้น และได้รับคะแนนตามระดับการแข่งขัน

7) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และแสดงความคิดเห็น รวมไปถึงรับฟังการสาธิตการเล่นของครูผู้สอนและทดลองเล่น ก่อนการเล่นเกมจริง

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม

- 1) นักเรียนทบทวนวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจนจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนดำเนินการเล่นเกม “Thai English พิชิตมง” ตามที่ครูผู้สอนสาธิตและนักเรียนทดลองเล่น
- 3) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม
- 4) นักเรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเกม เพิ่มความสร้างสรรค์ในวิธีการเล่น และขอคำปรึกษาจากครูผู้สอน

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

- 1) นักเรียนรับฟังการสรุปผลคะแนนในการเล่นจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนซักถามข้อสงสัย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมที่ผ่านมา และสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม
- 3) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้จากเรื่องที่เรียนและการจัดกิจกรรมเกม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้

นักเรียนรับการทดสอบจากครูผู้สอนโดยใช้ แบบทดสอบเรื่อง ภาษาอังกฤษในภาษาไทย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 5.1 สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย
- 5.2 ใบความรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
- 5.3 แบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมภาษาอังกฤษ
- 5.4 แบบทดสอบเรื่อง ภาษาอังกฤษในภาษาไทย
- 5.5 บอร์ดเกม “Thai English พิชิตมง”

6. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถอธิบาย ลักษณะของคำภาษาอังกฤษ ในภาษาไทยได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาอังกฤษ ในภาษาไทย	- แบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืม ภาษาอังกฤษ - แบบทดสอบเรื่อง ภาษาอังกฤษในภาษาไทย	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนสามารถฝึกทักษะ การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาอังกฤษ ในภาษาไทย	บอร์ดเกม “Thai English พิชิตมง”	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของการเรียน เรื่อง คำภาษา ต่างประเทศ ในภาษาไทย	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ พอใช้ ขึ้นไป จึงจะถือว่า “ผ่าน”

บันทึกผลการเรียนรู้

1) ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K): นักเรียนสามารถระบุรูปแบบการรับคำภาษาอังกฤษเข้าสู่ภาษาไทย ทั้งในลักษณะการแปลศัพท์ การทับศัพท์และการบัญญัติศัพท์ได้อย่างถูกต้อง และสามารถจัดหมวดหมู่คำยืมตามประเภทการใช้งานในชีวิตประจำวันได้แม่นยำ

ด้านทักษะ (P): การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ผ่านกระบวนการตัดสินใจเลือกหมวดหมู่คำศัพท์ผ่านบอร์ดเกมการแข่งขัน นอกจากนี้ยังปรากฏทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมและทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งเห็นได้ชัดจากการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การเล่นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามเกณฑ์

ด้านเจตคติ (A): นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนหลักภาษาไทย โดยมีความตระหนักถึงความสำคัญและเห็นคุณค่าของอิทธิพลของภาษาต่างประเทศที่ส่งผลต่อการพัฒนาการของภาษาไทยในบริบทโลกปัจจุบัน

2) ปัญหา/อุปสรรค

นักเรียนบางส่วนยังมีความสับสนในการจำแนกประเภทคำศัพท์ระหว่างคำที่แปล คำทับศัพท์และคำบัญญัติศัพท์ ส่งผลให้การทำกิจกรรมเกมในบางช่วงล่าช้าเนื่องจากต้องใช้เวลาวิเคราะห์นาน

3) ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขของครูผู้สอน

ควรเพิ่มตัวอย่างคำศัพท์ที่พบบ่อยในชีวิตประจำวันเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างชัดเจนในขั้นนำ และเพิ่มการสรุปองค์ความรู้ย่อยเป็นระยะเพื่อสร้างความเข้าใจที่มั่นคงก่อนเริ่มการแข่งขัน

ลงชื่อ.....ครู

(นายภาณุ สุขสร้อย)

วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

4. ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของครูผู้สอน

เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านกระบวนการ Game-Based Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยกระตุ้นทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืน

ลงชื่อ.....ผู้บันทึก

(นายวีรเดช ธีน้อย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทยซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
18-20 คะแนน	ดีมาก
15-17 คะแนน	ดี
12-14 คะแนน	พอใช้



การประเมินให้คะแนน แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	20	17
2	20	17
3	20	18
4	20	17
5	20	19
6	20	19
7	20	19
8	20	16
9	20	17
10	20	15
11	20	15
12	20	16
13	20	18
14	20	19
15	20	16
16	20	18
17	20	18
18	20	17

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน
บอร์ดเกม “Thai English พิชิตมง”

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย ซึ่งมี
 แนวทาง

ในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

ทีม	แนวทางการให้คะแนน	ระดับคะแนน
ทีมที่ 1	ต้องชนะทุกทีมหรือเป็นทีมสุดท้ายของการแข่งขัน	5
ทีมที่ 2	ต้องเป็นทีมที่แพ้การแข่งขันครั้งสุดท้าย	4
ทีมที่ 3	ทีมที่แพ้การแข่งขันครั้งที่ 1	3

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
5 คะแนน	ดีมาก
4 คะแนน	ดี
3 คะแนน	พอใช้

การประเมินให้คะแนน บอร์ดเกม “บันไดงูรู้ที่มาภาษาอังกฤษ”

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	5	5
2	5	3
3	5	4
4	5	4
5	5	5
6	5	3
7	5	4
8	5	3
9	5	3
10	5	5
11	5	4
12	5	3
13	5	3
14	5	5
15	5	5
16	5	4
17	5	5
18	5	4

การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

คำชี้แจง : แบบประเมินพฤติกรรมเป็นรูปที่สามที่สามารถประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมโดยภาพรวมของนักเรียนเพื่อวัดความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 เกณฑ์ ได้แก่

1. มีวินัยในการเรียน
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

มีตารางการให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ 4 (ดีมาก), 3 (ดี), 2 (พอใช้) และ 1 (ปรับปรุง) ซึ่งแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. มีวินัยในการเรียน	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายอย่างตั้งใจ	เห็นคุณค่าของเรียน ไม่หยอกล้อกัน แต่ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายได้	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมาย	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายพอเสร็จ
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สมาชิกมีความตั้งใจ ปฏิบัติงานตามขั้นตอนอย่างถูกต้องที่สุด เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอน ไม่ถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกไม่ปฏิบัติตามขั้นตอน เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา
3. รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน และนำเสนอตามเวลาที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ไม่ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

****หมายเหตุ :** ถ้าคะแนน ตั้งแต่ 6-12 คะแนน ถือว่า ผ่านเกณฑ์

ถ้าคะแนนต่ำกว่า 6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่านเกณฑ์



การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับของคะแนน

ตารางประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6													
ที่	มีวินัยในการเรียน				มุ่งมั่นในการทำงาน				รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น				รวม (12)
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	✓				✓				✓				12
2	✓				✓				✓				12
3	✓				✓				✓				12
4	✓				✓				✓				12
5	✓				✓				✓				12
6	✓				✓				✓				12
7	✓				✓				✓				12
8	✓				✓				✓				12
9	✓				✓				✓				12
10	✓				✓				✓				12
11	✓				✓				✓				12
12	✓				✓				✓				12
13	✓				✓				✓				12
14	✓				✓				✓				12
15	✓				✓				✓				12
16	✓				✓				✓				12
17	✓				✓				✓				12
18	✓				✓				✓				12

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย



วิธีการยืมคำภาษาอังกฤษ เข้ามาใช้ในภาษาไทย



การแปลศัพท์

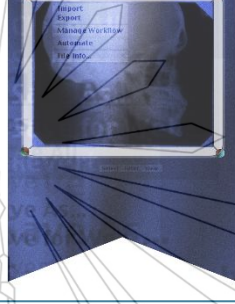


การแปลศัพท์

วิธีการแปลศัพท์ หมายถึง การยืมคำที่เราไม่เคยมีหรือไม่เคยรู้จัก หรือการกล่าวถึงความคิดหรือนามธรรม ซึ่งไม่ใช่ความคิดหรือนามธรรมที่เราไม่เคยมีมาก่อน

การยืมคำโดยวิธีนี้จะต้องใช้วิธีการคิดแปลเป็นคำภาษาไทยให้มีความหมายตรงกัน คำในภาษาอังกฤษ แล้วนำคำนั้นมาใช้สื่อสารในภาษาไทย

คำศัพท์	ความหมาย
tea spoon	ช้อนชา
table spoon	ช้อนโต๊ะ
electricity	ไฟฟ้า
electric fan	พัดลม
airplane	เครื่องบิน



การบัญญัติศัพท์

การบัญญัติศัพท์

การบัญญัติศัพท์ เป็นวิธีการยืมคำ โดยรับเอาเฉพาะความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นมา สร้างคำขึ้นใหม่ ซึ่งมีเสียงแตกต่างจากคำในภาษาอังกฤษ โดยส่วนมากบัญญัติจากราชบัณฑิตยสถาน

แต่ก็มีบางคำที่นักวิชาการแต่ละคนหรือแต่ละหน่วยงานบัญญัติศัพท์ภาษาไทยมาใช้ แทนคำภาษาอังกฤษโดยตรง

คำศัพท์	ความหมาย
telephone	โทรศัพท์
ecology	นิเวศวิทยา
reform	ปฏิรูป
globalization	โลกาภิวัตน์

การบัญญัติศัพท์

1. สร้างคำขึ้นมาใหม่

เรื่องสั้น

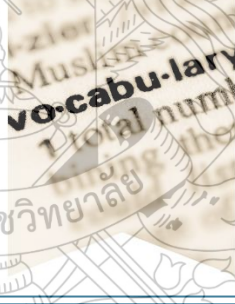
Short Story

การบัญญัติศัพท์

2. สร้างโดยใช้บาลีสันสกฤตมาช่วย

Science

วิทยา + ศาสตร์



การทับศัพท์

การทับศัพท์

การทับศัพท์ เป็นวิธีการยืมจากภาษาหนึ่งมาใช้ในอีกภาษาหนึ่งโดยการถ่ายเสียงและถอดอักษร

การยืมคำภาษาอังกฤษโดยวิธีนี้ เป็นวิธีการที่ทำได้ง่าย และปรากฏเด่นชัดที่สุดว่าเป็นคำยืมจากภาษาอังกฤษ

คำศัพท์	ความหมาย
graph	กราฟ
captain	กัปตัน
clinic	คลินิก
quota	โควตา
dinosaur	ไดโนเสาร์

การทับศัพท์

หลักในการทับศัพท์

- ถอดออกจากภาษาเดิม
- เขียนในแบบที่อ่านง่าย
- ถ้าทับศัพท์ที่ใช้มานาน จะใช้ตามรูปแบบเดิม

เกม

Game

ใบความรู้เรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

อังกฤษมีการติดต่อกับไทยมาตั้งแต่สมัยอยุธยา โดยเข้ามาค้าขาย และภาษาอังกฤษเริ่มมีบทบาทในไทยมากขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ ๓) เนื่องจากสหรัฐอเมริกาเข้ามาเผยแผ่คริสต์ศาสนานิกายโปรเตสแตนต์ในไทย และในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ ๔) ไทยได้มีการติดต่อกับฝรั่งเศส อังกฤษ และอเมริกันมากขึ้น อีกทั้งพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีความสนพระราชหฤทัยในการศึกษาภาษาอังกฤษจนทำให้ศึกษาภาษาอังกฤษได้อย่างแตกฉาน คำยืมจากภาษาอังกฤษจึงได้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

วิธีการยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 3 วิธี คือ

1. การแปลศัพท์ การยืมคำภาษาอังกฤษโดยวิธีการแปลศัพท์ หมายถึง การยืมคำที่เราไม่เคยมีหรือไม่เคยรู้จักหรือการกล่าวถึงความคิดหรือนามธรรม ซึ่งไม่ใช่ความคิดหรือนามธรรมที่เรานึกคิดมาก่อน การยืมคำโดยวิธีการนี้จะต้องใช้วิธีการคิดแปลเป็นคำภาษาไทยให้มีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษแล้วนำคำนั้นมาใช้สื่อสารในภาษาไทยต่อไป เช่น

คำภาษาอังกฤษ

tea spoon

table spoon

electricity

electric fan

airplane

typewriter

war ship

blackboard

คำภาษาไทย

ช้อนชา

ช้อนโต๊ะ

ไฟฟ้า

พัดลม

เครื่องบิน

เครื่องพิมพ์ดีด

เรือรบ

กระดานดำ

2. การบัญญัติศัพท์ การบัญญัติศัพท์เป็นวิธีการยืมคำโดยรับเอาเฉพาะความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นมาสร้างคำขึ้นใหม่ ซึ่งมีเสียงแตกต่างจากคำในภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะศัพท์ทางวิชาการจะใช้วิธีการนี้มาก ผู้ที่ทำหน้าที่ในการบัญญัติศัพท์ขึ้นมาใช้ มักจะเป็นนักวิชาการสาขาต่างๆ หน่วยงานราชการที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยขึ้นใช้แทนคำยืมจากภาษาต่างประเทศโดยตรง คือ ราชบัณฑิตยสถานแต่ก็มีบางคำที่นักวิชาการแต่ละคนหรือแต่ละ หน่วยงานบัญญัติศัพท์ภาษาไทยมาใช้แทนคำภาษาอังกฤษไม่ตรงกัน การยืมคำจากภาษาอังกฤษมาสร้างเป็นคำใหม่เพื่อใช้สื่อสารโดยวิธีการบัญญัติศัพท์มีมากมาย เช่น

คำภาษาอังกฤษ

telephone

television

teletype

telecommunication

ecology

penology

reform

คำภาษาไทย

โทรศัพท์

โทรทัศน์

โทรพิมพ์

โทรคมนาคม

นิเวศวิทยา

ปรัญญาวิทยา

ปฏิรูป

3. การทับศัพท์ การทับศัพท์เป็นวิธีการยืมจากภาษาหนึ่งมาใช้ในอีกภาษาหนึ่งโดยการถ่ายเสียง และถอดอักษร การยืมคำภาษาอังกฤษโดยวิธีการนี้เป็นวิธีการที่ทำได้ง่ายและปรากฏเด่นชัดที่สุดว่าเป็นคำยืมจากภาษาอังกฤษ คำยืมจากภาษาอังกฤษโดยวิธีการทับศัพท์มีมากมาย คำบางคำราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติศัพท์เป็นคำไทยแล้วแต่คนไทยนิยมใช้คำทับศัพท์มากกว่า คำทับศัพท์บางคำจึงคุ้นหูผู้รับสารมากกว่าศัพท์บัญญัติ คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้สื่อสาร โดยทั่วไป เช่น

คำภาษาอังกฤษ

graph

captain

clinic

quota

chimpanzee

dinosaur

transistor

technology

nuclear

คำทับศัพท์

กราฟ

กัปตัน

คลินิก

โควตา

ชิมแปนซี

ไดโนเสาร์

ทรานซิสเตอร์

เทคโนโลยี

นิวเคลียร์

ตัวอย่างคำภาษาอังกฤษที่ใช้ในภาษาไทย

คำภาษาอังกฤษที่ไทยนำมาใช้ในวงการต่าง ๆ เช่น

คำศัพท์ในวงการการช่าง เช่น คลัตช์ คาร์บูเรเตอร์ โซลา ดีเซล ไดนาโมแทรกเตอร์ นี้อต ปัมป์ ปาร์เก้ต แป๊ป มอเตอร์ สปริง สวิตช์ คอนกรีต ฯลฯ

คำศัพท์ในวงการกีฬา เช่น กอล์ฟ เทนนิส ฟุตบอล มาราธอน ยิมนาสติก วอลเลย์บอล สก๊ิก สเก็ต สก๊ิกเกอร์ เสิร์ฟ สเตเดียม สपोर्ट เกม ฯลฯ

คำศัพท์ในวงการแพทย์ เช่น กอช เกาต์ คลินิก โคมา เซรุ่ม วัคซีน ไวรัส ปรสิต

คำศัพท์ในวงการวิทยาศาสตร์ เช่น กลูโคส ก๊าซ แก๊ส คลอรีน แคลเซียม แคลอรี เซลล์ โซดา ตะกั่ว ไนลอน โปรตีน โฟกัส ฟิล์ม ยิปซัม โมเลกุล เลเซอร์ ออกซิเจน อิเล็กทรอนิกส์ แอลกอฮอล์ ฟอสฟอรัส ฯลฯ

คำศัพท์ในวงการการศึกษา เช่น ซอลัก เทอม ฟังก์ชัน สถิติ ฯลฯ

คำศัพท์ในวงการเศรษฐกิจ เช่น เครดิต เคาน์เตอร์ แค็ตตาล็อก เช็ค แשר์ สต็อก สโตร์ อีเมล สเตชัน เฮลิคอปเตอร์ แอร์โฮสเตส ฯลฯ

คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ และเครื่องดื่ม เช่น กาแฟ เค้ก แชนด์วิช หน่อ สตรอเบอร์รี่ ไอศกรีม ไวน์ วิสกี้ ซอส ซุป ฯลฯ

คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น คลิป คัตเตอร์ โซฟา เน็กไท เข็ม ไม้ตบูก

คำศัพท์อื่น ๆ เช่น กัปตัน แก๊ป คิว โจ๊ก เซ็น ซิป เติ้นท์ ปาร์ตี้ ไปสเตอร์ เพอร์นิเจอร์ แพลต แพชั่น แพนซี มะกะโรนี เมนู รีบิ้น สติกเกอร์ สไตล์ แอร์ ฮันนิมูน กูก กอบปี้ แอปเปิ้ล ฯลฯ



แบบฝึกทักษะเรื่อง จัดหมวดหมู่คำยืมภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

- ประเทศไทยเริ่มมีการติดต่อค้าขายกับอังกฤษอย่างชัดเจนตั้งแต่สมัยใด?
 - สุโขทัย
 - อยุธยา
 - ธนบุรี
 - รัตนโกสินทร์ตอนต้น
- ภาษาอังกฤษเริ่มมีบทบาทในไทยมากขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 เนื่องจากปัจจัยใด?
 - การทำสงครามกับอังกฤษ
 - การเข้ามาเผยแผ่คริสต์ศาสนานิกายโปรเตสแตนต์ของสหรัฐอเมริกา
 - การส่งนักเรียนไทยไปเรียนต่างประเทศ
 - การเข้ามาของบริษัทดัตช์
- พระมหากษัตริย์ไทยพระองค์ใดที่ทรงศึกษาภาษาอังกฤษจนแตกฉานและทำให้คำยืมภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น?
 - รัชกาลที่ 3
 - รัชกาลที่ 4
 - รัชกาลที่ 5
 - รัชกาลที่ 6
- การคิดแปลคำภาษาไทยให้มีความหมายตรงกับคำภาษาอังกฤษที่ยืมมา เรียกว่าวิธีใด?
 - การทับศัพท์
 - การบัญญัติศัพท์
 - การแปลศัพท์
 - การยืมเสียง
- คำว่า “blackboard” แปลเป็นไทยว่า “กระดานดำ” จัดเป็นการยืมคำด้วยวิธีใด?
 - การแปลศัพท์
 - การทับศัพท์
 - การบัญญัติศัพท์
 - การกลายเสียง
- วิธีการยืมคำโดยรับเฉพาะ “ความคิด” มาสร้างคำใหม่ด้วยคำบาลี-สันสกฤตหรือคำไทย คือวิธีใด?
 - การแปลศัพท์
 - การบัญญัติศัพท์
 - การทับศัพท์
 - การกร่อนเสียง
- หน่วยงานใดมีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงในการบัญญัติศัพท์ภาษาไทย?
 - กระทรวงศึกษาธิการ
 - ราชบัณฑิตยสถาน
 - สถาบันภาษาไทย
 - กระทรวงวัฒนธรรม
- คำว่า “โทรศัพท์” บัญญัติขึ้นมาจากคำภาษาอังกฤษคำใด?
 - Telephone
 - Teletype
 - Television
 - Telecommunication

9. วิธีการยืมคำที่ “ง่ายและชัดเจนที่สุด” โดยการถ่ายเสียงและถอดอักษรคือวิธีใด?

