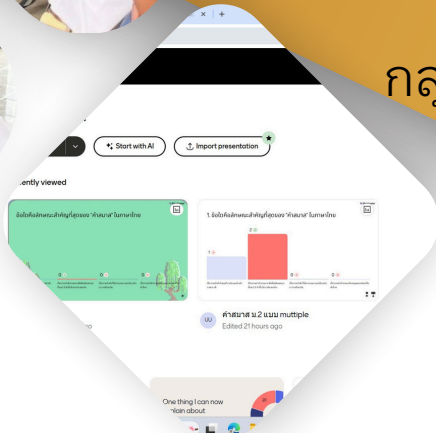




การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD)
ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2
โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข
ปีการศึกษา 2568



นางสาวพิมพ์อัปสร คงศึก

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุขอำเภอนาโยง จังหวัดตรัง
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



“ 1 ครู 1 นวัตกรรม ประจำปีการศึกษา 2568
โรงเรียนสวัสดีรัตนภิรมย์ อำเภอนาโยง จังหวัดตรัง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่

ประเภทของนวัตกรรม

- ด้านการจัดการเรียนการสอน
- ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียน
- ด้านสื่อ/เทคโนโลยี การจัดการเรียนการสอน
- ด้านอื่น ๆ

1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดีรัตนภิรมย์ ปีการศึกษา 2568

2. ชื่อผู้นำเสนอนวัตกรรม

นางสาวพิมพ์อัปสร คงศึก ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนสวัสดีรัตนภิรมย์ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่

3. ความสำคัญของผลงาน หรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยได้อย่างแจ่มชัดจากหลายแขนงวัฒนธรรมไทย ดังพระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่ว่า “ภาษาไทยนั้นเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของชาติ ภาษาทั้งหลายเป็นเครื่องมือของมนุษย์ชนิดหนึ่ง คือเป็นทางสำหรับแสดงความคิดเห็นอย่างหนึ่ง เป็นสิ่งที่สวยงามอย่างหนึ่ง ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องรักษาไว้ให้ดี” (2505 : 201)

ภาษาไทยมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทย เพราะต้องใช้เป็นตัวกลางการสื่อสารทั้งด้านทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ล้วนใช้ภาษาเป็นเครื่องมือโดยทั้งสิ้น นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างเอกภาพของชาติทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตลอดจนเป็น เครื่องมือที่ใช้พัฒนาคนในชาติ เพราะการศึกษาเล่าเรียนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการถ่ายทอดความคิด ศิลปะวิทยาการล้วนต้องใช้ภาษาทั้งสิ้น ดังนั้น ภารกิจของการศึกษาประการหนึ่งก็คือการสอนภาษาไทยให้คนในชาติสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและใช้ภาษาไทยเพื่อการพัฒนาความรู้ ความสามารถของ

ตนเอง และสามารถสืบทอดมรดกทางภาษาซึ่งเป็นวัฒนธรรมของชาติ มีความชื่นชมที่จะใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง และมีเจตนาที่ดีต่อภาษาไทย (ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กระทรวงศึกษาธิการ, 2532 : 76)

นอกจากนี้คนไทยยังมีความสัมพันธ์กับชาวต่างชาติทั้งทางด้านการค้า วัฒนธรรมประเพณี และศาสนา ซึ่ง จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกัน ด้วยเหตุนี้คำภาษาต่างประเทศจึงเข้ามาปะปนอยู่ในภาษาไทยอยู่เป็นจำนวนมาก (เรียงชัย ทองหล่อ, 2556 : 212) การศึกษาคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยนั้นจะช่วยให้เราทราบความหมาย เดิมของคำนั้น และสามารถจำแนกคำได้ ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่บุคคลจะสามารถใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ได้อย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษาและการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง ผู้ที่จะใช้ภาษาได้ดี อาจจะต้องฝึกทักษะการใช้ภาษาจากการเรียนการสอน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นคุณลักษณะ ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะทาง วิชาการ รวมทั้งสมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ที่ได้จากการอบรมสั่งสอน และวัดได้โดยอาศัยเครื่องมือ หรือ วิธีการที่หลากหลาย (สุพัตรา เกษมเรืองกิจ, 2551: 32)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้หลักภาษาไทย ไว้ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ และ ได้กำหนดตัวชี้วัดเรื่องคำสมาส และคำสนธิ โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ ผู้เรียนสามารถจำแนกคำยืมภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยได้ และใช้คำได้ถูกต้องตามหลักคำสมาส และคำสนธิ สามารถเขียน และอธิบายความหมายของคำได้ถูกต้อง อีกทั้งยังได้กำหนดวิสัยทัศน์ในประเด็นเรียนรู้อะไรในภาษาไทย ที่เกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ธรรมชาติ และกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับ โอกาส และบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554)