ก. การแปลศัพท์

ข. การบัญญัติศัพท์

ค. การทับศัพท์

ง. การยืมคำตาย

10. เหตุใดคนไทยจึงนิยมใช้คำว่า “คลินิก” มากกว่าศัพท์บัญญัติ?

ก. เพราะเขียนง่ายกว่า

ข. เพราะคุ้นหูและสื่อสารเข้าใจได้ทันที

ค. เพราะยังไม่มีศัพท์บัญญัติ

ง. เพราะเป็นคำศัพท์ทางการแพทย์

ตอนที่ 2: ให้นักเรียนเติมคำตอบลงให้ถูกต้อง โดยระบุคำที่กำหนดให้จัดอยู่ในวงการใด

11. “คลัตช์, ไดนาโม, คอนกรีต” จัดเป็นคำศัพท์ในวงการ:

12. “เสิร์ฟ, สนุกเกอร์, มารารอน” จัดเป็นคำศัพท์ในวงการ:

13. “วัคซีน, เซรุ่ม, โคมา” จัดเป็นคำศัพท์ในวงการ:

14. “โมเลกุล, ออกซิเจน, แคลอรี” จัดเป็นคำศัพท์ในวงการ:

15. “เครดิต, เช็ค, สต็อก” จัดเป็นคำศัพท์ในวงการ:

ตอนที่ 3: วิเคราะห์ประโยคที่กำหนดให้ แล้ววงคำตอบให้สอดคล้องกับประโยค

16. (ถูก / ผิด) คำว่า “ไฟฟ้า” เป็นคำที่ได้มาจากการบัญญัติศัพท์โดยราชบัณฑิตยสถาน

17. (ถูก / ผิด) คำว่า “กัปตัน” เป็นการยืมคำโดยวิธีการทับศัพท์

18. (ถูก / ผิด) ในวงการวิทยาศาสตร์ คำว่า “ตะกั่ว” ถูกระบุว่าเป็นคำยืมจากภาษาอังกฤษ

19. (ถูก / ผิด) “ไอศกรีม” และ “แซนด์วิช” จัดเป็นคำศัพท์ในหมวดอาหารและเครื่องดื่ม

20. (ถูก / ผิด) คำว่า “ซอลล์” และ “เทอม” เป็นคำยืมที่มักใช้ในวงการศึกษา

เฉลยแบบฝึกทักษะ

ตอนที่ 1

- | | |
|------|-------|
| 1. ข | 2. ข |
| 3. ข | 4. ค |
| 5. ก | 6. ข |
| 7. ข | 8. ค |
| 9. ค | 10. ข |

ตอนที่ 2

11. วงการช่าง
12. วงการกีฬา
13. วงการแพทย์
14. วงการวิทยาศาสตร์
15. วงการเศรษฐกิจ

ตอนที่ 3

16. ผิด (เป็นวิธีแปลศัพท์)
17. ถูก
18. ถูก
19. ถูก
20. ถูก



แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย

คำชี้แจง: จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ภาษาอังกฤษเริ่มมีบทบาทในประเทศไทยมากขึ้นอย่างชัดเจนในสมัยรัชกาลใด?
 - รัชกาลที่ 2
 - รัชกาลที่ 3
 - รัชกาลที่ 4
 - รัชกาลที่ 5
- ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทในสมัยรัชกาลที่ 3 คือข้อใด?
 - การทำสงครามกับอังกฤษ
 - การส่งทูตไปเจริญสัมพันธไมตรี
 - การเข้ามาเผยแผ่ศาสนาของมิชชันนารีอเมริกัน
 - การเข้ามาลงทุนทำอุตสาหกรรม
- กษัตริย์พระองค์ใดทรงศึกษาภาษาอังกฤษจนแตกฉานส่งผลให้คำยืมภาษาอังกฤษในไทยเพิ่มมากขึ้น?
 - พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
- วิธีการรับคำยืมภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยแบ่งออกเป็นกี่วิธีหลัก?
 - 2 วิธี
 - 3 วิธี
 - 4 วิธี
 - 5 วิธี
- “การคิดหาคำภาษาไทยที่มีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษมาใช้แทน” คือความหมายของข้อใด?
 - การทับศัพท์
 - การบัญญัติศัพท์
 - การแปลศัพท์
 - การยืมคำตรงตัว
- ข้อใดคือตัวอย่างของการ “แปลศัพท์”?
 - Telephone -> โทรศัพท์
 - Clinic -> คลินิก
 - Black board -> กระดานดำ
 - Quota -> โควตา
- คำว่า “ช้อนชา” (tea spoon) เป็นการยืมคำด้วยวิธีใด?
 - การแปลศัพท์
 - การบัญญัติศัพท์
 - การทับศัพท์
 - การสร้างคำใหม่

8. “การรับเฉพาะความคิดมาสร้างคำใหม่ที่มีเสียงต่างจากเดิม” มักใช้กับคำศัพท์ประเภทใด?
- คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน
 - คำศัพท์ทางวิชาการ
 - คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร
 - คำศัพท์วงการช่าง
9. หน่วยงานใดมีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงในการ “บัญญัติศัพท์” ภาษาไทย?
- กรมศิลปากร
 - กระทรวงศึกษาธิการ
 - ราชบัณฑิตยสถาน
 - สภาวัฒนธรรมแห่งชาติ
10. ข้อใดคือตัวอย่างของการ “บัญญัติศัพท์”?
- กัปตัน
 - เครื่องบิน
 - โทรทัศน์
 - พัดลม
11. “การถ่ายเสียงและถอดอักษรจากภาษาเดิมมาเป็นภาษาไทย” คือความหมายของข้อใด?
- การแปลศัพท์
 - การบัญญัติศัพท์
 - การทับศัพท์
 - การเลียนเสียง
12. เหตุใดคนไทยจึงนิยมใช้คำทับศัพท์มากกว่าศัพท์บัญญัติในบางคำ?
- เพราะศัพท์บัญญัติเขียนยาก
 - เพราะคำทับศัพท์มีความหมายกว้างกว่า
 - เพราะคำทับศัพท์คุ้นหูและสื่อสารได้เข้าใจง่ายกว่า
 - เพราะกฎหมายบังคับให้ใช้คำทับศัพท์
13. คำว่า “นิเวศลิยร์” และ “ไดโนเสาร์” จัดเป็นการยืมคำแบบใด?
- การทับศัพท์
 - การแปลศัพท์
 - การบัญญัติศัพท์
 - การผสมคำ
14. คำศัพท์ในวงการใดที่ปรากฏคำว่า “คลัตช์, ดีเซล, สวิตช์”?
- วงการการแพทย์
 - วงการการช่าง
 - วงการวิทยาศาสตร์
 - วงการเศรษฐกิจ
15. คำว่า “เสิร์ฟ” และ “สนุกเกอร์” จัดอยู่ในคำศัพท์วงการใด?
- วงการการศึกษา
 - วงการกีฬา
 - วงการบันเทิง
 - วงการช่าง

16. คำศัพท์ในวงการการแพทย์ข้อใดที่มีทั้งคำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ?

- | | |
|-----------|-----------|
| ก. วัคซีน | ข. คลินิก |
| ค. ไวรัส | ง. โคมา |

17. “กลูโคส, โมเลกุล, แคลเซียม” เป็นคำศัพท์ในวงการใด?

- | | |
|---------------------|------------------|
| ก. วงการวิทยาศาสตร์ | ข. วงการอาหาร |
| ค. วงการการศึกษา | ง. วงการเศรษฐกิจ |

18. ข้อใดเป็นคำยืมภาษาอังกฤษในวงการเศรษฐกิจ?

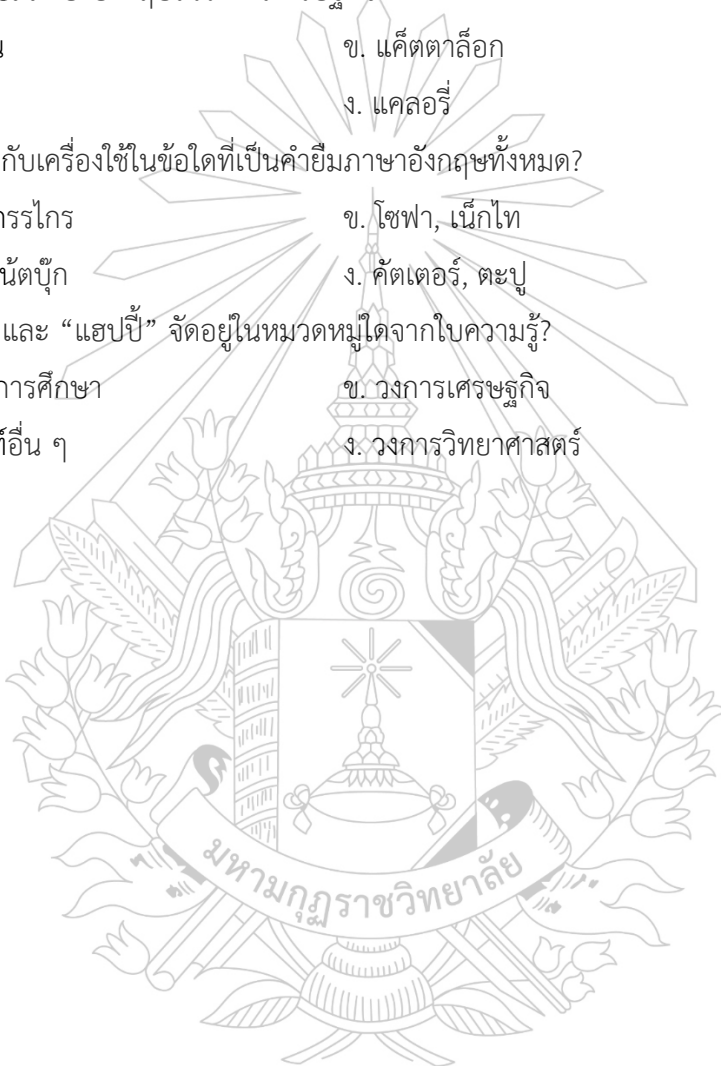
- | | |
|-------------|-------------|
| ก. ฟังก์ชัน | ข. แคลคูลัส |
| ค. ปริสิต | ง. แคลอรี่ |

19. คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องใช้ในข้อใดที่เป็นคำยืมภาษาอังกฤษทั้งหมด?

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ก. คลิป, กรรไกร | ข. โซฟา, เน็กไท |
| ค. สมุด, โน้ตบุ๊ก | ง. คัตเตอร์, ตะปู |

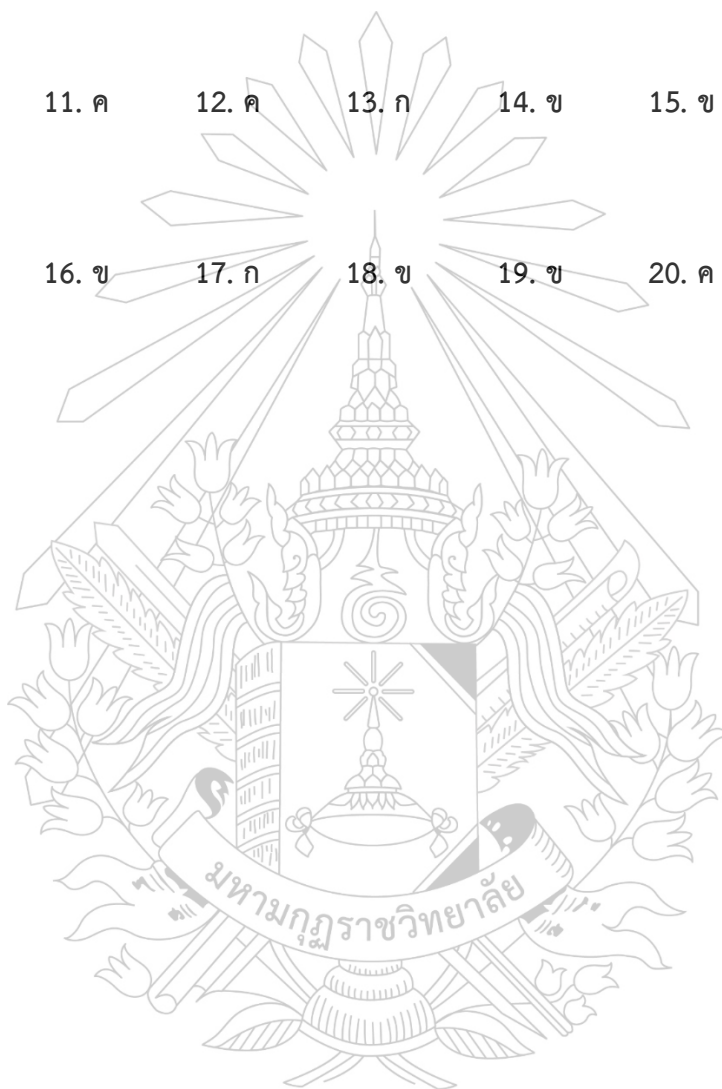
20. คำว่า “ก๊าก” และ “แฮปปี้” จัดอยู่ในหมวดหมู่ใดจากใบความรู้?

- | | |
|------------------|---------------------|
| ก. วงการการศึกษา | ข. วงการเศรษฐกิจ |
| ค. คำศัพท์อื่น ๆ | ง. วงการวิทยาศาสตร์ |



เฉลยแบบทดสอบเรื่อง ภาษาอังกฤษในภาษาไทย

1. ข 2. ค 3. ข 4. ข 5. ค
6. ค 7. ก 8. ข 9. ค 10. ค
11. ค 12. ค 13. ก 14. ข 15. ข
16. ข 17. ก 18. ข 19. ข 20. ค

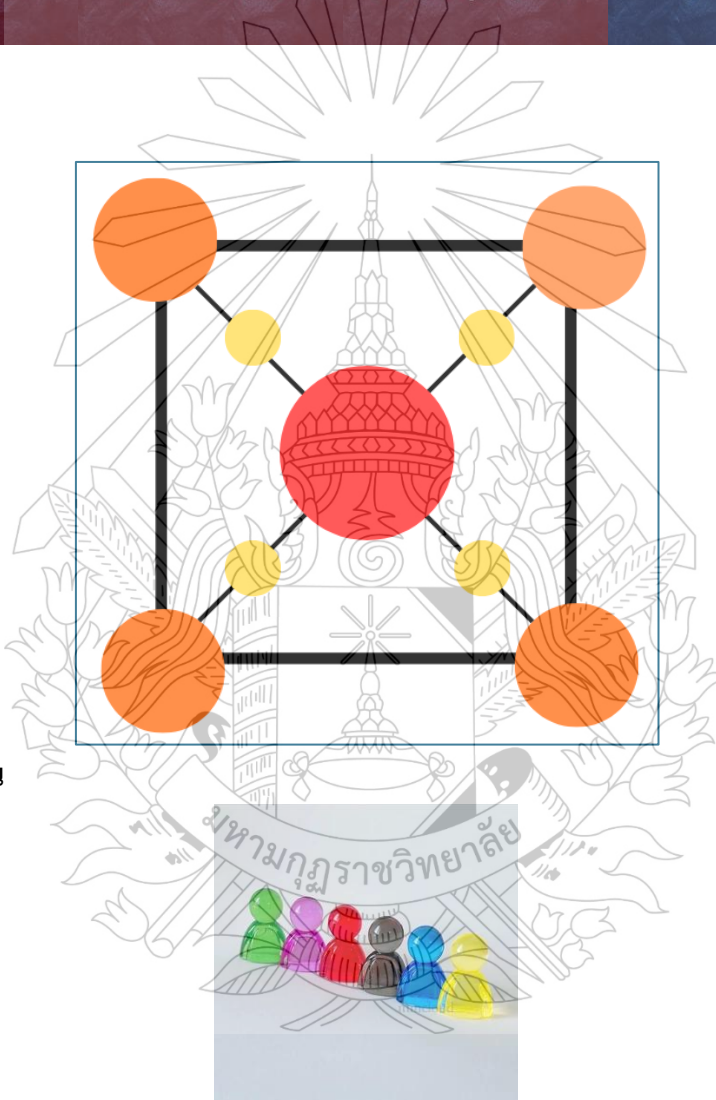


3. ของคำศัพท์



ออกซิเจน Oxygen	ฮอร์โมน Hormone	วิตามิน Vitamin	คอร์รัปชัน Corruption
เทคโนโลยี Technology	ฟุตบอล Football	คลินิก Clinic	ไอศกรีม Ice cream
เว็บไซต์ Website	อินเทอร์เน็ต Internet	คอมพิวเตอร์ Computer	วิสัยทัศน์ Vision

4. กระดาน



5. หมากที่ใช้เล่น

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย		เวลา 12 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย		เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นายภาณุ สุขสร้อย		ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ม.4-6/5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

2. สาระสำคัญ

ภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย เป็นภาษาหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลในทางวรรณคดี ศาสนา และความคิดของอินเดียโบราณ และแพร่เข้ามายังเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผ่านการติดต่อทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะทางศาสนา ส่งผลให้ภาษาไทยรับคำและแนวคิดจากภาษาทั้งสองอย่างกว้างขวาง ทั้งในด้านศาสนา วิชาการ และชีวิตประจำวันจนถึงปัจจุบัน การรับอิทธิพลทางภาษานี้ไม่เพียงแต่สะท้อนความสัมพันธ์ไทย อินเดียเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงความสามารถของภาษาไทยในการปรับตัวและรับวัฒนธรรมต่างชาตินำมาใช้ได้อย่างมีเอกลักษณ์และต่อเนื่อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถอธิบายที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมเกมเป็นฐาน (GBL) ได้

3.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4. กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 สสำรวจความรู้

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนกล่าวทักทายกัน และทำการเช็คชื่อนักเรียนภายในห้องเรียน
- 2) นักเรียนได้รับการกระตุ้นความรู้จากครูผู้สอน จากการยิงคำถามของครูผู้สอนเพื่อแสดงความคิดเห็น และนำเข้าสู่บทเรียน

ตัวอย่างคำถาม (ผู้สอนสามารถตั้งคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้มากกว่า 1 คำถาม)

1. นักเรียนเคยสงสัยไหมว่าการตั้งชื่อในสมัยก่อนกับปัจจุบันแตกต่างกันมาก นักเรียนคิดว่าเป็นเพราะอะไรถึงแตกต่างกัน ?
2. นักเรียนคิดว่าคำบางคำที่เราใช้ในชีวิตประจำวันนั้นมีภาษาใดมากที่สุด ?
- 3) นักเรียนรับทราบที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยที่เข้ามาปะปนในภาษาไทย ผ่านสื่อประกอบการสอนและใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย จากครูผู้สอน
- 4) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง บอกที่มาภาษาบาลีสันสกฤต เพื่อทบทวนความรู้
- 5) นักเรียนรับฟังการนำเสนอเกมจากครู