การศึกษาและสำรวจสภาพปัญหาในชั้นเรียนในรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ปีการศึกษา 2568 โดยการสังเกตขณะที่มีกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทย พบปัญหาได้แก่ การอ่านจับใจความ การอ่านคำผิด การเขียนคำผิด การวิเคราะห์ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น และความน่าเชื่อถือจากสื่อต่างๆ การวิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี วรรณกรรมในบทเรียน และการสร้างคำ ในเรื่องของคำสมาส ซึ่งปัญหาที่ผู้วิจัยพบมากที่สุดและเห็นว่าควรแก้ไขอย่างเร่งด่วนคือ การสร้างคำ เรื่อง คำสมาสโดย พบว่านักเรียนไม่สามารถเข้าใจคำสมาสได้อย่างถูกต้อง ประเมินได้จากภาระงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้แก่ นักเรียน และแบบทดสอบเรื่องคำสมาสซึ่งคำสมาสเป็นคำภาษาต่างประเทศที่ถูกยืมมาใช้ในภาษาไทย และเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษาไทย รวมไปถึงการสื่อสารในชีวิตประจำวันตามลำดับ

ครูผู้สอนเล็งเห็นถึงปัญหาของการสร้างคำ เรื่อง คำสมาส ดังกล่าว จึงได้สำรวจนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาคำสมาส จากการศึกษาค้นคว้านวัตกรรมจากงานวิจัยต่างๆและเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่าทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องคำสมาสได้ดีนั้น คือการให้ผู้เรียนฝึกฝนจากแบบฝึกหัด แบบทดสอบ และเกมการศึกษาเพื่อทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในหัวข้อดังกล่าว ไม่น่าเบื่อหน่าย ควบคู่กับผู้สอนเลือกวิธีและรูปแบบ

การสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนของตน ผู้วิจัยจึงได้เลือกรูปแบบการเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Instructional Models of Cooperative Learning) คือ กระบวนการเรียนการสอนแบบ เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2554: 197) กล่าวว่า การสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เป็นเทคนิคการสอนที่ครบวงจร ด้วยการลงมือปฏิบัติสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ช่วยเหลือกันทำงานที่ได้รับมอบหมาย เมื่อจบบทเรียนจะสอบเป็นรายบุคคลแล้วนำคะแนนมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดมีคะแนนเฉลี่ยถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะได้รับรางวัล สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2562, หน้า 266) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยละความสามารถ จากนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เรียกว่า กลุ่ม บ้านของเรา (Home group) ซึ่งใช้กระบวนการกลุ่มในการแสวงหาความรู้ ร่วมกัน ร่วมกันแสดง ความคิดเห็น ร่วมกันตัดสินใจ และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบ ร่วมกัน และประเมินความรู้ ความสามารถของสมาชิกกลุ่มเป็นรายบุคคลเพื่อนำผลมาสรุป เป็นความสำเร็จของการเรียนเป็นกลุ่ม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นครูผู้สอนมีความสนใจในการแก้ปัญหาในเรื่องคำสมาสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนานิคมุข ปีการศึกษา 2568 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยที่สูงขึ้น รวมทั้งเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในเรื่องของหลักคำสมาสได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในทักษะในเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของ หลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้กำหนดไว้

4. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

4.1 จุดประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนานิคมุข ปีการศึกษา 2568

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนานิคมุข ปีการศึกษา 2568

4.2 เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 36 คน โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง คำสมาส ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 60

กลุ่มตัวอย่าง

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข จำนวน 36 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

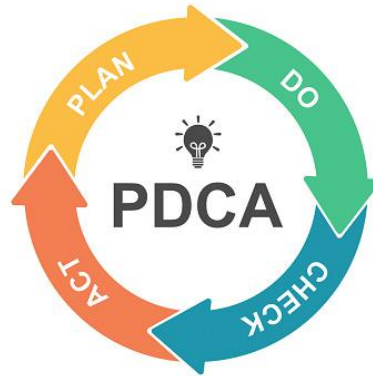
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ปีการศึกษา 2568 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ปีการศึกษา 2568 อยู่ในระดับมาก

5. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

จากการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษา 2567 พบปัญหาการเรียนรู้อิทธิพลภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ซึ่งจากการทดสอบหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง คำสมาส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้นในการใช้ความคิด นักเรียนบางส่วนไม่มีความตั้งใจในการเรียนรู้ ครูผู้สอนจึงได้ตระหนักและหาวิธีแก้ปัญหา เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นด้วย และจากการสอบถามนักเรียน พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 มีความต้องการให้ครูผู้สอนสอดแทรกเกมในเนื้อหาบทเรียน เพราะมีความสนุกสนาน และเกิดความท้าทายในการตอบคำถาม การแข่งขันของเกมจะทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา และสามารถเอาชนะเพื่อน ๆ ในการแข่งขันตอบคำถามได้ ครูผู้สอนได้นำประเด็นเหล่านี้มาวิเคราะห์ เพื่อสร้างนวัตกรรมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ไปพร้อม ๆ กับการหาวิธีการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ครูผู้สอนจึงได้ทำการศึกษา ค้นคว้าเพื่อหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter ซึ่งเลือกใช้กับการจัดการเรียนรู้อิทธิพลภาษาไทย เรื่อง คำสมาส ซึ่งกล่าวถึง คำสมาสและการสร้างคำสมาส และการนำความรู้เกี่ยวกับคำสมาสไปใช้ในการแก้ปัญหาครูผู้สอน

จึงสังเกตเห็นว่าการสอดแทรกเกมและกิจกรรมในบทเรียนที่มีลักษณะของเนื้อหาเช่นนี้ จะช่วยลดความเบื่อหน่าย ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น และตั้งใจเรียนรู้มากขึ้น โดยครูผู้สอนได้ดำเนินงานเพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์และเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ตามวงจร PDCA ดังนี้



1. ขั้นเตรียมการ (Plan)

1.1 ศึกษา วิเคราะห์สภาพปัญหา โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ในปีการศึกษา 2567 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดีรัตนานิมุข

1.2 สรุปประเด็นปัญหาที่จะนำมาแก้ไข และพัฒนาโดยการสร้างนวัตกรรม

1.3 กำหนดเป้าหมายของการพัฒนาและแก้ไขปัญหา พร้อมทั้งศึกษาค้นคว้ารูปแบบการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจเพื่อนำมาใช้ในการแก้ไข้ปัญหา

2. ขั้นดำเนินการ (Do)

2.1 สร้างนวัตกรรมที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหา โดยได้เลือกใช้โปรแกรมเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter

2.2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter ที่เน้นกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิด และเกิดความท้าทายในการตอบคำถาม

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำสมาส แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดีรัตนานิมุข

3. ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนา (Check)

3.1 ตรวจสอบผลการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนของแผนงานว่ามีปัญหาอะไรเกิดขึ้น จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไขแผนงานในขั้นตอนใด

3.2 ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดีรัตนานิมุข จากการตอบคำถามด้วยเกมออนไลน์ Mentimeter และแบบประเมินผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

3.3 สสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ผ่านแบบประเมินความพึงพอใจ

4. ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

- 4.1 สรุปอภิปรายปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอน
- 4.2 นำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนมาวิเคราะห์
- 4.3 ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้นเพื่อใช้ในการดำเนินการในภาคเรียนต่อไป

6. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 ผลการดำเนินงาน

6.1.1 จากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน (ท22101) ส่งผลให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ร้อยละ 100 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำสมาส หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

6.1.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข มีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 80

6.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

6.2.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่ดีขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกมออนไลน์ Mentimeter

6.2.2 นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย และมีความตั้งใจในการเรียนมากขึ้น

6.2.3 บรรยากาศห้องเรียนมีความสุขสนุกสนาน นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม รวมถึงช่วยเหลือเพื่อนในการเล่นเกมน Mentimeter ที่ใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง คำสมาส

6.2.4 นักเรียนมีความตื่นตัวในการเรียน เข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้อย่างมากขึ้น ไม่เบื่อหน่ายระหว่างเรียน และสามารถใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้ให้เป็นประโยชน์

6.2.5 ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนมากยิ่งขึ้น

7. ปัจจัยความสำเร็จ

7.1 การเลือกใช้นวัตกรรมแก้ไขปัญหาคำถามได้ตรงจุด

การเลือกใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการทำแบบทดสอบของนักเรียน เนื่องจากการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้ร่วมมือกันเรียนรู้ ฝึกทักษะทางสังคม มีความเอาใจใส่รับผิดชอบตนเองและกลุ่มสมาชิก รวมถึงการใช้เกมก็เป็นกระบวนการสอนที่สำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ ด้วยจุดเด่นของเกมคือมีทั้งความยากง่าย ยิ่งเล่นยิ่งสนุก เกิดการแข่งขันและสร้างความท้าทายให้กับผู้เรียน การที่จะสามารถเอาชนะเพื่อนกลุ่มอื่นได้ ผู้เรียนจะต้องมีความรู้และความแม่นยำในการตอบคำถาม โดยนักเรียนจะต้องทำความเข้าใจเนื้อหาที่ครูสอนโดยละเอียด เพื่อนำความรู้มาใช้ในการตอบคำถาม อีกทั้งเกมมีมีลักษณะที่ต้องแข่งขันกันเพื่อให้ได้คะแนนสูงสุด ทำให้นักเรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้ดีขึ้น และครูผู้สอนสามารถตรวจสอบผลการเรียน ทำให้ทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่องของนักเรียนได้ ช่วยยกระดับการเรียนการสอนให้มีคุณภาพ และพัฒนาประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งความสำเร็จต่าง ๆ เหล่านี้เป็นผลมาจากการศึกษาค้นคว้ารูปแบบและวิธีการแก้ไขปัญหาคำถามได้อย่างเหมาะสมและตรงประเด็น

7.2 นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้ร่วมมือกันเรียนรู้ โดยมีเกมเป็นสื่อที่มีความสนุกสนาน น่าตื่นเต้นและท้าทาย สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 อยู่ในช่วงวัยที่ชอบความสนุกสนาน และชอบการแข่งขันเพื่อเอาชนะ ซึ่งนักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี เมื่อมีเพื่อนร่วมห้องเกิดปัญหาในการเข้าสู่ระบบเกม นักเรียนจะช่วยกันแก้ปัญหา เพื่อให้ทุกคนได้เข้าร่วมการเล่นเกมกันถ้วนหน้า ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้นจากปีการศึกษา 2567

7.3 การเตรียมตัวของครูผู้สอนในด้านการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และการใช้โปรแกรม

ในการจัดการเรียนการสอน สิ่งสำคัญคือการเตรียมตัวของครูผู้สอน ที่เป็นทั้งผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน โดยครูจะต้องมีการวางแผนและการจัดการที่ดี เพื่อสร้างรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีความสมบูรณ์ เป็นขั้นตอน และมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter นั้น ครูผู้สอนจะต้องมีการวางแผนและเตรียมความพร้อมก่อนนำเกมไปใช้ มีการวางแผนสำรองหากเกิดปัญหาในการใช้โปรแกรม เพื่อให้