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม

- 6) นักเรียนรับฟังการอธิบายวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การให้คะแนนจากครูผู้สอน
- ชื่อเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”**
- อุปกรณ์ในการเล่น ได้แก่ ธนบัตร, กระดาน, หมากที่ใช้เล่น, ลูกเต๋า, คำถาม, คำสั่ง
 - วิธีการเล่นเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”
 1. แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็น 6 ทีม ทีมละ 3 คน
 2. ให้ผู้เล่นแต่ละทีมโยนลูกเต๋าเพื่อหาทีมที่เล่นลำดับที่ 1 ซึ่งทีมใดที่มีคะแนนมากที่สุดจะได้เล่นเป็นลำดับแรก
 3. นายธนาคารจะแจกธนบัตรจำนวน 1000 บาท และตัวเดิน 1 ตัว
 4. เมื่อผู้เล่นทอยลูกเต๋าแล้วจะอยู่ในช่องคำถาม และต้องตอบคำถามจากการ์ดคำถาม หากตอบถูกจะได้รับธนบัตรจากนายธนาคารจำนวน 100 บาท หากตอบผิดจะต้องจ่ายค่าปรับ 100 บาท
 5. ผู้เล่นทีมใดที่ตกในช่องการ์ดคำสั่งจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งนั้น
 6. ผู้เล่นทีมใดที่เดินผ่านจุดเริ่มต้นจะได้รับเงินจำนวน 500 บาท

7. ผู้เล่นทีมใดอยู่ในช่องทะเลทราย จะต้องหยุดเดิน 1 ครั้ง
8. ผู้เล่นทีมใดอยู่ในช่องชุมทรัพย์จะได้รับเงินเพิ่ม 300 บาท
9. ผู้เล่นทีมใดอยู่ในช่องตำหนักภาษาจะต้องทอยลูกเต๋าเพื่อตอบคำถามหรือปฏิบัติตามคำสั่ง หากทีมใดทอยลูกเต๋าดำได้เลขคู่จะได้ตอบคำถาม หรือหากทีมใดได้เลขคี่จะต้องปฏิบัติตามคำสั่ง หากตอบคำถามผิดไม่ปฏิบัติตามคำสั่งจะต้องเสียค่าปรับ 100 บาท

10. ผู้เล่นทีมใดมีเงินสะสมมากที่สุด ผู้เล่นทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ
11. กำหนดระยะเวลาในการเล่น ครั้งละไม่เกิน 30 นาที
12. การให้คะแนน ผู้เล่นทีมที่มีเงินสะสมมากที่สุด จะได้รับคะแนน 5 คะแนน ผู้เล่นที่ได้เงินสะสมมากที่สุดเป็นอันดับที่ 2 จะได้รับคะแนน 4 คะแนน และผู้เล่นที่ได้เงินสะสมมากที่สุดเป็นลำดับที่ 3, 4 และ 5 จะได้รับคะแนน 5 คะแนน

7) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และแสดงความคิดเห็น รวมไปถึงรับฟังการสาธิตการเล่นของครูผู้สอนและทดลองเล่น ก่อนการเล่นเกมจริง

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม

- 1) นักเรียนทบทวนวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจนจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนดำเนินการเล่นเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต” ตามที่ครูผู้สอนสาธิต และนักเรียนทดลองเล่น
- 3) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม
- 4) นักเรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเกม เพิ่มความสร้างสรรค์ในวิธีการเล่น และขอคำปรึกษาจากครูผู้สอน

(ชั่วโมงที่ 3)

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

- 1) นักเรียนรับฟังการสรุปผลคะแนนในการเล่นจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนซักถามข้อสงสัย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมที่ผ่านมา และสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม
- 3) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้จากเรื่องที่เรียนและการจัดกิจกรรมเกม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้

นักเรียนรับการทดสอบจากครูผู้สอนโดยใช้ แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 5.1 สื่อประกอบการสอนเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 5.2 ใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 5.3 แบบฝึกทักษะเรื่อง ที่มาของคำยืมภาษาบาลีสันสกฤต
- 5.4 แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 5.3 บอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”

6. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถอธิบายที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยได้	ทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	- แบบฝึกทักษะเรื่อง ที่มาของคำยืมภาษาบาลีสันสกฤต - แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนสามารถฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมเกมเป็นฐาน (GBL) ได้	ทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย	บอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ พอใช้ ขึ้นไปจึงจะถือว่า “ผ่าน”

บันทึกผลการเรียนรู้

1) ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K): นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของภาษาบาลีและสันสกฤตที่เข้าสู่ประเทศไทยผ่านทางวรรณคดี ศาสนา และวัฒนธรรม สามารถอธิบายที่มาและสาเหตุของการปะปนทางภาษาในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ด้านทักษะ (P): นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่มที่ต้องมีการวางแผนในการสะสมและการตัดสินใจร่วมกันในการตอบคำถามเพื่อเอาชนะ นอกจากนี้ยังพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าภายใต้กติกาของเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านเจตคติ (A): การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาที่มาของคำต่างประเทศในภาษาไทย มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน แสดงออกถึงความมุ่งมั่นในการทำงานและปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์

2) ปัญหา/อุปสรรค

ในบางกติกาของเกมมีความซับซ้อน จึงทำให้นักเรียนมีความสับสน เช่น กติกาในช่อง “ตำหนักภาษา” ที่มีความซับซ้อนระหว่างเลขคู่และเลขคี่ ทำให้นักเรียนบางกลุ่มสับสนและดำเนินเกมได้ช้าลง

3) ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขของครูผู้สอน

ครูควรจัดทำคู่มือกติกาฉบับย่อวางไว้ประจำทุกกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนสามารถตรวจสอบกฎได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว และอธิบายให้นักเรียนเข้าใจในกติกาได้อย่างชัดเจน

ลงชื่อ.....ครู

(นายภาณุ สุขสร้อย)

วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

4. ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของครูผู้สอน

เป็นการบูรณาการสื่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาได้อย่างดีเยี่ยม สามารถเปลี่ยนเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ภาษาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายและกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้ทุกระดับ

ลงชื่อ.....ผู้นิเทศ

(นายวีระเดช ธีน้อย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน
แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินแบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
18-20 คะแนน	ดีมาก
15-17 คะแนน	ดี
12-14 คะแนน	พอใช้



การประเมินให้คะแนน แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	20	16
2	20	15
3	20	15
4	20	16
5	20	16
6	20	17
7	20	17
8	20	18
9	20	17
10	20	17
11	20	18
12	20	19
13	20	19
14	20	20
15	20	18
16	20	17
17	20	19
18	20	17

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน

บอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปบิกที่สามารถประเมินเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย ซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

ทีม	แนวทางการให้คะแนน	ระดับคะแนน
ทีมที่ 1	ต้องมีเงินสะสมมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1	5
ทีมที่ 2	ต้องมีเงินสะสมมากที่สุดเป็นลำดับที่ 2	4
ทีมที่ 3	ต้องมีเงินสะสมมากที่สุดเป็นลำดับที่ 3	4
ทีมที่ 4	ต้องมีเงินสะสมมากที่สุดเป็นลำดับที่ 4	3
ทีมที่ 5	ต้องมีเงินสะสมมากที่สุดเป็นลำดับที่ 5	3
ทีมที่ 6	ต้องมีเงินสะสมมากที่สุดเป็นลำดับที่ 6	3

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
5 คะแนน	ดีมาก
4 คะแนน	ดี
3 คะแนน	พอใช้

การประเมินให้คะแนน บอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	5	3
2	5	3
3	5	5
4	5	5
5	5	3
6	5	3
7	5	3
8	5	5
9	5	3
10	5	4
11	5	3
12	5	3
13	5	3
14	5	3
15	5	3
16	5	4
17	5	4
18	5	3

การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

คำชี้แจง : แบบประเมินพฤติกรรมเป็นรูปที่สามที่สามารถประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมโดยภาพรวมของนักเรียนเพื่อวัดความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 เกณฑ์ ได้แก่

1. มีวินัยในการเรียน
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

มีตารางการให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ 4 (ดีมาก), 3 (ดี), 2 (พอใช้) และ 1 (ปรับปรุง) ซึ่งแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. มีวินัยในการเรียน	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายอย่างตั้งใจ	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน แต่ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายได้	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมาย	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายพอเสร็จ
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สมาชิกมีความตั้งใจ ปฏิบัติงานตามขั้นตอนอย่างถูกต้องที่สุด เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอน ไม่ถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกไม่ปฏิบัติตามขั้นตอน เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา
3. รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน และนำเสนอตามเวลาที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ไม่ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

****หมายเหตุ :** ถ้าคะแนน ตั้งแต่ 6-12 คะแนน ถือว่า ผ่านเกณฑ์

ถ้าคะแนนต่ำกว่า 6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่านเกณฑ์



การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับของคะแนน

ตารางประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6													
ที่	มีวินัยในการเรียน				มุ่งมั่นในการทำงาน				รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น				รวม (12)
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	✓				✓				✓				12
2	✓				✓				✓				12
3	✓				✓				✓				12
4	✓				✓				✓				12
5	✓				✓				✓				12
6	✓				✓				✓				12
7	✓				✓				✓				12
8	✓				✓				✓				12
9	✓				✓				✓				12
10	✓				✓				✓				12
11	✓				✓				✓				12
12	✓				✓				✓				12
13	✓				✓				✓				12
14	✓				✓				✓				12
15	✓				✓				✓				12
16	✓				✓				✓				12
17	✓				✓				✓				12
18	✓				✓				✓				12

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

- ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม
 ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี
 ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้
 ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

สื่อประกอบการสอน เรื่องที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤต

 คำยืมภาษา บาลี-สันสกฤต	ภาษาบาลีสันสกฤตถือได้ว่าเป็นภาษาที่มีอิทธิพลต่อภาษาไทยมากที่สุด และมีความสัมพันธ์กับไทยมาเป็นเวลาช้านาน คนไทยใช้คำยืมภาษาบาลี สันสกฤตทั้งภาษาพูดในชีวิตประจำวัน การตั้งชื่อ การศึกษา และการแต่งคำประพันธ์ ซึ่งสาเหตุสำคัญที่ทำให้คำยืมบาลีสันสกฤตเข้ามา ปะปนในภาษาไทยคือ ศาสนา และประเพณีวัฒนธรรม 										
 กล่าวคือ คนไทยส่วนมากนับถือพระพุทธศาสนา หลักคำสอนทางพุทธศาสนาได้จารึกไว้ด้วยภาษาบาลี สันสกฤตใช้เผยแพร่คำสอนของพระพุทธเจ้าด้วย อิทธิพลดังกล่าวทำให้ภาษาไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงหลายประการ เช่น มีคำหลายพยางค์ มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา นอกจากนี้ไทยเรายังใช้ภาษาบาลี สันสกฤตมาบัญญัติศัพท์อีกด้วย	สาเหตุของ คำภาษาบาลี สันสกฤต เข้ามาปะปนภาษาไทย										
ศาสนา ภาษาสันสกฤตเข้ามาสู่ภาษาไทย เพราะภาษาสันสกฤต เป็นภาษาที่พราหมณ์ใช้สอนศาสนาพราหมณ์ ซึ่งศาสนานี้เข้ามาก่อนสมัยสุโขทัย ส่วนภาษาบาลี เป็นภาษา ประจำศาสนาพุทธ เข้ามาในภาษาไทยพร้อมกับการรับนับถือศาสนาและเข้ามาหลังภาษาสันสกฤต ถ้าคำใดออกเสียงเหมือนกับทั้งภาษาบาลี และสันสกฤตเรานักใช้รูปสันสกฤต เช่น ภาษา อาภาศ อาศัย ฯลฯ	วรรณคดี วรรณคดีอินเดียมีอิทธิพลต่อวรรณคดีไทยอย่างยิ่ง เมื่อวรรณคดีเหล่านี้มาแพร่หลายในเมืองไทย ทำให้เกิดศัพท์มากมาย เช่น ราม สี่ดา ครุฑ คนธรรพ์ สุเมรุ อโนดาต หิมพานต์ อัปสร จันท์ ภาพยี่ อลังการ ขาดก ฯลฯ   										
ประเพณี เมื่อชนชาติอินเดียเข้ามาอยู่ในประเทศไทย ก็ได้นำประเพณีของตนเข้ามาด้วย ทำให้มีคำที่เกี่ยวข้องกับประเพณีเข้ามาปะปนในภาษาไทย เช่น มามบูชา อาสาฬหบูชา พระราชพิธีอภิเษกสมรส ตักบาตรเทโว บูชาขีณ ฯลฯ   	วัฒนธรรม อินเดียเป็นประเทศที่เจริญทางวัฒนธรรมมานาน ไทยได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของอินเดียหลายสาขา ได้แก่ <table border="1"> <tr> <td>ศิลปะ</td><td>เช่น มโหรี สังคีต ดุริยางค์ ฯลฯ</td></tr> <tr> <td>ดาราศาสตร์</td><td>เช่น จักราศี สุริยคติ จันทรคติ ฯลฯ</td></tr> <tr> <td>การแต่งกาย</td><td>เช่น มงกุฎ ขฎา สังวาล มาลา เพชร ฯลฯ</td></tr> <tr> <td>สิ่งก่อสร้าง</td><td>เช่น อาสน์ ศาลา ปราสาท บุษบก สลุบ ฯลฯ</td></tr> <tr> <td>เครื่องมือเครื่องใช้</td><td>เช่น ศร อาวุธ ทัพพี จัตร ธนู ฯลฯ</td></tr> </table>	ศิลปะ	เช่น มโหรี สังคีต ดุริยางค์ ฯลฯ	ดาราศาสตร์	เช่น จักราศี สุริยคติ จันทรคติ ฯลฯ	การแต่งกาย	เช่น มงกุฎ ขฎา สังวาล มาลา เพชร ฯลฯ	สิ่งก่อสร้าง	เช่น อาสน์ ศาลา ปราสาท บุษบก สลุบ ฯลฯ	เครื่องมือเครื่องใช้	เช่น ศร อาวุธ ทัพพี จัตร ธนู ฯลฯ
ศิลปะ	เช่น มโหรี สังคีต ดุริยางค์ ฯลฯ										
ดาราศาสตร์	เช่น จักราศี สุริยคติ จันทรคติ ฯลฯ										
การแต่งกาย	เช่น มงกุฎ ขฎา สังวาล มาลา เพชร ฯลฯ										
สิ่งก่อสร้าง	เช่น อาสน์ ศาลา ปราสาท บุษบก สลุบ ฯลฯ										
เครื่องมือเครื่องใช้	เช่น ศร อาวุธ ทัพพี จัตร ธนู ฯลฯ										

ใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย ภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต จัดอยู่ภาษาอินเดีย-ยุโรป ซึ่งเป็นตระกูลภาษามีวิวัฒนาการมาจากรากเดียวกันได้เข้ามาในอินเดียเมื่อประมาณ 1,500 ปีก่อนคริสตศักราช นักปราชญ์ทางภาษาได้แบ่งภาษาตระกูลอารยันในอินเดียออกเป็น 3 สมัย ดังนี้

1. ภาษาสมัยเก่า หมายถึงภาษาที่ใช้ในคัมภีร์พระเวทได้แก่คัมภีร์ฤคเวท ยชุรเวท สามเวท และอาถรรพเวท รวมตลอดทั้งคัมภีร์อุปนิษัท ซึ่งเป็นคัมภีร์สุดท้ายของคัมภีร์พระเวท (เวทานต์) ภาษาที่ใช้ในคัมภีร์ต่าง ๆ เหล่านี้จะมีภาษาใกล้เคียงกันมาตามลำดับ ภาษาสันสกฤตก็จัดอยู่ใน สมัยนี้ด้วย

2. ภาษาสมัยกลาง ได้แก่ ภาษาปรากฤตซึ่งเป็นภาษาถิ่นของชาวอารยันที่ใช้กันท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศอินเดีย เช่นภาษามาคธีมหาภารตฤคเวท เป็นต้น ภาษาในสมัยนี้มีลักษณะโครงสร้างทางเสียง และนอกจากจะเรียกว่าภาษาปรากฤตแล้วยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ภาษาการละคร” เพราะเหตุที่นำไปใช้เป็นภาษาพูดของตัวละครบางตัวในบทละครสันสกฤตด้วย

3. ภาษาสมัยใหม่ ได้แก่ ภาษาต่าง ๆ ในปัจจุบัน เช่น ภาษาฮินดี เบงกาลี ปัญจา บิมราฐี เนปาลี เป็นต้น ภาษาเหล่านี้แม้จะเข้าใจกันว่าสืบมาจากภาษาปรากฤต แต่มีลักษณะของภาษาผิดกันมาก เพราะมีภาษาตระกูลอื่นที่ไม่ได้สืบมาจากภาษาของชาวอารยันเข้าไปปะปนกันมากบ้างน้อยบ้าง เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาบาลีสันสกฤตกับภาษาไทยไว้ว่า เรายืมคำภาษาทั้งสองมาใช้มากมาย ไม่แต่คำที่ใช้ในทางศาสนา โดยเฉพาะ พุทธศาสนาฝ่ายหินยานที่เราคุ้นเคยอยู่เสมอแม้ในภาษาที่ใช้พูดกันทุกวันก็มีคำภาษาทั้งสองนี้ใช้อยู่ไม่น้อย คำที่ใช้ในวิชาการแขนงต่าง ๆ ตลอดจนชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ก็เป็นคำภาษาบาลีสันสกฤตเสียเป็นส่วนใหญ่

สาเหตุที่คำภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาปนอยู่ในภาษาไทย

เนื่องจากเหตุผลหลายประการดังนี้

1. ความสัมพันธ์ทางศาสนา เมื่อศาสนาพราหมณ์และศาสนาพุทธเผยแผ่เข้ามาสู่ประเทศไทยศาสนาพราหมณ์ใช้ภาษาสันสกฤต และศาสนาพุทธใช้ภาษาบาลี ในการเผยแผ่ศาสนาไทยได้รับศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติและรับคติของศาสนาพราหมณ์มาปฏิบัติในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในลัทธิธรรมนิยมประเพณีต่าง ๆ เราจึงรับคำในลัทธิทั้งสองเข้ามาใช้ในลักษณะของศัพท์ทางศาสนา และใช้เป็นศัพท์สามัญทั่วไปในชีวิตประจำวัน

2. ความสัมพันธ์ทางด้านประเพณี เมื่อชนชาติอินเดียได้เข้ามาตั้งรกรากในประเทศไทยก็นำเอาประเพณีของตนเข้ามาปฏิบัติ ทำให้มีคำที่เนื่องด้วยประเพณีเข้ามาปะปนในภาษาไทยและนานเข้าก็ได้กลายเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนไทย เช่น ตริยัมปวาย มาฆบูชา ตักบาตร เทโว ดีถี กระจยาสารท เทศน์มหาชาติ กฐิน จรดพระนังคัลแรกนาขวัญ ฉัตรมงคล พิฆังคล เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมอินเดียเป็นประเทศที่เจริญทางด้านวัฒนธรรมมานาน อิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมของอินเดียมีต่ออาณาจักรประเทศทางภาคพื้นตะวันออกก่อนที่วัฒนธรรมตะวันตกจะเข้ามาไทยได้รับอิทธิพลของอินเดียทุกสาขา เช่น

3.1 ศิลปะ ศิลปะไทยได้รับอิทธิพลจากอินเดีย ทั้งโดยตรงและทางอ้อม เช่น ทางดนตรีและนาฏศิลป์ ภาษาที่ใช้เนื่องด้วยเป็นศิลปะจึงเข้ามาปะปนในภาษาไทย เช่น มโหรี ดนตรี ปี่พาทย์ เป็นต้น

3.2 ดาราศาสตร์ อินเดียมีความเจริญทางด้านดาราศาสตร์มาช้านานจนมีตำราเรียนกัน เมื่อวิชานี้แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยทำให้คำต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก เช่น สุริยคติ จันทรคติ จันทรคราส

3.3 การแต่งกาย ศัพท์ทางด้านวัฒนธรรมการแต่งกายที่ได้รับมาส่วนใหญ่เป็นเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ เช่น มงกุฎ ชฎา สังวาล

3.4 สิ่งก่อสร้าง คำภาษาบาลีและสันสกฤตที่เกี่ยวกับสิ่งก่อสร้าง ส่วนใหญ่เป็นศัพท์ที่เรียกชื่อสิ่งก่อสร้างทางศาสนาและราชวัง เช่น นกศูล ปราสาท เจดีย์

3.5 เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องมือเครื่องใช้ที่ชาวอินเดียนำเข้ามาในประเทศไทยทำให้เราได้รับคำที่เรียกเครื่องมือเครื่องใช้เหล่านั้นๆ เข้ามาใช้ด้วย เช่น อาวุธ ทัพพี คนโท

3.6 การใช้ราชาศัพท์ การใช้ราชาศัพท์เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของไทยที่ต้องการแยกศัพท์ของคนสามัญชนออกจากศัพท์ที่ใช้กับพระราชาและเชื้อพระวงศ์ เป็นเหตุให้เรารับคำบาลีและสันสกฤต ซึ่งถือว่าเป็นภาษาที่สูงเข้ามาใช้ เช่น พระเนตร พระบาท พระกรรมบางคำก็รับเข้ามาเป็นคำสุภาพ เช่น บิดา มารดา ฯลฯ

4. ความสัมพันธ์ทางด้านวิชาการ เนื่องจากวิทยาศาสตร์และวิทยาการเจริญกว้างขวางมากขึ้นทำให้คำที่เราใช้อยู่เดิมแคบเข้า จึงจำเป็นต้องรับคำบาลี สันสกฤต เข้ามาใช้ เพื่อความเจริญและความสะดวก เช่น วิทยุ โทรทัศน์ แพทย์ เกษษ ฯลฯ

5. ความสัมพันธ์ทางด้านวรรณคดี วรรณคดีอินเดียมีอิทธิพลต่อวรรณคดีไทยเป็นอย่างยิ่ง ทั้งวรรณคดีสันสกฤตและวรรณคดีที่เนื่องมาจากชาดกในพระพุทธศาสนา เมื่อเรารับเอาวรรณคดีเหล่านี้เข้ามา จึงมีศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับวรรณคดีเหล่านี้เข้ามามากมาย เช่น ครุฑ สุเมรุ หิมพานต์ ฯลฯ

แบบฝึกหัดเรื่อง ที่มาของคำยืมภาษาบาลีสันสกฤต

ตอนที่ 1: วิวัฒนาการและการสืบทอดตระกูลภาษา

คำชี้แจง: ให้นักเรียนนำชื่อภาษาที่กำหนดให้ด้านล่าง ไปเติมลงในช่องว่างตาม “สมัยของภาษาตระกูลอาร์ยันในอินเดีย” ให้ถูกต้อง

- | | |
|----------------|-------------------------|
| 1. ภาษาฤคเวท | 2. ภาษาฮินดี |
| 3. ภาษาบาลี | 4. ภาษาเบงกาลี |
| 5. ภาษาสันสกฤต | 6. ภาษามาครี |
| 7. ภาษาปัญจาบ | 8. ภาษาปรากฤต |
| 9. ภาษาเนปาลี | 10. ภาษาทราวาท (คำหลอก) |

หมวดหมู่สมัยของภาษาคำตอบ (ใส่ชื่อภาษาให้ตรงกลุ่ม)

- | | |
|--|----------|
| 1. ภาษาสมัยเก่า (ต้นกำเนิดคัมภีร์พระเวท) | 1. |
| | 2. |
| 2. ภาษาสมัยกลาง (ภาษาถิ่น/ภาษาการละคร) | 3. |
| | 4. |
| | 5. |
| 3. ภาษาสมัยใหม่ (ภาษาปัจจุบัน) | 6. |
| | 7. |
| | 8. |
| | 9. |
| | 10. |

ตอนที่ 2: สาเหตุและที่มาของคำยืมภาษาบาลีสันสกฤตในไทย

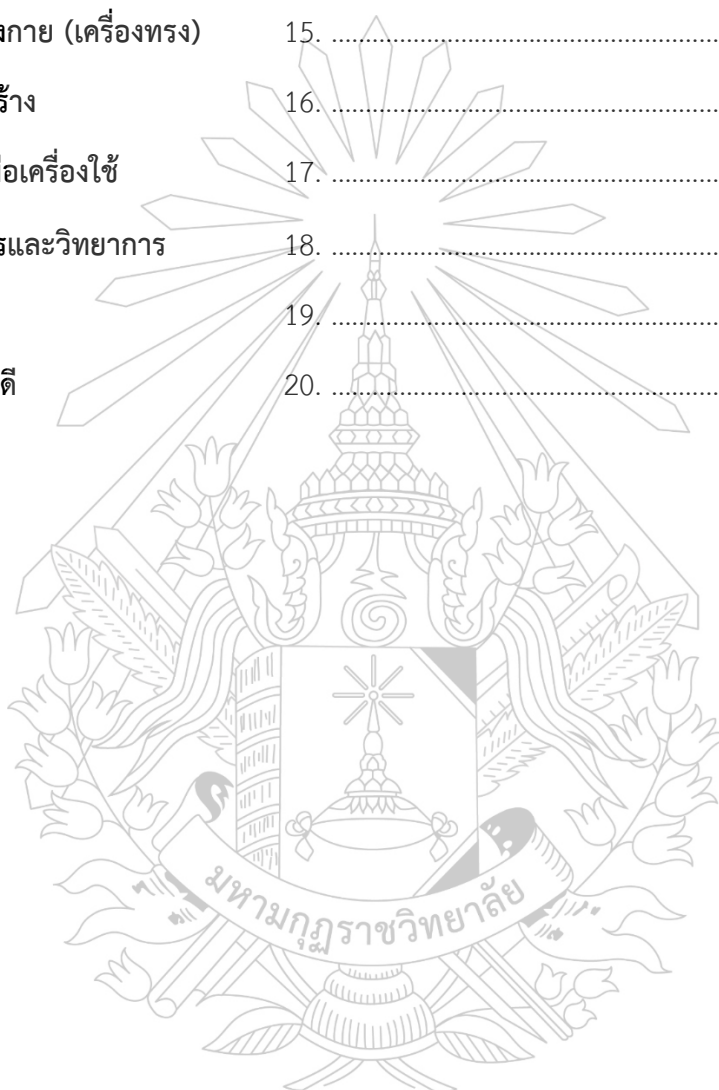
คำชี้แจง: ให้นักเรียนวิเคราะห์คำศัพท์ที่กำหนดให้ แล้วนำไปใส่ในหมวดหมู่ “ด้านความสัมพันธ์” ที่เป็นสาเหตุของการเข้ามาในภาษาไทยให้ถูกต้อง
คำศัพท์ที่กำหนดให้

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. อาวุธ | 2. จันทรคราส |
| 3. ปราสาท | 4. มงกุฎ |
| 5. จรดพระนังคัล | 6. เกสซ์ |
| 7. วิฑู | 8. มโหรี |
| 9. หิมพานต์ | 10. ตักบาตรเทโว |

หมวดหมู่ความสัมพันธ์

คำศัพท์ที่สอดคล้อง

- | | |
|--------------------------------|----------|
| 1. ด้านประเพณี | 11. |
| | 12. |
| 2. ด้านศิลปะและดนตรี | 13. |
| 3. ด้านดาราศาสตร์ | 14. |
| 4. ด้านการแต่งกาย (เครื่องทรง) | 15. |
| 5. ด้านสิ่งก่อสร้าง | 16. |
| 6. ด้านเครื่องมือเครื่องใช้ | 17. |
| 7. ด้านวิชาการและวิทยาการ | 18. |
| | 19. |
| 8. ด้านวรรณคดี | 20. |



เฉลยแบบฝึกหัด

เรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

ตอนที่ 1

1. ภาษาอุคเวท (ภาษาที่ใช้จารึกคัมภีร์พระเวท)
2. ภาษาสันสกฤต (ภาษาที่ได้รับการขัดเกลาจากภาษาพระเวท)
3. ภาษาบาลี (ใช้ในพระพุทธศาสนา)
4. ภาษาปรากฤต (ภาษาพูดของชาวบ้านในสมัยโบราณ)
5. ภาษามาคธี (หนึ่งในภาษาถิ่นของกลุ่มภาษาปรากฤต)
6. ภาษาฮินดี
7. ภาษาเบงกาลี
8. ภาษาปัญจาบ
9. ภาษาเนปาลี
10. ภาษาทราวาท (คำหลอก)

ตอนที่ 2

หมวดหมู่ความสัมพันธ์

1. ด้านประเพณี

2. ด้านศิลปะและดนตรี

3. ด้านดาราศาสตร์

4. ด้านการแต่งกาย (เครื่องทรง)

5. ด้านสิ่งก่อสร้าง

6. ด้านเครื่องมือเครื่องใช้

7. ด้านวิชาการและวิทยาการ

8. ด้านวรรณคดี

คำศัพท์ที่สอดคล้อง

11. จรดพระนังคัล (ประเพณีแรกนาขวัญ)

12. ตักบาตรเทโว

13. มโหรี

14. จันทรคราส

15. มงกุฎ

16. ปราสาท

17. อาวุธ

18. เกสซ์ (วิชาปฐญา)

19. วิทยุ

20. หิมพานต์

แบบทดสอบ เรื่อง ที่มาของภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย

คำชี้แจง: จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ภาษาตระกูลอินโด-ยุโรป (อารยัน) มีลักษณะเด่นอย่างไร?

- ก. เป็นภาษามิวิวัตติปัจจัย
- ข. เป็นภาษาคำโดดเหมือนภาษาไทย
- ค. เป็นภาษาที่มีเสียงวรรณยุกต์
- ง. เป็นภาษาที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำ

2. ภาษาสมัยเก่าของตระกูลอารยัน หมายถึงภาษาที่ใช้ในคัมภีร์ใด?

- ก. คัมภีร์ไตรปิฎก
- ข. คัมภีร์พระเวท
- ค. คัมภีร์ไบเบิล
- ง. คัมภีร์มาคธี

3. ภาษาในข้อใดจัดอยู่ในกลุ่ม “ภาษาสมัยเก่า”?

- ก. ภาษาบาลี
- ข. ภาษาปรากฤต
- ค. ภาษาสันสกฤต
- ง. ภาษาฮินดี

4. “ภาษาการละคร” เป็นชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งของภาษาในสมัยใด?

- ก. ภาษาสมัยเก่า
- ข. ภาษาสมัยกลาง
- ค. ภาษาสมัยใหม่
- ง. ภาษาสมัยปัจจุบัน

5. ภาษาสมัยกลางมีลักษณะอย่างไรตามเนื้อหาที่กำหนด?

- ก. เป็นภาษาที่ใช้จารึกคัมภีร์ทุกเวท
- ข. เป็นภาษาถิ่นของชาวอารยัน (ภาษาปรากฤต)
- ค. เป็นภาษาที่ไม่ได้รับอิทธิพลจากภาษาอื่นเลย
- ง. เป็นภาษาที่ใช้สื่อสารในประเทศอินเดียปัจจุบัน

6. ภาษาในข้อใดคือ “ภาษาสมัยใหม่” ทั้งหมด?

- ก. ฤคเวท, ยชุรเวท
- ข. มาคธี, เศราเสนี
- ค. ฮินดี, เบงกาลี, เนปาลี
- ง. บาลี, สันสกฤต, พรากฤต

7. เหตุใดภาษาสมัยใหม่จึงมีลักษณะผิดไปจากภาษาปรากฤตมาก?

- ก. เพราะมีการประดิษฐ์อักษรใหม่
- ข. เพราะมีภาษาตระกูลอื่นเข้ามาปะปน
- ค. เพราะเลิกใช้ในการแสดงละคร
- ง. เพราะเปลี่ยนไปใช้ภาษาอังกฤษแทน

8. ภาษาที่ใช้ในการเผยแพร่ศาสนาพุทธฝ่ายหินยานในไทยคือภาษาใด?

- ก. ภาษาสันสกฤต
- ข. ภาษาปรากฤต
- ค. ภาษาบาลี
- ง. ภาษาพราหมณ์

9. ศาสนาพราหมณ์ใช้ภาษาใดในการเผยแพร่?

- ก. ภาษาบาลี
- ข. ภาษาสันสกฤต
- ค. ภาษาฮินดี
- ง. ภาษาเนปาลี

10. คำว่า “ตักบาตรเทโว” และ “จรดพระนังคัล” เข้าสู่ไทยด้วยสาเหตุใด?

- ก. ด้านการแต่งกาย
- ข. ด้านประเพณี
- ค. ด้านสิ่งก่อสร้าง
- ง. ด้านวิทยาการ

11. ข้อใดคือคำยืมที่มาจากความสัมพันธ์ด้านศิลปะและดนตรี?

- ก. มโหรี
- ข. ปราสาท
- ค. จันทราคราส
- ง. สังฆาล

12. คำว่า “สุริยคติ” และ “จันทรคติ” เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ด้านใด?

- ก. ด้านวรรณคดี
- ข. ด้านประเพณี
- ค. ด้านดาราศาสตร์
- ง. ด้านเครื่องมือเครื่องใช้

13. “มงกุฎ ขฎา สังฆาล” เป็นคำยืมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องใด?

- ก. สิ่งก่อสร้าง
- ข. การแต่งกาย (เครื่องทรง)
- ค. วิชาการ
- ง. ราชศัพท์เกี่ยวกับร่างกาย

14. คำว่า “นภศูล” และ “เจดีย์” มักใช้เรียกสิ่งใด?

- ก. เครื่องประดับ
- ข. สิ่งก่อสร้างทางศาสนาและราชวัง
- ค. อาวุธโบราณ
- ง. ชื่อตัวละครในวรรณคดี

15. ข้อใดเป็นคำยืมบาลี-สันสกฤตที่เกี่ยวกับเครื่องมือเครื่องใช้?

ก. ทัฟฟี่, คนโท

ข. บิดา, มารดา

ค. พระเนตร, พระบาท

ง. ไทรทัศน์, แพทย์

16. การใช้คำบาลี-สันสกฤตเป็น “ราชาศัพท์” มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร?

ก. เพื่อให้ยากต่อการเข้าใจ

ข. เพื่อแยกศัพท์สามัญชนออกจากศัพท์ที่ใช้กับเจ้านาย

ค. เพื่อเลียนแบบภาษาอินเดียสมัยใหม่

ง. เพื่อใช้ในวิชาดาราศาสตร์เท่านั้น

17. “พระกรรม” เป็นคำราชาศัพท์ที่หมายถึงส่วนใดของร่างกาย?

ก. ตา

ข. เท้า

ค. หู

ง. มือ

18. คำว่า “วิทยุ” และ “โทรทัศน์” จัดเป็นความสัมพันธ์ด้านใด?

ก. ด้านประเพณี

ข. ด้านดาราศาสตร์

ค. ด้านวิชาการและวิทยาการ

ง. ด้านวรรณคดี

19. คำว่า “ครูท” และ “หิมพานต์” รับมาจากแหล่งใด?

ก. ตำรากับข้าว

ข. วรรณคดีและชาดก

ค. ตำราแพทย์

ง. กฎหมายโบราณ

20. ข้อใดสรุปความสัมพันธ์ของภาษาบาลี-สันสกฤตในไทยได้ถูกต้องที่สุด?

ก. ใช้เฉพาะในวัดเท่านั้น

ข. ใช้เฉพาะในราชสำนักเท่านั้น

ค. ปะปนอยู่ในชีวิตประจำวัน วิชาการ และวัฒนธรรมไทยอย่างกว้างขวาง

ง. เป็นภาษาที่กำลังจะสูญหายไปจากสังคมไทย

เฉลยข้อสอบ

1. ก (มีวิภัตติปัจจัย)
2. ข (คัมภีร์พระเวท)
3. ค (ภาษาสันสกฤต)
4. ข (ภาษาสมัยกลาง)
5. ข (ภาษาถิ่น/ภาษาปรากฏ)
6. ค (ฮินดี, เบงกาลี, เนปาลี)
7. ข (มีภาษาตระกูลอื่นเข้ามาปะปน)
8. ค (ภาษาบาลี)
9. ข (ภาษาสันสกฤต)
10. ข (ด้านประเพณี)
11. ก (มโหรี)
12. ค (ด้านดาราศาสตร์)
13. ข (การแต่งกาย/เครื่องทรง)
14. ข (สิ่งก่อสร้าง)
15. ก (ทัฬหี, คนโท)
16. ข (แยกศัพท์สามัญออกจากศัพท์เจ้านาย)
17. ค (หุ)
18. ค (ด้านวิชาการและวิทยาการ)
19. ข (วรรณคดีและชาดก)
20. ค (ปะปนอยู่ในชีวิตประจำวันและวัฒนธรรมอย่างกว้างขวาง)



บอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”

1. ธนบัตร



2. กระดาน



3. หมากที่ใช้เล่น



4. ลูกเต๋า



5. คำถาม



6. คำสั่ง



7. คู่มือการใช้บอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต”



ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต

บอร์ดเกม “ย้อนรอยที่มา บาลีสันสกฤต” ได้จัดสร้างขึ้นเพื่อใช้ทดสอบทักษะความเข้าใจ ลักษณะที่มาของคำภาษาไทย บาลีสันสกฤตในภาษาไทย ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น

1. ธนบัตร
2. กระดานเล่น
3. หมากที่ใช้เล่น
4. คำถาม
5. คำสั่ง
6. ลูกเต๋า

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็น 5 ทีม ทีมละ 2 คน
2. ให้ผู้เล่นแต่ละทีมโยนลูกเต๋าคำถามที่เล่นลำดับที่ 1 ซึ่งทีมใดที่มีคะแนนมากที่สุดจะได้เล่นเป็นลำดับแรก
3. นายธนาคารจะแจกธนบัตรจำนวน 1000 บาท และตัวเดิน
4. เมื่อผู้เล่นทอยลูกเต๋าคำถามจะอยู่ในช่องคำถาม และต้องตอบคำถามจากการ์ดคำถาม หากตอบถูกต้องจะได้รับธนบัตรจากนายธนาคารจำนวน 100 บาท หากตอบผิดจะต้องจ่ายค่าปรับ 100 บาท
5. ผู้เล่นทีมใดที่ตกในช่องคำสั่งจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งนั้น
6. ผู้เล่นทีมใดที่เดินผ่านจุดเริ่มต้นจะได้รับเงินจำนวน 500 บาท
7. ผู้เล่นทีมใดอยู่ในช่องทะเลทราย จะต้องหยุดเดิน 1 ครั้ง
8. ผู้เล่นทีมใดอยู่ในช่องขุมทรัพย์จะได้รับเงินเพิ่ม 300 บาท
9. ผู้เล่นทีมใดอยู่ในช่องด่านนักภาษาก็จะต้องทอยลูกเต๋าคำถามหรือปฏิบัติตามคำสั่ง หากทีมใดทอยลูกเต๋าคำถามได้ตอบคำถาม หรือหากทีมใดได้เลขคี่จะต้องปฏิบัติตามคำสั่ง หากตอบคำถามผิดไม่ปฏิบัติตามคำสั่งจะต้องเสียค่าปรับ 100 บาท
10. ผู้เล่นทีมใดมีเงินสะสมมากที่สุด ผู้เล่นทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ
11. กำหนดระยะเวลาในการเล่น ครั้งละไม่เกิน 30 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย		เวลา 12 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย		เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นายภาณุ สุขสร้อย		ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และการรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ม.4-6/5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น