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น และผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ สมบูรณ์ครบถ้วน

8. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

8.1 ข้อสรุป

จากการดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดีรัตนภิรมย์ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 36 คน มีผลการดำเนินงาน ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดีรัตนภิรมย์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดีรัตนภิรมย์ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม เรื่อง คำสมาส อยู่ในระดับมาก

8.2 การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

ศึกษาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันออนไลน์หลาย ๆ ประเภท เพื่อออกแบบเกมออนไลน์ให้มีความหลากหลาย และสามารถนำไปใช้ในเนื้อหาสาระอื่น ๆ ได้

9. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

9.1 การนำนวัตกรรมไปขยายผลสู่ครูท่านอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ฯ ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

9.2 ครูผู้สอนและผู้เรียนนำภาพกิจกรรมต่าง ๆ เผยแพร่ทางช่องทาง Facebook, Line

ภาคผนวก

(แบบเอกสาร/หลักฐานอ้างอิง/ภาพประกอบ และอื่น ๆ)



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

วิชาภาษาไทย (รหัสวิชา ท 22101)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 บทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท

จำนวนเวลา 15 ชั่วโมง

เรื่องย่อยที่ 5 รู้จักคำสมาส

เวลา 2 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 1

จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอน นางสาวพิมพ์อัปสร คงศึก

โรงเรียนสวัสดีรัตนนิมิต

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

2. ตัวชี้วัด

ท 4.1 ม.2/2 สร้างคำในภาษาไทย

3. สาระสำคัญ

คำสมาสเป็นการสร้างคำชนิดหนึ่งในภาษาไทย โดยอาศัยหลักการสร้างจากหลักไวยากรณ์ของภาษาบาลีและสันสกฤต ทำให้เกิดคำใหม่ ความหมายใหม่ แต่ยังคงเค้าความหมายเดิมอยู่ มีลักษณะคล้ายคำประสมในภาษาไทย ซึ่งมีประโยชน์ในการศึกษาและแต่งคำประพันธ์ ดังนั้นการสร้างคำสมาสจึงเป็นเรื่องหนึ่งที่นักเรียนต้องศึกษาให้เข้าใจมากยิ่งขึ้นและสามารถนำความรู้ไปใช้ในการศึกษาในเรื่องของการสร้างคำสมาสด้วยวิธีสมาสและการสร้างคำสมาสด้วยวิธีการสนธิต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4. สาระการเรียนรู้

คำสมาสและคำสมาสแบบสนธิ

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำสมาสได้ถูกต้อง (K)
2. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของคำสมาสได้ถูกต้อง (K)
3. นักเรียนสามารถอ่านคำสมาสได้ถูกต้อง (P)
4. นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการสร้างคำในภาษาไทย (A)

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1. ความสามารถในการคิด
- 2. ความสามารถในการสื่อสาร
- 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณธรรมอัตลักษณ์ 5 ประการ

1. รักสะอาด

- นักเรียนรักษาความสะอาดของตนเองและห้องเรียน ให้อยู่ในสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้

2. รับผิดชอบ

- นักเรียนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง มีการนำเอกสารประกอบการเรียนมาเรียนทุกครั้ง

3. มีวินัย

- นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา

4. ใจอาสา

- นักเรียนมีจิตบริการต่อเพื่อนร่วมห้องและครูผู้สอน

5. อยู่อย่างพอเพียง

8. บูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

สามห่วง

- พอประมาณ

- มีเหตุมีผล นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับมาปรับใช้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

- ภูมิคุ้มกัน นักเรียนมีทักษะกระบวนการในการคิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ได้อย่างเหมาะสม

สองเงื่อนไข

- ความรู้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

- คุณธรรม นักเรียนเกิดคุณธรรม จริยธรรมขั้นพื้นฐานในเรื่องของความรับผิดชอบ และซื่อสัตย์

ต่อหน้าที่ของตนเอง

9. ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

- ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา

(Critical thinking and problem solving)

- ทักษะด้าน การสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ

(Communication information and media literacy)

10. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ชั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน เช้คชื่อนักเรียนในหัวข้อ “คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ” จากคาบเรียนก่อนหน้า

2. นักเรียนและครูทบทวนความรู้เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ และให้นักเรียนแต่ละคนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่มาจากภาษาต่างประเทศมาคนละ 1 คำ หลังจากนั้นร่วมกันวิเคราะห์ว่าคำที่เพื่อนๆ ช่วยกันตอบมาจากภาษาอะไร หากคำที่นักเรียนตอบมีคำที่มาจากภาษาบาลี หรือ สันสกฤต ให้นักเรียนร่วมกัน

วิเคราะห์ว่ามีข้อสังเกตอย่างไร ถ้าหากว่าไม่มีคำศัพท์ภาษาบาลี สันสกฤตที่นักเรียนยกตัวอย่างมา ครูผู้สอนจะเป็นคนยกตัวอย่างคำขึ้นมาเอง เช่น

2.1 ทัพพี (เป็นคำที่มาจากภาษาบาลี เนื่องจาก พ เป็นตัวสะกด และ พ เป็นตัวตาม ในพยัญชนะวรรค)

2. 2 (เป็นคำที่มาจากภาษาสันสกฤตเนื่องจากมี ฑ)

3. ครูทบทวนความรู้นักเรียนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (การประสมคำ การซ้อนคำ การซ้ำคำ) หลังจากนั้นบอกนักเรียนว่ามีการสร้างคำอีกประเภทหนึ่งที่ทำให้ภาษาไทยมีคำใช้กันมากขึ้น เรียกว่า คำสมาส จากนั้นนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน

ชั้นสอน

4. นักเรียนศึกษาความรู้เรื่องความหมายและลักษณะของคำสมาสจากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ม.2 พร้อมกับฟังการบรรยายจากครูผู้สอนด้วยโปรแกรม Power Point เรื่อง รู้จักคำสมาส

5. นักเรียนแสดงภูมิความรู้ และจดสาระสำคัญต่างๆลงสมุด

ชั้นสรุป

6. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากที่ได้เรียนมานักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง คำสมาส

ชั่วโมงที่ 2

ชั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน เชิญชื่อนักเรียนจาก “คำสมาส”
2. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย คำสมาส ที่ได้เรียนในชั่วโมงก่อนหน้า

ชั้นสอน

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 7 กลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยละความสามารถ (เก่ง – กลาง - อ่อน)
4. นักเรียนกระตุ้นความรู้ก่อนทำกิจกรรมเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter โดยครูยกตัวอย่างคำจำนวน 6 คำบนสื่อ Canva ได้แก่คำว่า ทันตแพทย์ อัครศิษย์ แพทยศาสตร์ ผลไม้ เทพเจ้า ภูมิรัฐ จากนั้นสุ่มนักเรียน จำนวนกลุ่มละ 1 คนออกมาขีดเส้นใต้คำที่เป็นคำสมาส และสุ่มตัวแทนนักเรียนอีกกลุ่มละ 1 คนออกมาเฉลยคำตอบหน้าชั้นเรียน

คำตอบที่ถูกต้อง คือ

เป็นคำสมาส	ไม่ใช่คำสมาส
ทันตแพทย์ (เพราะทั้ง ทันต และ แพทย์ มาจากภาษาบาลีสันสกฤตทั้งคู่)	ผลไม้ (เพราะทั้งคำว่า ไม้ เป็นคำไทยแท้)
อัคคีภัย (เพราะทั้ง อัคคี และ ภัย มาจากภาษาบาลีสันสกฤตทั้งคู่)	เทพเจ้า (เพราะทั้งคำว่า เจ้า เป็นคำไทยแท้)
แพทยศาสตร์ (เพราะทั้ง แพทย และ ศาสตร์ มาจากภาษาบาลีสันสกฤตทั้งคู่)	ภูมิรู้ (เพราะทั้งคำว่า รู้ เป็นคำไทยแท้)

5. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปลักษณะของคำสมาส ดังนี้

5.1 คำที่นำมาสร้างเป็นคำสมาสจะต้องมาจากภาษาบาลี สันสกฤตเท่านั้น เช่น ราชโอรส

5.2 คำสมาสจะต้องอ่านออกเสียงต่อเนื่องกันเสมอและแปลจากข้างหลังไปข้างหน้า เช่น โบราณ + สถาน (โบ-ราน-นะ-สะ-ถาน) หมายถึง สถานที่เก่าก่อน มีอายุเก่ากว่าร้อยปีขึ้นไป

5.3 ถ้าพยางค์ท้ายของคำหน้าประสมด้วยสระ อะ เมื่อนำมาสร้างคำสมาสต้องตัดวิสรรชนีย์ออก เช่น ศิลปะ + ศึกษา = ศิลปศึกษา

5.4 คำบาลีสันสกฤตที่มีคำว่า พระ แผลงมาจาก วร ประกอบข้างหน้าเป็นคำสมาสด้วย เช่น พระบิดา

6. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมเกมตอบคำถามออนไลน์จาก Mentimeter เรื่อง คำสมาส มีกติกาดังนี้

6.1 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าเกมตอบคำถามออนไลน์จาก Voder Go และตั้งชื่อกลุ่มของตนเอง

6.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเล่นเกมตอบคำถามออนไลน์จาก Voder Go เรื่อง คำสมาส จำนวน 20 ข้อ โดยคะแนนที่ได้จะนับจากความถูกต้องและความไวของการตอบ

6.3 นักเรียนกลุ่มใดที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นกลุ่มชนะเลิศ

ขั้นสรุป

7. ครูสรุปผู้ชนะเมื่อจบกิจกรรมเกมตอบคำถามออนไลน์จาก Mentimeter เรื่อง คำสมาส

8. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมในวันนี้

9. นักเรียนทำใบงานเรื่องคำสมาสส่งในท้ายคาบเรียน

11. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ใบงาน เรื่อง คำสมาส

12. สื่อการสอน

12.1 สื่อเนื้อหา Power Point เรื่อง รู้จักคำสมาส

12.2 หนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย

12.3 คำศัพท์คำสมาส บนสื่อ Canva

12.4 เกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter

13. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ประเด็นที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
- นักเรียนสามารถบอก ความหมายของคำสมาสได้ถูกต้อง (K)	ตรวจสอบบันทึกความรู้	สมุดบันทึกความรู้ เรื่อง ความหมายและลักษณะ ของคำสมาส	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60
- นักเรียนสามารถบอกลักษณะ ของคำสมาสได้ถูกต้อง (K)	ตรวจใบงานเรื่อง คำสมาส และการตอบ คำถามคำศัพท์ที่ครู ยกตัวอย่าง	ใบงานเรื่องคำสมาส และ คำศัพท์คำสมาสที่ครู ยกตัวอย่าง	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60
- นักเรียนสามารถอ่านคำสมาสได้ ถูกต้อง (P)	นับคะแนนจากเกมตอบ คำถามออนไลน์ Mentimeter เรื่อง คำสมาส จำนวน 10 ข้อ	เกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter เรื่อง คำสมาส จำนวน 10 ข้อ	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60
- นักเรียนเห็นคุณค่าของการสร้าง คำในภาษาไทย (A)	สังเกตพฤติกรรมของ นักเรียนในการเข้าร่วม กิจกรรมกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมของ นักเรียนในการเข้าร่วม กิจกรรมกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60

บันทึกผลหลังสอน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

ด้านความรู้ (K)

.....
.....

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....
.....

ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม (A)

.....
.....

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน/แนวความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

.....
.....

ปัญหา/อุปสรรค และข้อค้นพบ

.....
.....