2. สาระสำคัญ

คำบาลีและสันสกฤตเข้ามามีอิทธิพลต่อภาษาไทยผ่านทางศาสนา ประเพณี และวรรณคดี จนกลายเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างคำศัพท์ ทั้งคำสามัญ ราชาศัพท์ และศัพท์วิชาการในปัจจุบัน โดยภาษาไทยรับคำเหล่านี้มาใช้เพื่อเพิ่มความสละสลวยและความแม่นยำในการสื่อสาร การศึกษาลักษณะของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย จึงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมและสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องตามกาลเทศะ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกลักษณะของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมเกมเป็นฐาน (GBL) ได้

3.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4. กิจกรรมการเรียนรู้

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 สํารวจความรู้

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนกล่าวทักทายกัน และทำการเช็คชื่อนักเรียนภายในห้องเรียน
- 2) นักเรียนได้รับการกระตุ้นความรู้ ผ่านการยิงคำถามของครูผู้สอนเพื่อแสดงความคิดเห็น ทบทวนความรู้ที่เรียนและนำเข้าสู่บทเรียน

ตัวอย่างคำถาม (ผู้สอนสามารถตั้งคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องหรือตั้งคำถามจากเนื้อหาที่เคยเรียนมาแล้วได้มากกว่า 1 คำถาม)

1. ภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามาในรูปแบบไหนบ้าง ?
2. นักเรียนคิดว่าสาเหตุที่สำคัญที่สุดที่คำภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามาปะปนในภาษาไทยเกิดจากสาเหตุใด ?
- 3) นักเรียนรับทราบลักษณะคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยที่เข้ามาปะปนในภาษาไทย ผ่านสื่อประกอบการสอนและใบความรู้เรื่อง ที่มาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จากครูผู้สอน
- 4) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย เพื่อทบทวนความรู้
- 5) นักเรียนรับฟังการนำเสนอเกมจากครู

ขั้นที่ 2 นำเสนอเกม

- 6) นักเรียนรับฟังการอธิบายวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การให้คะแนนจากครูผู้สอน
- ชื่อเกม “ศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”**
- อุปกรณ์ในการเล่น ได้แก่ กระดาน, หมากที่ใช้เล่น, ลูกเต๋า, กองคำถามทั้ง 4 กอง
 - วิธีการเล่นเกม “ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”
 1. แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็น 5 ทีม ทีมละ 4 คน
 2. ให้ผู้เล่นแต่ละทีมโยนลูกเต๋าเพื่อหาทีมที่เล่นลำดับที่ 1 ซึ่งทีมใดที่มีคะแนนมากที่สุดจะได้เล่นเป็นลำดับแรก
 3. ในแต่ละช่องจะมีสัญลักษณ์ของกองคำถาม ซึ่งจะมี ช้าง, ม้า, เสือ, งู ซึ่งผู้เล่นจะเรียงลำดับการเล่นจากการทอยลูกเต๋า
 4. เมื่อผู้เล่นทีมที่ 1 ต้องดูตำแหน่งจากช่องสัญลักษณ์ เช่น ช่องด้านหน้าเป็นสัญลักษณ์ม้า ก็จะต้องตอบคำถามจากกองคำถามสัญลักษณ์รูปม้า
 5. หากผู้เล่นตอบถูกต้องจะได้เดินต่อในช่องถัดไป ตามรอบของผู้เล่น

6. หากผู้เล่นตอบผิดจะต้องหยุดอยู่ตรงช่องนั้นและรอรอบถัดไปเพื่อตอบคำถามจากกองคำถามตามรูปสัญลักษณ์นั้นใหม่

7. หากท่านตกช่องสีทอง จะสามารถเลือกจั่วคำถามได้อีก 1 ครั้ง หากท่านตกช่องพายุจะต้องอยู่เดิน 1 รอบ

8. ทีมใดสามารถเข้าเส้นชัยก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ และเรียงลำดับคะแนนตามลำดับ

9. การให้คะแนน ผู้เล่นทีมที่เข้าเส้นชัยจะได้รับคะแนน 5 คะแนน ผู้เล่นทีมที่อยู่ใกล้เส้นชัยเป็นลำดับที่ 1 จะได้รับคะแนน 4 คะแนน และผู้เล่นใกล้เส้นชัยเป็นลำดับที่ 2 และ 3 จะได้รับคะแนน 3 คะแนน

7) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และแสดงความคิดเห็น รวมไปถึงรับฟังการสาธิตการเล่นของครูผู้สอนและทดลองเล่น ก่อนการเล่นเกมจริง

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 ดำเนินการเล่นเกม

- 1) นักเรียนทบทวนวิธีการเล่น กติกา และเกณฑ์การเล่น อย่างชัดเจนจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนดำเนินการเล่นเกม “**ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต**” ตามที่ครูผู้สอนสาธิตและนักเรียนทดลองเล่น
- 3) นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม
- 4) นักเรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเกม เพิ่มความสร้างสรรค์ในวิธีการเล่น และขอคำปรึกษาจากครูผู้สอน

(ชั่วโมงที่ 3)

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผลการเล่น

- 1) นักเรียนรับฟังการสรุปผลคะแนนในการเล่นจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนซักถามข้อสงสัย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมที่ผ่านมา และสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม
- 3) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้จากเรื่องที่เรียนและการจัดกิจกรรมเกม

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้

นักเรียนรับการทดสอบจากครูผู้สอนโดยใช้ แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤต ในภาษาไทย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 5.1 สื่อประกอบการสอนเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 5.2 ใบความรู้เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 5.3 แบบฝึกทักษะเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 5.4 แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย
- 5.3 บอร์ดเกม “ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”

6. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถบอก ลักษณะของคำภาษาบาลี สันสกฤตในภาษาไทยได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤต ในภาษาไทย	- แบบฝึกทักษะเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตใน ภาษาไทย - แบบทดสอบเรื่อง คำภาษา บาลีสันสกฤตในภาษาไทย	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะ ถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนสามารถฝึกทักษะ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านกิจกรรมเกมเป็นฐาน (GBL) ได้	ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤต ในภาษาไทย	บอร์ดเกม “ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”	ได้คะแนน ร้อยละ 75 ขึ้นไปจึงจะ ถือว่า “ผ่าน”
นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ พอใช้ ขึ้นไป จึงจะถือว่า “ผ่าน”

บันทึกผลการเรียนรู้

1) ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะสำคัญของคำภาษาบาลีและสันสกฤตที่ปรากฏในภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง โดยเข้าใจถึงความแตกต่างและการนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ ทั้งคำราชาศัพท์และศัพท์วิชาการ ซึ่งสะท้อนผ่านการตอบคำถามในแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 75 ของนักเรียนทั้งหมด

ด้านทักษะ (P) การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ทำให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างโดดเด่น ผ่านการร่วมกันคิดวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามจากกองคำถาม นอกจากนี้ยังพัฒนาทักษะการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน

ด้านเจตคติ (A) การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ทำให้นักเรียนมีความตระหนักถึงอิทธิพลและความสำคัญของภาษาบาลีสันสกฤตที่เป็นรากฐานของภาษาไทย และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการทำกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning)

2) ปัญหา/อุปสรรค

การแบ่งกองคำถามออกเป็น 4 กองตามสัญลักษณ์สัตว์ อาจทำให้นักเรียนบางกลุ่มกังวลกับระดับความยากง่ายที่แตกต่างกันในแต่ละกองคำถาม

3) ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขของครูผู้สอน

ครูผู้สอนควรจัดทำรูปแบบคำถามที่มีระดับความยากง่ายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อให้ผู้เรียนไม่มีความกังวลและสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างมีความสุข

ลงชื่อ.....ครู

(นายภาณุ สุขสร้อย)

วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

4. ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของครูผู้สอน

เป็นการออกแบบกิจกรรมที่เปลี่ยนเนื้อหาหลักภาษาที่ค่อนข้างยากให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย กระบวนการแบ่งกลุ่มช่วยส่งเสริมทักษะสังคมควบคู่ไปกับทักษะทางวิชาการได้อย่างสมดุล

ลงชื่อ.....ผู้นิเทศ

(นายวีรเดช ธีน้อย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองเสาเล้าวิทยาคาร

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน
แบบทดสอบเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินแบบทดสอบเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
18-20 คะแนน	ดีมาก
15-17 คะแนน	ดี
12-14 คะแนน	พอใช้



การประเมินให้คะแนน แบบทดสอบเรื่อง ที่มาของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	20	18
2	20	17
3	20	17
4	20	17
5	20	16
6	20	18
7	20	18
8	20	19
9	20	19
10	20	15
11	20	16
12	20	19
13	20	17
14	20	18
15	20	17
16	20	16
17	20	18
18	20	19

เกณฑ์การประเมินให้คะแนน

บอร์ดเกม “ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้มีลักษณะเป็นรูปคี่ที่สามารถประเมินเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย ซึ่งมีแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

ทีม	แนวทางการให้คะแนน	ระดับคะแนน
ทีมที่ 1	ต้องเข้าเส้นชัยเป็นลำดับที่ 1	5
ทีมที่ 2	ต้องเข้าเส้นชัยเป็นลำดับที่ 2	4
ทีมที่ 3	ต้องเข้าเส้นชัยเป็นลำดับที่ 3	3
ทีมที่ 4	ต้องเข้าเส้นชัยเป็นลำดับที่ 4	3
ทีมที่ 5	ต้องมีเข้าเส้นชัยเป็นลำดับที่ 5	3

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
5 คะแนน	ดีมาก
4 คะแนน	ดี
3 คะแนน	พอใช้

การประเมินให้คะแนน บอร์ดเกม “ประโยชน์ศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”

ลำดับที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	5	4
2	5	3
3	5	3
4	5	5
5	5	4
6	5	3
7	5	3
8	5	4
9	5	4
10	5	3
11	5	3
12	5	5
13	5	3
14	5	3
15	5	5
16	5	4
17	5	3
18	5	5

การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

คำชี้แจง : แบบประเมินพฤติกรรมเป็นรูปที่สามที่สามารถประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมโดยภาพรวมของนักเรียนเพื่อวัดความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 เกณฑ์ ได้แก่

1. มีวินัยในการเรียน
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

มีตารางการให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ 4 (ดีมาก), 3 (ดี), 2 (พอใช้) และ 1 (ปรับปรุง) ซึ่งแนวทางในการให้คะแนนตามตาราง ดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. มีวินัยในการเรียน	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายอย่างตั้งใจ	เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่หยอกล้อกัน แต่ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายได้	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมาย	หยอกล้อกัน ไม่ตั้งใจฟังครูสอน ปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายพอเสร็จ
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สมาชิกมีความตั้งใจ ปฏิบัติงานตามขั้นตอนอย่างถูกต้องที่สุด เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกปฏิบัติตามขั้นตอน ไม่ถูกต้อง เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา	สมาชิกไม่ปฏิบัติตามขั้นตอน เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ตรงเวลา
3. รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน และนำเสนอตามเวลาที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษาตลอดจนหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด	ไม่ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม ไม่มีการปรึกษาและหาคำตอบร่วมกัน นำเสนอไม่ตรงเวลาตามที่ครูกำหนด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี

ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้

ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง

****หมายเหตุ :** ถ้าคะแนน ตั้งแต่ 6-12 คะแนน ถือว่า ผ่านเกณฑ์

ถ้าคะแนนต่ำกว่า 6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่านเกณฑ์



การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม (Rubrics)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับของคะแนน

ตารางประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6													
ที่	มีวินัยในการเรียน				มุ่งมั่นในการทำงาน				รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น				รวม (12)
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	✓				✓				✓				12
2	✓				✓				✓				12
3	✓				✓				✓				12
4	✓				✓				✓				12
5	✓				✓				✓				12
6	✓				✓				✓				12
7	✓				✓				✓				12
8	✓				✓				✓				12
9	✓				✓				✓				12
10	✓				✓				✓				12
11	✓				✓				✓				12
12	✓				✓				✓				12
13	✓				✓				✓				12
14	✓				✓				✓				12
15	✓				✓				✓				12
16	✓				✓				✓				12
17	✓				✓				✓				12
18	✓				✓				✓				12

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมโดยภาพรวม

- ระดับ 10-12 คะแนน คุณภาพดีเยี่ยม
 ระดับ 8-9 คะแนน คุณภาพดี
 ระดับ 6-7 คะแนน คุณภาพพอใช้
 ระดับ 3-5 คะแนน คุณภาพ ปรับปรุง



คำไทยที่มาจากภาษาบาลี

คำไทยที่มาจากภาษาบาลี



ภาษาบาลี เป็นภาษาตระกูลเดียวกับภาษาสันสกฤต คือ ภาษาตระกูลวิจิตรศิลป์อย่าง จึงมีลักษณะคล้ายคลึงกันมาก

- นิยมใช้ พ**
เช่น กีฬา จูฬา ครุฬ นาฬิกา วิฬาร อาสาฬห เป็นต้น
- ประสมด้วยสระ อะ อิ อุ แทน ฤ ในสันสกฤต**
เช่น อิทธิ อิสิ
- นิยมใช้พยัญชนะ 2 ตัวซ้อนกัน**
เช่น กิตติ บัณฑิต นิพพาน ปัจฉิย ปัญญา บุคคล บัลลังก์ ภัตตาคาร จักราช เมตตา วิญญาน

วรรค	แถว 1	แถว 2	แถว 3	แถว 4	แถว 5
วรรค ก	ก	ข	ค	ฌ	ง
วรรค จ	จ	ฉ	ช	ฌ	ญ
วรรค ฎ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ณ
วรรค ต	ต	ถ	ท	ธ	น
วรรค ป	ป	ผ	พ	ภ	ม
เศษวรรค	ย ร ล ว ส ห พ (อ้ง)				

วิธีสังเกตคำไทยที่มาจากภาษาบาลี

- ภาษาบาลีมีสระ ๘ ตัว คือ อะ อา อิ อี อุ อู โอะ
- ภาษาบาลีมีพยัญชนะ ๓๓ ตัว แบ่งตามฐานที่ก่อก. พยัญชนะวรรคมี ๒๕ ตัว ได้แก่
ก. เขษวรรคมี ๖ ตัว ย ร ล ว ส ห พ *
- ภาษาบาลีไม่มี ศษ

วรรค	แถว 1	แถว 2	แถว 3	แถว 4	แถว 5
วรรค ก	ก	ข	ค	ฌ	ง
วรรค จ	จ	ฉ	ช	ฌ	ญ
วรรค ฎ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ณ
วรรค ต	ต	ถ	ท	ธ	น
วรรค ป	ป	ผ	พ	ภ	ม
เศษวรรค	ย ร ล ว ส ห พ (อ้ง)				

วิธีสังเกตคำไทยที่มาจากภาษาบาลี

- คำพูดคำในภาษาบาลีจะต้องมีตัวสะกดและตัวตาม**
เช่น วัฏฏะนาท เป็นตัวสะกด ฒ เป็นตัวตาม
- คำภาษาบาลีไม่มีพยัญชนะตัวล้า**
เช่น ปฐม (สันสกฤตใช้ ประถม)
- คำบางคำที่ภาษาบาลีใช้ พ. ภาษาสันสกฤตใช้ ท**
เช่น ครุฑ (สันสกฤตใช้ ครุฑา),
จุฬา (สันสกฤตใช้ จูฬา)

กฎของภาษาบาลี

- พยัญชนะวรรคที่เป็นตัวสะกดได้ คือ ตัวที่ 1 3 5**
- ในวรรคเดียวกันถ้าพยัญชนะตัวที่ 1 สะกดตัวที่ 12 ตามได้**
- ในวรรคเดียวกันถ้าพยัญชนะตัวที่ 3 สะกดตัวที่ 3 4 ตามได้**
- ในวรรคเดียวกันถ้าพยัญชนะตัวที่ 5 สะกดพยัญชนะทุกตัวในวรรคเดียวกันตามได้**

วรรค	อว 1	อว 2	อว 3	อว 4	อว 5
วรรค ก	ก	ข	ค	ฌ	ง
วรรค จ	จ	ฉ	ช	ฌ	ญ
วรรค ฉ	อ	อุ	ฤ	ชา	ฌ
วรรค ฎ	ด	ถ	ท	ธ	น
วรรค ฏ	ป	ผ	พ	ภ	ม
ศยวรรค	อ	ว	ร	ล	ฬ (ใช้)

วรรค	อว 1	อว 2	อว 3	อว 4	อว 5
วรรค ก	ก	ข	ค	ฌ	ง
วรรค จ	จ	ฉ	ช	ฌ	ญ
วรรค ฉ	อ	อุ	ฤ	ชา	ฌ
วรรค ฎ	ด	ถ	ท	ธ	น
วรรค ฏ	ป	ผ	พ	ภ	ม
ศยวรรค	อ	ว	ร	ล	ฬ (ใช้)

ตัวอย่างคำศัพท์จากภาษาบาลี

กิตติ กิเลส ภริยา กิฬา เขต ขณะ คัมภีร์ จตฺตม จิต จุฬา ไวร เจติย
จติ จิมพลี ญาติ ดีถี ดารา ฤชยะ เณร ทัพพี ภูฏา นาฬิกาน นิพพาน นิลบล
ปฏิกัน ปฏิบัติ ปฐพี ปกติ ปัญญา ปิฉัย บุคคล บัลลัฏก์ บุพผา ปฐม
ปัญหา พยัคฆ์ พรหม ภิตตา ภิกขุ ภริยา มัจจุราษ มัจฉา มัชฌิม มหันต์
เมตตา มัจฉา มเหสี มุสา มิสสุ รัตนา โลหิต วัตถุ วิชา วิทยญาณ วัตถุการ
วิธียะ วิสุทธี วณิ สงกา สังขย สงฆ์ สุนฺญ สิริ สันติ เสมหะ สัจจะ สติ โสมนัส
อิทธิ อักคิ อังฉรา อนิจจา อาญ อาสาฬห โอวาท โอรส โอกาส อุบล

คำไทยที่มาจากภาษาสันสกฤต



ภาษาสันสกฤต เป็นภาษาตระกูลวิคตลีนี้อยู่ มีรูปลักษณ์คล้าย โฟเนติก นิยมใช้เป็นคำราชาศัพท์ ภาษาในวรรณคดี ชื่อบุคคล และสถานที่ เป็นต้น

1. นิยมใช้ ท

เช่น กริธา จูฑา คุรุฑา โพฑูรย์ วิฑาฑ

2. นิยมใช้ ร หัน

เช่น ธรรม ธรรม พรรมา บรรพต วรรณ วรรณะ สวรรค์ สุวรรณ อิศวรย์ เป็นต้น

3. นิยมมีอักษรควบกล้ำ

เช่น กษัตริย์ เกษตร บุตร ปราชณู ปรารถนา ไมตรี ศาสตรา อาทิตย์ เป็นต้น

วิธีสังเกตคำไทยที่มาจากภาษาสันสกฤต

1. ภาษาสันสกฤตมีสระ 14 ตัว

คือ อะ อา อิ อี อู อุ โอะ โอ เอ ฤ ฦ ฤ ฦ ฤ ฦ ฤ ฦ

2. ภาษาสันสกฤตมีพยัญชนะ 35 ตัว (เพิ่ม ค ฆ จากภาษาบาลี)

3. ภาษาสันสกฤตมีตัวสะกดตัวตาม แต่ไม่มีกฎเหมือนภาษาบาลี

วรรค	แถว 1	แถว 2	แถว 3	แถว 4	แถว 5
วรรค ก	ก	ข	ค	ฦ	ง
วรรค ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ
วรรค ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ
วรรค ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ
วรรค ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ	ฦ

***ข้อควรจำ

บาลี ใช้ สัง (ตัวที่ 1 สะกด ตัวที่ 1 ตาม) สันสกฤต ใช้ สัน (พยัญชนะวรรคสะกด เศษวรรคตาม)

วิธีสังเกตคำไทยที่มาจากภาษาสันสกฤต

4. คำในภาษาสันสกฤตนิยมคำควบกล้ำ เช่น พัสตร อันทร

5. คำบางคำในภาษาบาลีใช้ ฟ ภาษาสันสกฤตใช้ ท

6. คำว่า "เคราะห์" มีในภาษาสันสกฤตเท่านั้น



ข้อสังเกต คำบางคำใช้ ค ฆ แต่เป็นคำไทยแท้ เช่น คอ คอต คัด เล็ก ฉาย ฉายฉา ฯลฯ

ตัวอย่างคำศัพท์จากภาษาสันสกฤต

กัลบก ภรรณ ภรรณ กษัตริย์ กัลป์ การบูร กิรติ โกรธ กริธา
เกษม กษัย เกษณ เกษตร ครรภ จักร จันทร จุกา ถัสกร
ทรมาน ทริพท ฤชฎี กิฑ ทหาร กษัย กัศนี กิฑย วรรณ วรรณ
วิสด พรรมา พยาณ วิทญ พัสดาร์ วิเศษ เพศ ศัพท์ ศาสนา ศาสดา
ศึกษา ศิลป ปิณฑ สุภร สุณัย ศรี เทียร สัตย สันโดษ สบปฤติ สตรี
สวรรณ สสพ สุวรรณ สถาปนา สฤติ สกล สกฤ อักษร อาณมา
อัครธรรย์ อธิษาย อารยะ อวภาศ อาจารย์ อาภิตย อุทยาน

ภาษาบาลี

- มีสระ 8 ตัว
- มีพยัญชนะ 33 ตัว
- มีตัวสะกดตามกฎ
- ไม่มีพยัญชนะควบกล้ำ
- ใช้ ฟ

ภาษาสันสกฤต

- มีสระ 14 ตัว (เพิ่ม โอะ เอ ฤ ฦ ฤ ฦ ฤ ฦ ฤ ฦ ฤ ฦ ฤ ฦ)
- มีพยัญชนะ 35 ตัว
- มีตัวสะกดไม่ตามกฎ
- นิยมใช้ตัวควบกล้ำ
- ใช้ ท
- มีคำว่า "เคราะห์"
- มี ร หัน (ss)

ใบความรู้เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

1. ตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างภาษาบาลีและสันสกฤต

เพื่อให้แยกแยะที่มาของคำได้ง่ายขึ้น สามารถสังเกตลักษณะเฉพาะได้ดังนี้

ลักษณะเด่น	ภาษาบาลี	ภาษาสันสกฤต
พยัญชนะ	มี 33 ตัว	มี 35 ตัว (เพิ่ม ศ, ษ)
สระ	มี 8 ตัว (อ อา อิ อี อุ ู เอ โอ)	เพิ่มอีก 6 ตัว (ฤ ฦ ฦ ไอ เอา)
ตัวสะกด/ตัวตาม	มีระบบตัวสะกดตัวตามแน่นอน	ไม่มีระบบแน่นอน และมักมี รร (ร หัน)
คำควบกล้ำ	มีน้อยมาก	มีมากและเป็นระบบ (เช่น สตรี, ปราศรัย)
ตัวพยัญชนะพิเศษ	มักใช้ ฬ (เช่น กีฬา, กาฬ)	มักใช้ ห (เช่น กริษา, จุฬา)
ลักษณะอื่น ๆ	มักเป็นคำเรียบง่าย อ่านเรียงพยางค์	มักใช้ ห์ (สังเคราะห์, อุตสาหกรรม)

2. ลักษณะการปรับเปลี่ยนเมื่อยืมมาใช้ในภาษาไทย

เปลี่ยนแปลงไว้ 4 ด้านหลัก เพื่อให้เข้ากับระบบภาษาไทย ดังต่อไปนี้

2.1 การเปลี่ยนแปลงทางเสียง (พยัญชนะและสระ)

การเปลี่ยนเสียง เช่น คหบดี เป็น คหบดี, ปุณฺณ เป็น บุญ, วัฒนฺนา เป็น พัฒนา

การลดพยางค์ ภาษาเดิมเป็นคำหลายพยางค์ ไทยมักตัดให้สั้นหรือใส่การันต์ เช่น พจนะ

เป็น พจน์

การยัดสระ เช่น อคฺคิ เป็น อัคคี, พหุสฺสฺต เป็น พหุสฺต

2.2 การเปลี่ยนแปลงความหมาย

การยืมคำมาบางครั้งความหมายเดิมอาจเปลี่ยนไปใน 3 ลักษณะดังนี้

ความหมายแคบเข้า เดิมหมายถึงหลายอย่าง ไทยเลือกใช้เพียงอย่างเดียว

ตัวอย่าง: คารว (เดิม: ความนับถือ, รุ่งเรือง, หนัก) ไทยใช้แค่ ความนับถือ

ความหมายกว้างออก เดิมหมายถึงสิ่งเฉพาะเจาะจง ไทยขยายไปใช้กับสิ่งอื่นด้วย

ตัวอย่าง: คัมภีร์ (เดิม: ลึกซึ้ง) ไทยใช้เรียก ตำราสำคัญ

ตัวอย่าง: วิตถาร (เดิม: กว้างขวาง, ละเอียดย) ไทยเพิ่มความหมายเป็น แปลกประหลาด

ความหมายย้ายที่ เปลี่ยนความหมายไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง

ตัวอย่าง: เขตต (เดิม: นา) ไทยใช้หมายถึง อาณาบริเวณ/ขอบเขต

ตัวอย่าง: สมเพช (เดิม: สงสาร/กรุณา) ไทยใช้ในเชิง นำอับอาย/สยดสยอง

3. ลักษณะเด่นในภาษาไทยปัจจุบัน

การรักษา रूपเขียนเดิม: ไทยมักคงตัวสะกดเดิมไว้แม้ไม่ได้ออกเสียง เพื่อรักษาที่มาของรากศัพท์ เช่น การใช้ ตัวการ์นต์ (เครื่องหมายทัณฑฆาต) เพื่อปิดเสียงตัวสะกดที่ไทยออกเสียงควบกล้ำไม่ได้

โครงสร้างพยางค์: คำบาลี - สันสกฤตทำให้ภาษาไทยมีคำหลายพยางค์มากขึ้น และมีลักษณะ “พยางค์เบา” (พยางค์ที่ออกเสียงสั้นและไม่มีตัวสะกด) เรียงต่อกัน ซึ่งเป็นลักษณะที่หาได้ยากในภาษาไทยแท้

สรุปสาระสำคัญ

การรับคำภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามา ไม่ใช่เพียงการเพิ่มคำศัพท์ใหม่ แต่เป็นการปรับเปลี่ยน “โครงสร้างเสียง” และ “ความหมาย” ให้กลมกลืนกับวัฒนธรรมไทย โดยยังคงรักษารูปศัพท์เดิมไว้เพื่อความศักดิ์สิทธิ์และแสดงรากเหง้าทางวัฒนธรรม ทำให้ภาษาไทยมีความสละสลวยและมีระดับของภาษาที่หลากหลาย (เช่น ราชาศัพท์ และศัพท์วิชาการ)



แบบฝึกทักษะเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

ตอนที่ 1: แบบทดสอบถูก/ผิด (10 ข้อ)

คำชี้แจง: ให้เขียน “ถูก” หรือ “ผิด” หน้าข้อความตามเนื้อหาที่กำหนด

1. ภาษาบาลีมีสระ 8 ตัว ส่วนภาษาสันสกฤตมีสระเพิ่มขึ้นอีก 6 ตัว (เช่น ฤ ไอ เอา)
2. คำว่า “ศิษย์” และ “ขมา” จัดเป็นคำสันสกฤตเพราะใช้พยัญชนะ ศ และ ษ
3. ภาษาบาลีมักใช้ระบบ “ร หัน” (รร) เช่นคำว่า ภรรยา, บรรพต
4. คำว่า “กีฬา” เป็นคำบาลี ส่วน “กริษา” เป็นคำสันสกฤต
5. ภาษาสันสกฤตมีระบบตัวสะกดตัวตามที่แน่นอนกว่าภาษาบาลี
6. การเปลี่ยนจาก “บุญญ” เป็น “บุญ” จัดเป็นการเปลี่ยนแปลงทางเสียง
7. “พหูสูต” (เดิม พหุสูต) เป็นตัวอย่างการลดพยางค์ให้สั้นลง
8. คำว่า “คัมภีร์” ในภาษาไทยมีความหมาย “กว้างออก” กว่าเดิม (เดิมแปลว่า ลึกซึ้ง)
9. “สมเพช” เดิมแปลว่า สงสาร แต่ไทยใช้ในเชิง น่าอับอาย จัดเป็นความหมายย้ายที่
10. ตัวการันต์มีไว้เพื่อรักษาที่มาของรากศัพท์ แม้คำนั้นไทยจะไม่ออกเสียงก็ตาม

ตอนที่ 2: แบบตอบคำถามสั้น (10 ข้อ)

คำชี้แจง: ตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องสั้น ๆ

11. พยัญชนะในภาษาบาลีและสันสกฤตมีจำนวนต่างกันกี่ตัว?

.....

12. ถ้าเจอคำที่มีคำควบกล้ำมากและเป็นระบบ เช่น “สตรี” ควรเป็นภาษาใด?

.....

13. พยัญชนะ “ฬ” มักปรากฏในคำภาษาใด?

.....

14. “คหบดี” เปลี่ยนเป็น “คหบดี” เป็นการเปลี่ยนแปลงด้านใด?

.....

15. การที่คำว่า “คารว” เดิมแปลได้หลายอย่าง แต่ไทยใช้แค่ “ความนับถือ” เรียกว่า ความหมายแบบใด?

.....

16. คำว่า “เขต” ในภาษาเดิม (เขตต) มีความหมายดั้งเดิมว่าอะไร?

.....

17. คำว่า “วิทถาร” ในภาษาไทยปัจจุบัน มีความหมายที่เพิ่มขึ้นมาว่าอะไร?

.....

18. ไทยใช้เครื่องหมายใดเพื่อปิดเสียงพยัญชนะที่ออกเสียงควบกล้ำไม่ได้ตามภาษาเดิม?

.....

19. “พยางค์เบา” มีลักษณะเด่นอย่างไร?

.....

20. การรับคำบาลี-สันสกฤตเข้ามา มีประโยชน์ในเรื่อง “ระดับภาษา” ของไทยอย่างไร?

.....



เฉลยแบบฝึกทักษะ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

เฉลยตอนที่ 1

1. ถูก (บาลีมี 8 สันสกฤตมี 14)
2. ถูก (ศ, ษ เป็นลักษณะเด่นของสันสกฤต)
3. ผิด (ร หัน เป็นลักษณะของสันสกฤต)
4. ถูก (บาลีใช้ ฬ, สันสกฤตใช้ ท)
5. ผิด (บาลีมีระบบที่แน่นอนกว่า)
6. ถูก (เปลี่ยนพยัญชนะ ป เป็น บ)
7. ผิด (เป็นการยืดยาว อู เป็น อุ)
8. ถูก (จาก “ลิกขิง” ขยายมาใช้เรียก “ตำราสำคัญ”)
9. ถูก (เปลี่ยนความหมายไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง)
10. ถูก (เพื่อคงรูปศัพท์เดิมให้เห็นรากเหง้า)

เฉลยตอนที่ 2

11. ต่างกัน 2 ตัว (ศ, ษ)
12. ภาษาสันสกฤต
13. ภาษาบาลี
14. การเปลี่ยนแปลงทางเสียง (พยัญชนะ)
15. ความหมายแคบเข้า
16. นา
17. แปลกประหลาด
18. ตัวการ์ตูน (หรือเครื่องหมายแทนขนาด)
19. ออกเสียงสั้นและไม่มีตัวสะกด
20. ทำให้มีระดับภาษาที่หลากหลาย (เช่น ราชาศัพท์ และศัพท์วิชาการ)

แบบทดสอบ เรื่อง คำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย

คำชี้แจง: เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ข้อใดกล่าวถึงจำนวนพยัญชนะในภาษาบาลีและสันสกฤตได้ถูกต้อง?
 - ภาษาบาลีมี 35 ตัว ภาษาสันสกฤตมี 33 ตัว
 - ภาษาบาลีมี 33 ตัว ภาษาสันสกฤตมี 35 ตัว
 - ทั้งสองภาษามีพยัญชนะเท่ากันคือ 33 ตัว
 - ทั้งสองภาษามีพยัญชนะเท่ากันคือ 35 ตัว
- พยัญชนะคู่ใดที่พบเฉพาะในภาษาสันสกฤตเท่านั้น?
 - ย, ล
 - ภ, ฌ
 - ศ, ษ
 - พ, ภ
- หากพบคำที่ใช้สระ “ฤ ฦ โอ เอา” นักเรียนควรสันนิษฐานว่าเป็นภาษาใด?
 - ภาษาบาลี
 - ภาษาไทยแท้
 - ภาษาสันสกฤต
 - ภาษาเขมร
- คำว่า “ภรรยา” และ “บรรพต” มีลักษณะเด่นของภาษาสันสกฤตในเรื่องใด?
 - การใช้ ฑ
 - การใช้ ร หัน (รร)
 - การใช้ตัวสะกดตัวตามแน่นอน
 - การใช้พยัญชนะ ฬ
- ข้อใดเป็นลักษณะเด่นที่พบในภาษาบาลี?
 - มีคำควบกล้ำมาก
 - มีระบบตัวสะกดตัวตามแน่นอน
 - มักใช้พยัญชนะ ศ และ ษ
 - นิยมใช้สระ ไอ และ เอา
- คำใดที่มีที่มาจาก “ภาษาบาลี” และ “ภาษาสันสกฤต” ตามลำดับโดยสังเกตจากตัวพยัญชนะพิเศษ?
 - กีฬา - กรีฑา
 - จุฑา - กาท
 - สตรี - ปรรณนา
 - อุตุส่าห์ - สั้งเคราะห์

7. ลักษณะในข้อใดมักพบในภาษาสันสกฤตแต่ไม่พบในภาษาบาลี?

- ก. การอ่านเรียงพยางค์
- ข. การใช้พยัญชนะ ห
- ค. คำควบกล้ำที่เป็นระบบ
- ง. มีสระเพียง 8 ตัว

8. คำว่า “สตรี” จัดเป็นภาษาสันสกฤตเพราะเหตุผลในข้อใด?

- ก. เป็นคำที่อ่านเรียบง่าย
- ข. เป็นคำควบกล้ำ
- ค. ใช้ระบบตัวสะกดตัวตามแน่นอน
- ง. ใช้พยัญชนะ ศ

9. ข้อใดเป็นลักษณะของคำภาษาบาลี?

- ก. มักใช้ ห์ เช่น สังเคราะห์
- ข. มักใช้ จ्ञ เช่น จูฑา
- ค. มักเป็นคำเรียบง่าย อ่านเรียงพยางค์
- ง. เพิ่มสระ ฤ ฦ ฦ ฤ ฦ

10. คำว่า “อุตส่าห์” มีลักษณะเด่นตามข้อใด?

- ก. เป็นภาษาบาลีเพราะใช้สระ อุ
- ข. เป็นภาษาสันสกฤตเพราะใช้ ห์
- ค. เป็นภาษาบาลีเพราะอ่านเรียงพยางค์
- ง. เป็นภาษาไทยแท้เพราะมีตัวการันต์

11. การเปลี่ยนจาก “บุญญ” เป็น “บุญ” เป็นการเปลี่ยนแปลงในด้านใด?

- ก. การเปลี่ยนแปลงทางเสียง
- ข. การเปลี่ยนแปลงความหมาย
- ค. การรักษารูปเดิม
- ง. การเพิ่มพยางค์

12. ข้อใดเป็นตัวอย่างของการ “ยัตสระ” เมื่อนำคำบาลีมาใช้ในภาษาไทย?

- ก. พจนะ เป็น พจน์
- ข. คหปติ เป็น คหบดี
- ค. อคคิ เป็น อัคคี
- ง. วฑฒนา เป็น พัฒนา

13. คำว่า “พจน์” (จากเดิม พจนะ) เป็นลักษณะการปรับเปลี่ยนแบบใด?

- ก. การยัตสระ
- ข. การลดพยางค์
- ค. การเปลี่ยนความหมาย
- ง. การรักษารูปเขียนเดิม

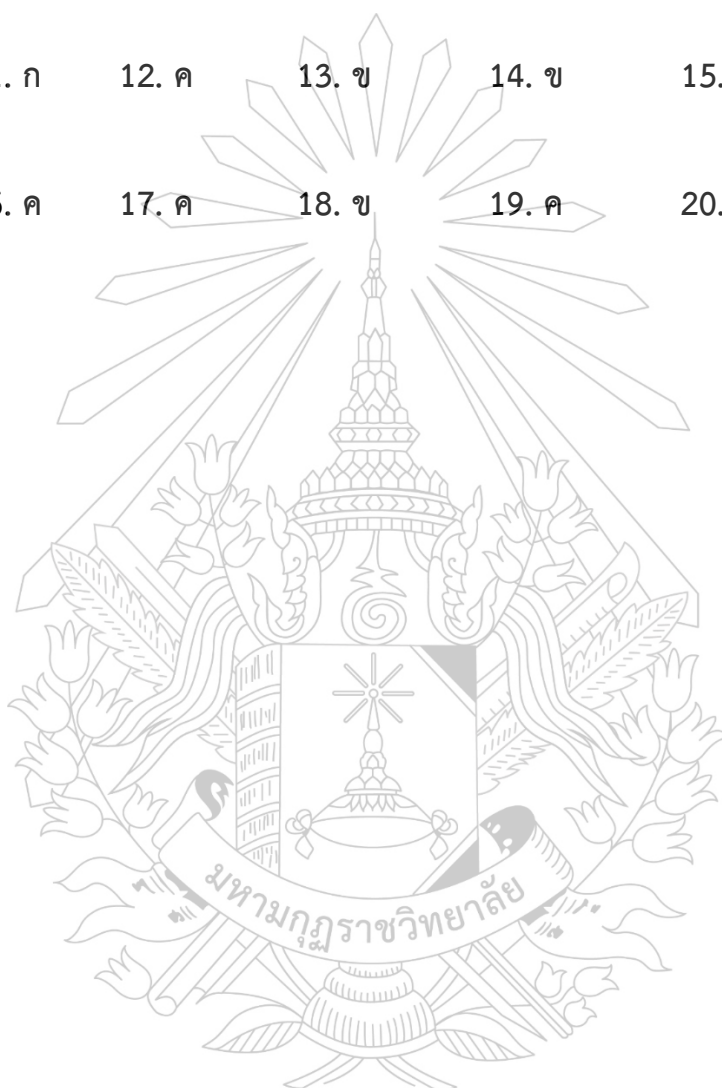
14. การที่ไทยใช้คำว่า “คารว” หมายถึงความนับถือเพียงอย่างเดียว ทั้งที่เดิมหมายถึง ความรุ่งเรือง และความหนักด้วย เรียกว่าอะไร?

- ก. ความหมายกว้างออก
- ข. ความหมายแคบเข้า
- ค. ความหมายย้ายที่
- ง. ความหมายคงเดิม

15. คำว่า “คัมภีร์” เดิมแปลว่า “ลึกลับ” แต่ไทยใช้เรียก “ตำราสำคัญ” จัดเป็นความหมายลักษณะใด?
 - ก. ความหมายกว้างออก
 - ข. ความหมายแคบเข้า
 - ค. ความหมายย้ายที่
 - ง. การลดพยางค์
 16. ข้อใดคือความหมายย้ายที่ของคำว่า “สมเพช” ในภาษาไทยปัจจุบัน?
 - ก. ความรักใคร่
 - ข. ความเมตตากรุณา
 - ค. ความน่าอับอาย/สยดสยอง
 - ง. ความกว้างขวาง
 17. คำว่า “เขต” เดิมแปลว่า “นา” แต่ปัจจุบันหมายถึง “อาณาบริเวณ” จัดเป็นความหมายแบบใด?
 - ก. ความหมายแคบเข้า
 - ข. ความหมายกว้างออก
 - ค. ความหมายย้ายที่
 - ง. ความหมายเดิม
 18. ไทยใช้ “เครื่องหมายทศขนาด” (ตัวการันต์) เพื่อวัตถุประสงค์ใดเป็นหลัก?
 - ก. เพื่อให้คำดูสวยงาม
 - ข. เพื่อรักษารูปเขียนเดิมของรากศัพท์
 - ค. เพื่อเพิ่มพยางค์เบา
 - ง. เพื่อเปลี่ยนสระให้ยาวขึ้น
 19. ลักษณะ “พยางค์เบา” (ออกเสียงสั้น ไม่มีตัวสะกด) มักพบในคำประเภทใด?
 - ก. คำไทยแท้
 - ข. คำยืมภาษาอังกฤษ
 - ค. คำภาษาบาลี-สันสกฤต
 - ง. คำยืมภาษาจีน
 20. ประโยชน์ของการรับคำบาลี-สันสกฤตมาใช้ในภาษาไทยคืออะไรข้อใด?
 - ก. ทำให้ภาษาไทยมีคำพยางค์เดียวมากขึ้น
 - ข. ทำให้ภาษามีระดับที่หลากหลาย เช่น ราชาศัพท์
 - ค. เพื่อตัดพยัญชนะที่ไม่ได้ใช้ออก
 - ง. เพื่อเปลี่ยนระบบเขียนให้เหมือนภาษาเดิมทั้งหมด

เฉลยแบบทดสอบ

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. ข | 2. ค | 3. ค | 4. ข | 5. ข |
| 6. ก | 7. ค | 8. ข | 9. ค | 10. ข |
| 11. ก | 12. ค | 13. ข | 14. ข | 15. ก |
| 16. ค | 17. ค | 18. ข | 19. ค | 20. ข |



บอร์ดเกม “ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”

1. คู่มือการเล่นบอร์ดเกม “ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต”



ประโยคศัพท์ภาษา บาลีสันสกฤต

บอร์ดเกม “อันธพาลภาษา บาลีสันสกฤต”
ได้จัดสร้างขึ้นเพื่อใช้ทดสอบทักษะความเข้าใจ
ลักษณะที่มา ของคำภาษาบาลีสันสกฤตใน
ภาษาไทย ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน

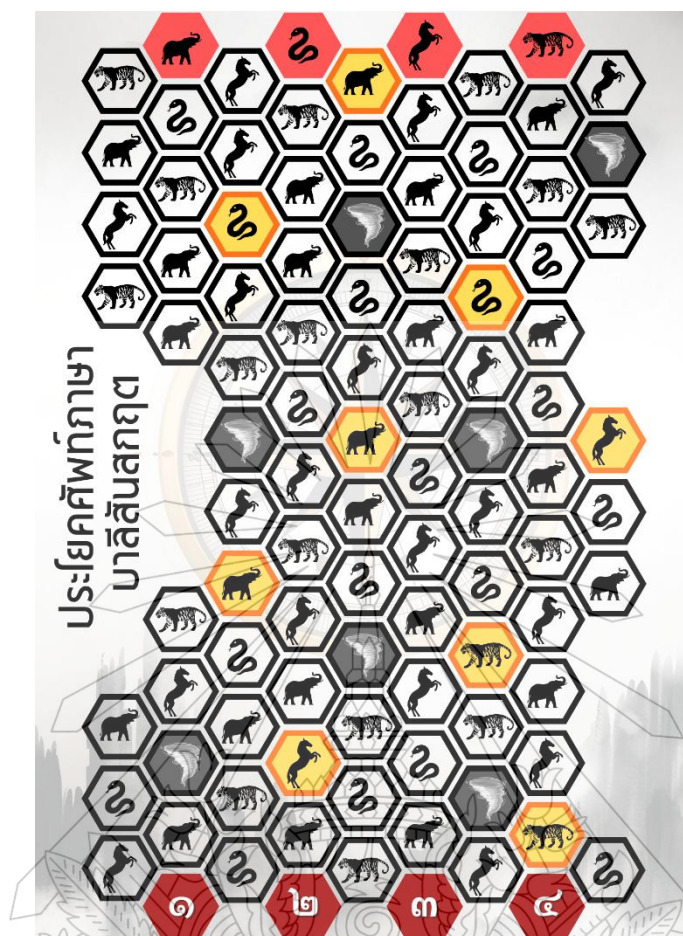
อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น

- ลูกเต๋า
- กระดานเล่น
- หมากที่ใช้เล่น
- กองคำถาม 4 กอง

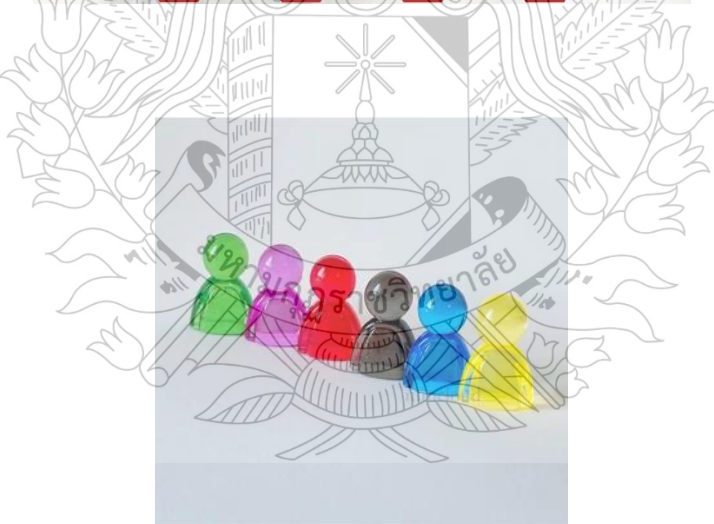
วิธีการเล่น

- แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็น 5 ทีม ละ 4 คน
- ให้ผู้เล่นแต่ละทีมโยนลูกเต๋าคู่เพื่อหาทีมที่เล่นลำดับที่ 1 ซึ่งทีมใด
ที่มีคะแนนมากที่สุดจะได้เล่นเป็นลำดับแรก
- ในแต่ละช่องจะมีสัญลักษณ์ของกองคำถาม ซึ่งจะมี ข้าง, ม้า,
เสือ, งู ซึ่งผู้เล่นจะเรียงลำดับการเล่นจากการกองลูกเต๋าคู่
- เมื่อผู้เล่นทีมที่ 1 ต้องดูตำแหน่งจากช่องสัญลักษณ์ เช่น ช่อง
ด้านหน้าเป็นสัญลักษณ์ม้า ก็จะต้องตอบคำถามจากกองคำถาม
สัญลักษณ์รูปม้า
- หากผู้เล่นตอบถูกต้องจะได้เดินต่อไปยังช่องถัดไป ตามรอบ
ของผู้เล่น
- หากผู้เล่นตอบผิดจะต้องหยุดอยู่ตรงช่องนั้นและรอรอบถัดไป
เพื่อตอบคำถามจากกองคำถามตามรูปสัญลักษณ์นั้นใหม่
- หากทีมใดตอบคำถามถูกต้อง จะสามารถเลือกจับคำถามได้อีก 1 ครั้ง
หากทีมใดตอบคำถามผิดจะต้องอยู่เดิม 1 รอบ
- ทีมใดสามารถเข้าเส้นชัยก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ และเรียงลำดับ
คะแนนตามลำดับ
- การให้คะแนน ผู้เล่นทีมที่เข้าเส้นชัยจะได้รับคะแนน 5 คะแนน ผู้เล่น
ทีมที่อยู่ใกล้เส้นชัยเป็นลำดับที่ 1 จะได้รับคะแนน 4 คะแนน และ
ผู้เล่นใกล้เส้นชัยเป็นลำดับที่ 2 และ 3 จะได้รับคะแนน 3 คะแนน

2. กระดาน



3. หมากที่ใช้เล่น



4. ลูกเต๋า



5. กองคำถามทั้ง 4 กอง



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

คำชี้แจง: เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยกับประเทศจีนที่มีการติดต่อกันทางการทูต การค้า และการอพยพย้ายถิ่น มีมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยใด?
 - สมัยอยุธยา
 - สมัยธนบุรี
 - สมัยสุโขทัย
 - สมัยรัตนโกสินทร์
- ลักษณะคำยืมภาษาจีนที่โดดเด่นด้านเสียงวรรณยุกต์และพยัญชนะต้นคือข้อใด?
 - มักมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรสูง เสียงวรรณยุกต์เอกหรือโท
 - มักมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรต่ำ เสียงวรรณยุกต์สามัญ
 - มักมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง และมีเสียงวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวา
 - มักมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง และมีเสียงวรรณยุกต์สามัญหรือเอก
- คนไทยปรับเสียงคำจีนที่ยืมมาใช้ในภาษาไทย โดยใช้วิธีการใดเพื่อให้เหมาะกับระบบเสียงของภาษาไทย?
 - การตัดเสียงพยางค์ท้าย
 - การยืดเสียงสระให้ยาวขึ้น
 - หลักการเทียบเคียง (analogy)
 - การใช้เสียงสระประสมเสมอ
- คำยืมภาษาจีนที่แสดงให้เห็นถึงการปรับเสียงตามหลักการเทียบเคียงที่ระบุในแหล่งข้อมูลคือข้อใด?
 - เจ้ เป็น เจ๊
 - บู๊ เป็น บู้
 - แปะ เป็น แป๊ะ
 - ถูกทุกข้อ
- คำที่มีสระประสมเสียงสั้น ซึ่งปรากฏในภาษาไทยไม่มาก และมักเป็นคำยืมจากภาษาจีนคือข้อใด?
 - แซ่
 - เกียะ
 - ปะหมี่
 - โด้ะ
- คำยืมภาษาจีนในประเภท “คำเรียกชื่ออาหาร” ที่ปรากฏในแหล่งข้อมูลคือข้อใด?
 - ตั้งเก
 - หน้าเลียบ
 - ก๊ี้เพ้า
 - แก๊ง
- คำในข้อใดเป็นคำยืมภาษาจีนในประเภท “คำเรียกญาติ” ที่คนไทยบางกลุ่มที่ไม่มีเชื้อสายจีนก็นิยมเรียกตาม?
 - ขงจื้อ
 - อาม้า
 - โซห่วย
 - แมะ

16. การรับคำภาษาอังกฤษเข้ามาใช้ในภาษาไทยเป็นจำนวนมากเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 นั้น ส่วนใหญ่ใช้วิธีการใดในการยืมคำ?

- ก. การบัญญัติศัพท์ ข. การแปลศัพท์
- ค. การทับศัพท์ ง. การใช้คำไทยแทน

17. ในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้มีการพัฒนาการรับคำภาษาอังกฤษไปอีกขั้นหนึ่งอย่างไร?

- ก. มีการออกกฎหมายบังคับใช้การทับศัพท์เท่านั้น
- ข. มีการนำคำเขมรมาใช้แทนคำอังกฤษ
- ค. มีการนำคำในภาษาบาลี สันสกฤตมาใช้แทนคำทับศัพท์บางคำในภายหลัง
- ง. มีการยกเลิกการใช้คำทับศัพท์โดยสิ้นเชิง

18. คำว่า 'โทรเลข' และ 'ไปรษณีย์' ที่มีการบัญญัติขึ้นใช้ในสมัยรัชกาลที่ 5 เดิมเคยเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษอะไร?

- ก. แสตมป์ และ ไปสตร์ ข. เอนต์ และ มินิต
- ค. เทเลกราฟ และ ไปสตร์ ง. มินิต และ แสตมป์

19. การยืมคำภาษาอังกฤษโดยวิธีการ “แปลศัพท์” คือข้อใด?

- ก. telephone เป็น โทรศัพท์ ข. meter เป็น มิเตอร์
ค. reform เป็น ปฏิรูป ง. electric fan เป็น พัดลม

20. คำว่า คณะ (faculty) และปริญญา (degree) เป็นคำศัพท์ใหม่ที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการใดเป็นสำคัญ?

- ก. กิจกรรมการทหาร
ข. กิจกรรมการแพทย์
ค. กิจกรรมการสถาปนาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ง. กิจกรรมด้านการคลัง

21. วิธีการยืมคำภาษาอังกฤษที่รับเอาเฉพาะความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นมาสร้างคำขึ้นใหม่ ซึ่งมีเสียงแตกต่างจากคำในภาษาอังกฤษ คือวิธีการใด?

- ก. การทับศัพท์**
- ข. การแปลศัพท์**
- ค. การบัญญัติศัพท์**
- ง. การใช้คำไทยแท้**

22. หน่วยงานราชการใดที่ทำหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงในการบัญญัติศัพท์วิชาการเป็นภาษาไทย
สำหรับใช้ในราชการ?

- ก. กรมศิลปากร
ข. กระทรวงศึกษาธิการ
ค. ราชบัณฑิตยสถาน
ง. สำนักงานนายกรัฐมนตรี

23. คำว่า “คลินิก” และ “โคม่า” ถูกจัดอยู่ในคำศัพท์ในวงการใดที่ไทยรับมาจากภาษาอังกฤษ?

ก. วงการวิทยาศาสตร์

ข. วงการศึกษา

ค. วงการแพทย์

ง. วงการเศรษฐกิจ

24. ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต จัดอยู่ในตระกูลภาษาใด?

ก. ภาษาออสโตรเอเชียติก

ข. ภาษาตระกูลคำโดด

ค. ภาษาอินเดีย-ยุโรป

ง. ภาษาตระกูลขอม

25. การที่ไทยรับคำภาษาบาลี-สันสกฤตมาใช้ในชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลาย ส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากความสัมพันธ์ทางด้านใด?

ก. การติดต่อกับชาวจีน

ข. การค้าขายระหว่างประเทศ

ค. ศาสนา (พุทธและพราหมณ์)

ง. ความเจริญทางด้านดาราศาสตร์

26. การที่คนไทยนำคำบาลีและสันสกฤตมาใช้เป็นคำราชาศัพท์และคำสุภาพ เช่น บิดา มารดา เนื่องจากเหตุผลใด?

ก. เป็นคำที่อ่านง่าย

ข. เป็นคำที่มาจากวรรณคดีอินเดีย

ค. ถือว่าเป็นภาษาที่สูง

ง. เป็นคำที่ไม่มีวิภัตติปัจจัย

27. ข้อใดคือลักษณะที่โดดเด่นของภาษาบาลีเมื่อเทียบกับภาษาสันสกฤต?

ก. มีพยัญชนะ 35 ตัว

ข. มีระบบตัวสะกดตัวตามแน่นอน

ค. มักมีคำควบกล้ำมาก

ง. มักใช้ ท (เช่น กริทา)

28. ลักษณะใดต่อไปนี้ที่พบในภาษาสันสกฤต แต่น้อยมากในภาษาบาลี?

ก. การใช้ ฬ

ข. มีสระ 8 ตัว

ค. การใช้ รร (ร หัน)

ง. มักเป็นคำเรียบง่าย

29. การเปลี่ยนแปลงคำบาลี-สันสกฤตที่ยืมมาใช้ในภาษาไทย เช่น การเปลี่ยนจาก 'บุณฺณ' เป็น 'บุญ' จัดเป็นการเปลี่ยนแปลงในด้านใด?

ก. การเปลี่ยนแปลงทางความหมาย

ข. การเปลี่ยนแปลงทางเสียง (พยัญชนะ)

ค. การรักษารูปเขียนเดิม

ง. การยืมสระ

30. คำว่า 'สมเพช' ในภาษาไทยที่หมายถึง น่าอับอาย/สยดสยอง เปลี่ยนความหมายไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง ซึ่งเดิมมีความหมายว่าอะไร?

ก. ความนับถือ

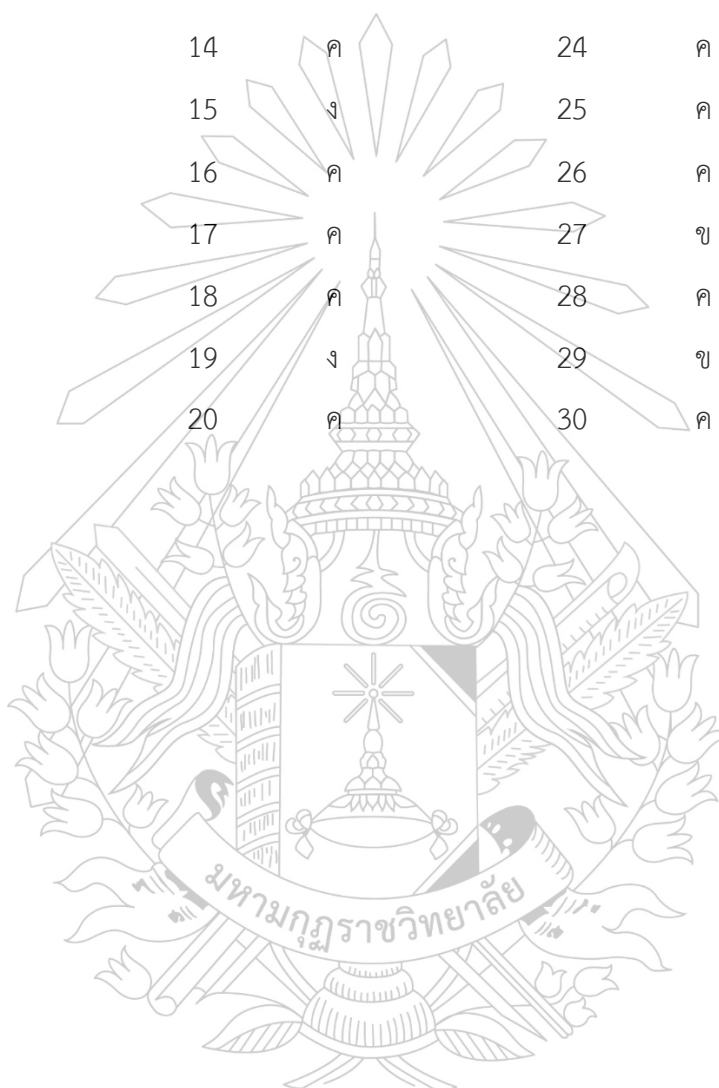
ข. ลึกซึ้ง

ค. สงสาร/กรุณา

ง. นา (อาณาบริเวณ)

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ข้อ	เฉลย	ข้อ	เฉลย	ข้อ	เฉลย
1	ค	11	ค	21	ค
2	ค	12	ค	22	ค
3	ค	13	ค	23	ค
4	ง	14	ค	24	ค
5	ข	15	ง	25	ค
6	ข	16	ค	26	ค
7	ข	17	ค	27	ข
8	ข	18	ค	28	ค
9	ค	19	ง	29	ข
10	ค	20	ค	30	ค



แบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

คำชี้แจง: เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ภาษาจีน (เช่น ภาษาจีนแต้จิ๋ว) มีจำนวนเสียงวรรณยุกต์มากกว่าภาษาไทย และเมื่อคำยืมภาษาจีนถูกนำมาใช้ในภาษาไทย คนไทยจำเป็นต้องปรับเสียงโดยใช้หลักการเทียบเคียง (analogy) ปัญหาหลักทางภาษาศาสตร์ที่หลักการเทียบเคียงเข้ามาช่วยแก้ไขคืออะไร?

- ก. ปัญหาในการใช้สระประสมเสียงสั้นที่ปรากฏน้อยในภาษาไทย
- ข. ปัญหาการออกเสียงคำพยางค์เบาตามโครงสร้างบาลี-สันสกฤต
- ค. ปัญหาความไม่สอดคล้องระหว่างระบบเสียงวรรณยุกต์ของคำยืมกับระบบเสียงวรรณยุกต์

ในภาษาไทย

- ง. ปัญหาการจำแนกคำยืมจากภาษาเขมรที่คนไทยลืมนับว่าเป็นคำยืม

2. ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 4 การรับคำภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ใช้วิธีการทับศัพท์ (Transliteration) เช่น 'เอเจนต์ (agent)' และ 'กันโบ๊ต (gun boat)' ปัญหาหลักที่ทำให้มีการเปลี่ยนนโยบายในรัชกาลต่อมาเป็นการใช้คำบาลี-สันสกฤตแทนคืออะไร?

- ก. คำทับศัพท์ทำให้คำนั้นต้องใช้ตัวการันต์เพื่อปิดเสียงที่ไม่จำเป็น
- ข. คำทับศัพท์ไม่สามารถให้ความสละสลวยหรือระดับภาษาที่สูงสำหรับใช้ในราชการหรือวิชาการ
- ค. คำทับศัพท์ทำให้เกิดปัญหาในการแยกแยะพยัญชนะต้นอักษรกลางกับอักษรต่ำ

- ง. คำทับศัพท์ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความหมาย (Semantic Shift) อย่างรุนแรง

3. ภาษาบาลีและสันสกฤตเป็นภาษาตระกูลที่มีวิภัติปัจจัย และมีโครงสร้างพยัญชนะซับซ้อน (เช่น คำควบกล้ำ) ปัญหาที่คนไทยไม่สามารถออกเสียงพยัญชนะเหล่านี้ได้ครบถ้วน ถูกแก้ไขโดยวิธีใด?

- ก. การเปลี่ยนเสียงพยัญชนะ เช่น ปุณฺณ เป็น บุญ
- ข. การยัดสระ เช่น อคฺคิ เป็น อัคคี
- ค. การใช้ตัวการันต์ (ทัณฑฆาต) เพื่อรักษารูปเขียนเดิมและปิดเสียงตัวสะกดที่ไม่จำเป็นในการออกเสียง

- ง. การใช้หลักการเทียบเคียง (analogy) เพื่อปรับเสียงวรรณยุกต์

4. ข้อใดคือ ข้อเท็จจริง เกี่ยวกับลักษณะพยัญชนะต้นที่โดดเด่นในคำยืมภาษาจีนในภาษาไทย?

- ก. มักมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรสูง และมีคำควบกล้ำมาก
- ข. มักสะกดด้วยพยัญชนะ จ, ญ, ร, ล
- ค. มักมีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง ได้แก่ ก, จ, ต, ต, บ, ป, อ
- ง. มักใช้พยัญชนะพิเศษ ฟ หรือ ฑ

5. ข้อใดคือ ข้อเท็จจริง เกี่ยวกับจุดเริ่มต้นของการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยอย่างเป็นทางการ โดยการ จัดตั้งคณะกรรมการในยุคนั้น?

ก. การบัญญัติศัพท์เริ่มขึ้นอย่างเป็นทางการตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4

ข. คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยได้รับการจัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการใน พ.ศ.

2485

ค. รัชกาลที่ 6 ทรงสร้างศัพท์เพื่อใช้ในกิจการมหาวิทยาลัยโดยเฉพาะ

ง. ราชบัณฑิตยสถานจัดตั้งขึ้นใน พ.ศ. 2475 ก่อนการเปลี่ยนแปลงระบบการปกครอง

6. คำยืมภาษาจีนส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับอาหาร สิ่งของเครื่องใช้ และคำเรียกญาติ, การวิเคราะห์ ประเภทคำยืมนี้บ่งชี้ถึงลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างคนไทยกับคนจีนอย่างไร?

ก. ความสัมพันธ์เน้นไปที่การเมืองและการทูตระดับสูง

ข. คำยืมส่วนใหญ่มาจากคำที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม

ค. ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การค้าขาย และการอพยพย้ายถิ่นที่ใกล้ชิดกัน

ง. คำยืมถูกนำมาใช้เพื่อสร้างศัพท์วิชาการในสาขาแพทยศาสตร์

7. คำภาษาบาลี-สันสกฤตในภาษาไทยทำให้เกิดคำหลายพยางค์และมีลักษณะ “พยางค์เบา” (ออกเสียงสั้น ไม่มีตัวสะกด) เรียงต่อกัน การวิเคราะห์นี้แสดงให้เห็นว่าอิทธิพลของภาษาตระกูลอินโด-ยูโรเปียนส่งผลกระทบต่อภาษาไทยอย่างไร?

ก. ทำให้ภาษาไทยมีคำที่ใช้หลักการเทียบเคียงในการปรับเสียงวรรณยุกต์

ข. ทำให้คำภาษาไทยขาดความหลากหลายทางด้านความหมาย

ค. เป็นการเพิ่มโครงสร้างพยางค์แบบใหม่ที่หายากในคำไทยแท้ ทำให้ภาษาไทยมีความ สละสลวยขึ้น

ง. เป็นการจำกัดคำยืมให้ใช้เฉพาะในวงการแพทย์และวิทยาศาสตร์เท่านั้น

8. คำว่า 'กนแสง' ในภาษาเขมรหมายถึง ผ้าเช็ดตัวไป แต่ไทยยืมมาใช้เป็น 'กรรแสง' หมายถึง ผ้าสไบ (ความหมายแคบเข้า) การวิเคราะห์นี้สะท้อนถึงการตัดสินใจยืมคำของคนไทยอย่างไร?

ก. คนไทยให้ความสำคัญกับการออกเสียงควบกล้ำมากกว่าความหมาย

ข. คนไทยยืมมาใช้โดยเน้นการแปลศัพท์ด้วยคำไทยแท้

ค. คนไทยเลือกที่จะนำคำยืมมาใช้ในบริบทที่เฉพาะเจาะจงทางวัฒนธรรมหรือราชประเพณี มากขึ้น

ง. คนไทยใช้คำเหล่านี้เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้คำบาลี-สันสกฤต

9. นักวิชาการต้องการแปลศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า 'electric fan' เป็นภาษาไทย โดยต้องให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายได้ทันที และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการใช้คำไทยแท้ในการแปลศัพท์ นักวิชาการควรเลือกรูปวิธีการใดในการแก้ปัญหา?

- ก. ใช้หลักการเทียบเคียง (analogy) เพื่อปรับเสียง
- ข. การแปลศัพท์โดยใช้คำไทยแท้ที่มีความหมายตรงกัน เช่น พัดลม
- ค. ใช้การทับศัพท์ เช่น แฟนไฟฟ้า
- ง. ใช้การแผลงอักษร เช่น กลึง เป็น กำลึง

10. การที่คำภาษาจีนประเภท “คำเรียกญาติ” (เช่น อาม้า, เฮีย) ถูกนำมาใช้จนถึงขั้นที่ “คนไทยบางกลุ่มที่ไม่มีเชื้อสายจีนยังเรียกตาม” ท่านประเมินว่าการตัดสินใจนำคำเหล่านี้มาใช้ส่งผลต่อสังคมไทยอย่างไร?

- ก. ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความหมาย (Semantic Shift) ในวงกว้าง
- ข. บ่งชี้ถึงการกลมกลืนทางวัฒนธรรมและภาษาที่แน่นแฟ้นในระดับชีวิตประจำวันของคนทุกกลุ่ม

- ค. ทำให้คำเหล่านั้นถูกนำไปใช้ในฐานะคำราชาศัพท์เท่านั้น
- ง. เป็นการตอบสนองต่อความต้องการศัพท์วิชาการในสาขาต่าง ๆ

11. หากนักเรียนต้องการปรับคำยืมภาษาจีนที่มีเสียงวรรณยุกต์เอก (เช่น แป๊ะ) ให้กลายเป็นคำที่มีเสียงวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวา เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะเด่นของคำยืมภาษาจีนในภาษาไทย นักเรียนควรใช้วิธีการตามหลักการใดในการแก้ปัญหาคำการปรับเสียง?

- ก. การแผลงอักษร อ เป็น อำ
- ข. การใช้หลักการเทียบเคียง (analogy) เพื่อปรับเสียง เช่น แป๊ะ เป็น แป๊ะ
- ค. การเปลี่ยนตัวสะกดให้ตรงมาตราไทย
- ง. การใช้ รร (ร หัน) แทนสระ

12. คำว่า 'การว' ในภาษาบาลีเดิมมีความหมายกว้าง (ความนับถือ, รุ่งเรือง, หนัก) แต่ไทยเลือกใช้ในความหมายเพียง “ความนับถือ” (ความหมายแคบเข้า) ท่านประเมินว่าการตัดสินใจเลือกใช้ความหมายที่แคบลงมีข้อดีอย่างไรต่อความแม่นยำในการสื่อสาร?

- ก. ทำให้คำนั้นมีเสียงวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวาที่โดดเด่น
- ข. ทำให้คำนั้นต้องใช้ตัวการันต์
- ค. ช่วยลดความกำกวมในการตีความ ทำให้คำมีความหมายที่เฉพาะเจาะจงในบริบทไทย
- ง. ทำให้คำนั้นสามารถนำไปใช้ในการแผลงอักษรได้ง่าย

13. ในสมัยรัชกาลที่ 6 มีการสร้างศัพท์ใหม่โดยใช้คำไทยแท้เพื่อแปลคำภาษาอังกฤษบางคำ เช่น balloon แปลว่า ลูกสวรรค์ ท่านประเมินว่าการตัดสินใจใช้วิธี “แปลศัพท์” โดยใช้คำไทยแท้มีข้อได้เปรียบอย่างไรเมื่อเทียบกับการทับศัพท์ (เช่น meter เป็น มิเตอร์)?

- ก. ทำให้คำนั้นใช้ได้เฉพาะในวงการวิชาการเท่านั้น
- ข. ทำให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของสิ่งใหม่ได้ทันทีจากคำไทยที่คุ้นเคย
- ค. ทำให้สามารถรักษารูปเขียนของภาษาอังกฤษไว้ได้อย่างสมบูรณ์
- ง. ทำให้คำนั้นเป็นคำพยางค์เดียว ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของคำไทยแท้

14. หากนักเรียนพบคำภาษาเขมร 'ผจง' และต้องการดัดแปลงให้เป็นคำที่มีหลายพยางค์และมีความเป็นทางการมากขึ้น เพื่อใช้ในวรรณคดี, นักเรียนควรใช้กระบวนการแปลงอักษรใดในการแก้ไขปัญหานี้?

- ก. แปลง อ เป็น อำ
- ข. แปลง กัญ เป็น กระ
- ค. แปลง ผ เป็น ประ/บรร เช่น ผจง เป็น ประจง/บรรจง
- ง. ใช้ตัวการันต์เพื่อปิดเสียงตัวสะกด

15. ในสมัยรัชกาลที่ 5 มีการเปลี่ยนคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษบางคำ (เช่น 'เตเลกราฟ') เป็นศัพท์ที่มาจากบาลี-สันสกฤต (เช่น 'โทรเลข') การวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงนโยบายการยืมคำนี้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อของผู้บริหารประเทศในขณะนั้นอย่างไร?

- ก. คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษมีความยากในการออกเสียงมากกว่าคำบาลี-สันสกฤต
- ข. การบัญญัติศัพท์โดยใช้คำไทยแท้เป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุด
- ค. ภาษาบาลี-สันสกฤตมีความสูงส่งและแสดงรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมกว่าสำหรับการสร้างมาตรฐานคำ
- ง. มีความจำเป็นเร่งด่วนในการสร้างคำสำหรับวงการแพทย์

16. ข้อใดคือ ข้อเท็จจริง ที่บ่งชี้ถึงความแตกต่างระหว่างภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตในด้านระบบตัวสะกดตัวตาม?

- ก. ภาษาบาลีมีระบบตัวสะกดตัวตามแน่นอน ส่วนภาษาสันสกฤตไม่มีระบบแน่นอน และมักมี รร (ร หัน)
- ข. ภาษาบาลีมีพยัญชนะ 35 ตัว (เพิ่ม ศ, ษ) ในขณะที่สันสกฤตมี 33 ตัว
- ค. ภาษาสันสกฤตมีสระเพียง 8 ตัว ในขณะที่ภาษาบาลีมี 14 ตัว
- ง. ภาษาสันสกฤตมักใช้ ฬ ในขณะที่ภาษาบาลีมักใช้ ฬ

17. ข้อใดคือ ข้อเท็จจริง เกี่ยวกับการรับคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทยในสมัยรัชกาลที่ 4?

- ก. เริ่มมีการบัญญัติศัพท์วิชาการโดยใช้คำบาลี-สันสกฤตแทน
- ข. มีการจัดตั้งราชบัณฑิตยสถานเพื่อทำหน้าที่บัญญัติศัพท์
- ค. มีการแปลศัพท์โดยใช้คำไทยแท้เป็นครั้งแรก เช่น electric fan เป็น พัดลม
- ง. ใช้วิธีการทับศัพท์เป็นส่วนใหญ่ สังเกตได้จากพระราชหัตถเลขา

18. คำว่า 'สมเพช' ในภาษาไทยปัจจุบันหมายถึง น่าอับอาย/สยดสยอง แต่ความหมายเดิมในภาษาบาลีคือ สงสาร/กรุณา ปัญหาสำคัญที่การเปลี่ยนแปลงความหมายในลักษณะ “ย้ายที่” นี้ อาจก่อให้เกิดในการตีความเอกสารเก่าหรือวรรณคดีคืออะไร?

- ก. คำนั้นไม่สามารถใช้เป็นคำสุภาพหรือคำราชาศัพท์ได้
- ข. คำนั้นมีลักษณะเป็นคำหลายพยางค์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับคำไทยแท้
- ค. การสะกดด้วยพยัญชนะ จ, ญ, ร, ล ทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นคำยืมจากภาษาเขมร
- ง. ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนจากบริบทดั้งเดิม เนื่องจากความหมายปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง

19. หากคำภาษาบาลี-สันสกฤตเดิมคือ 'วตธนา' (Watthana) และต้องการปรับให้เป็นคำที่ใช้ในภาษาไทยได้ง่ายขึ้น โดยใช้การเปลี่ยนแปลงทางเสียงของพยัญชนะ วิธีแก้ปัญหามาตามแหล่งข้อมูลระบุคืออะไร?

- ก. เปลี่ยนเป็นการใช้ตัวการันต์
- ข. เปลี่ยนเป็นการลดพยางค์
- ค. เปลี่ยนเสียงพยัญชนะจาก วตธนา เป็น พัฒนา
- ง. เปลี่ยนเป็นการยืดยาว เช่น อคคิ เป็น อักคิ

20. คำยืมภาษาเขมรจำนวนมากมีลักษณะใช้อักษรนำ เช่น สนุก, เสด็จ, ถนน, เฉลียว ท่านประเมินว่าลักษณะทางโครงสร้างคำนี้ส่งผลต่อการจำแนกคำยืมอย่างไร หากคำนั้นมีเพียงแค่คำพยางค์เดียว?

- ก. ทำให้ยากต่อการจำแนก เพราะคำพยางค์เดียวยังมักถูกสืมนำเป็นคำยืม
- ข. ทำให้คำนั้นต้องมีการลดพยางค์และแผลงอักษร
- ค. ช่วยให้ผู้สามารถระบุที่มาของคำได้ง่ายขึ้น เมื่อคำมีโครงสร้างที่สอดคล้องกับลักษณะเด่น

ทางไวยากรณ์ของภาษาเขมร

- ง. ทำให้คำนั้นถูกใช้เป็นคำศัพท์ในวงการเศรษฐกิจ

เฉลยแบบทดสอบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

1	ค	2	ข	3	ค
4	ค	5	ข	6	ค
7	ค	8	ค	9	ข
10	ข	11	ข	12	ค
13	ข	14	ค	15	ค
16	ก	17	ง	18	ง
19	ค	20	ค		





ผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

เลขที่	การประเมินตามพฤติกรรม ด้านพุทธิพิสัยของ Benjamin S. Bloom (2525)			คะแนนเต็ม	คะแนน ที่ได้	ร้อยละ
	ชั้นความรู้ความจำ (11)	ชั้นความเข้าใจ (13)	ชั้นการนำไปใช้ (6)			
1	11	11	5	30	27	90.00
2	11	7	4	30	26	86.67
3	10	12	6	30	28	93.33
4	11	12	5	30	28	93.33
5	11	13	5	30	29	96.67
6	10	13	4	30	27	90.00
7	10	11	5	30	26	86.67
8	11	10	3	30	24	80.00
9	10	10	5	30	25	83.33
10	8	12	4	30	24	80.00
11	11	10	5	30	26	86.67
12	9	12	5	30	26	86.67
13	10	11	2	30	23	76.67
14	9	10	2	30	21	70.00
15	10	9	1	30	20	66.67
16	9	10	2	30	21	70.00
17	11	12	5	30	28	93.33
18	11	13	5	30	29	96.67

ผลคะแนนแบบทดสอบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL)

เลขที่	การประเมินตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สหพศ จันศิริ (2562)					คะแนนเต็ม	คะแนน ที่ได้	ร้อยละ
	ด้านระบุปัญหา	ด้านการรวบรวมข้อมูล และแยกข้อเท็จจริง	ด้านวิเคราะห์ข้อมูล	ด้านแก้ปัญหา	ด้านประเมินผลเพื่อการตัดสินใจ			
1	4	3	3	4	4	20	18	90.00
2	4	4	2	3	4	20	17	85.00
3	4	3	3	4	4	20	18	90.00
4	4	4	4	3	3	20	18	90.00
5	4	3	4	3	3	20	17	85.00
6	4	4	4	4	3	20	19	95.00
7	4	3	3	3	3	20	16	80.00
8	2	2	3	3	3	20	13	65.00
9	3	3	3	3	3	20	15	75.00
10	4	4	3	3	3	20	17	85.00
11	4	4	3	3	3	20	17	85.00
12	4	4	4	3	3	20	18	90.00
13	4	4	3	2	3	20	16	80.00
14	4	2	2	3	3	20	14	70.00
15	4	4	3	3	3	20	17	85.00
16	4	4	4	3	3	20	18	90.00
17	4	4	4	3	3	20	18	90.00
18	4	4	3	3	3	20	17	85.00

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ	นายภาณุ สุขสร้อย
วัน เดือน ปี เกิด	18 มีนาคม พ.ศ. 2544
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลพังโคน จังหวัดสกลนคร
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2556 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จาก โรงเรียนบ้านห้วยบาง อำเภวาริชภูมิ จังหวัดสกลนคร ปีการศึกษา 2558 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนมัธยมวาริชภูมิ อำเภวาริชภูมิ จังหวัดสกลนคร ปีการศึกษา 2561 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร ปีการศึกษา 2566 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 27 หมู่ 13 บ้านดงศรีชมภู ตำบลวาริชภูมิ อำเภวาริชภูมิ จังหวัดสกลนคร
ผลงานตีพิมพ์	คำยืมในภาษาไทย : แนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้วยเกมการศึกษา (GBL) LOANWORDS IN THE THAI LANGUAGE: A GUIDELINE FOR LEARNER DEVELOPMENT THROUGH GAME-BASED LEARNING (GBL)
รางวัลที่ได้รับ	รางวัล ครูผู้มีผลงานดีเด่นสมควรได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติ เพื่อรับรางวัลเกียรติยศ “ครูดี...ศรีเชียงใหม่” เนื่องในโอกาสวันครู สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดหนองคายร่วมกับ สมาคมครูศรีเชียงใหม่