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข และผลการแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวพิมพ์อัปสร คงศึก)

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

อนุญาตให้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้

ไม่อนุญาตให้ใช้เพราะ

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวอรรณนา นาเหนือ)

ตำแหน่งรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข

ใบงานชุดที่ ๑ เรื่อง การสร้างคำสมาส

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำจากคำอ่านที่กำหนดให้ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- ๑. อ่านว่า ชน - ละ - ประ - ทาน
- ๒. อ่านว่า เทบ - พะ - บุค
- ๓. อ่านว่า ถา - วอ - ระ - วัต - ถุ
- ๔. อ่านว่า มูน - ละ - สีก - सा
- ๕. อ่านว่า อุ - ตม - มะ - คะ - ตี
- ๖. อ่านว่า ประ - หวัต - ตี - สาด
- ๗. อ่านว่า อุ - ตม - มะ - สีก - सा
- ๘. อ่านว่า อุ - บัด - ตี - เหด
- ๙. อ่านว่า ทา - ตู - เจ - ตี
- ๑๐. อ่านว่า ปรา - กต - ตะ - กาน , ปรา - กต - กาน
- ๑๑. อ่านว่า มง - คน - กาน
- ๑๒. อ่านว่า รต - สะ - นิ - ยม , รต - นิ - ยม
- ๑๓. อ่านว่า สา - ทก - โว - หาน
- ๑๔. อ่านว่า สะ - หมุด - ปรา - กาน
- ๑๕. อ่านว่า สา - มั่น - สีก - สา

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



เฉลยใบงานชุดที่ ๑ เรื่อง การสร้างคำสมาส

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำจากคำอ่านที่กำหนดให้ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

ชลประทาน	๑. อ่านว่า ชน - ละ - ประ - ทาน
เทพบุตร	๒. อ่านว่า เทบ - พะ - บุต
ถาวรวัตถุ	๓. อ่านว่า ถา - วอ - ระ - วัต - ฤ
มูลศึกษา	๔. อ่านว่า มูน - ละ - สีก - सा
อุดมคติ	๕. อ่านว่า อุ - ตม - มะ - คะ - ตี
ประวัติศาสตร์	๖. อ่านว่า ประ - หวัต - ตี - สาด
อุดมศึกษา	๗. อ่านว่า อุ - ตม - มะ - สีก - सा
อุบัติเหตุ	๘. อ่านว่า อุ - บัด - ตี - เหด
ธาตุเจดีย์	๙. อ่านว่า ทา - ตุ - เจ - ตี
ปรากฏการณ์	๑๐. อ่านว่า ปรา - กต - ตะ - กาน , ปรา - กต - กาน
มงคลกาล	๑๑. อ่านว่า มง - คน - กาน
รสนิยม	๑๒. อ่านว่า รต - สะ - นิ - ยม , รต - นิ - ยม
สารกโหวหาร	๑๓. อ่านว่า सा - ทก - โว - หาน
สมุทรปราการ	๑๔. อ่านว่า สะ - หมุด - ปรา - กาน
สามัญศึกษา	๑๕. อ่านว่า सा - มั่น - สีก - सा

ใบงานชุดที่ ๒ เรื่อง การสร้างคำสมาสที่มีการสนธิแบบสระสนธิ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนที่มาของคำที่เกิดจากการสร้างคำสมาสด้วยการสนธิแบบสระสนธิให้ถูกต้อง

- ๑. มหัตศจรรย์ =
- ๒. อเนก =
- ๓. ศิลปากร =
- ๓. อมรินทร์ =
- ๔. วราราม =
- ๕. นิลุบล =
- ๖. รัตนาธิเบศร์ =
- ๗. อัมโมทัย =
- ๘. ภัยันตราย =
- ๙. ราโชวาท =
- ๑๐. ไพรินทร์ =
- ๑๑. ภัคชาหาร =
- ๑๒. ทรัพย์ากร =
- ๑๓. เดชานุภาพ =
- ๑๔. วิทยาลัย =

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

เฉลยใบงานชุดที่ ๒ เรื่อง การสร้างคำสมาสที่มีการสนธิแบบสระสนธิ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนที่มาของคำที่เกิดจากการสร้างคำสมาสด้วยการสนธิแบบสระสนธิให้ถูกต้อง

๑. มหัตศจรรย์ = มหา + ัตศจรรย์

๒. อเนก = อน + เอก

๓. ศิลปากร = ศิลปะ + อากร

๓. อมรินทร์ = อมร + อินทร์

๔. วราราม = วร + อาราม

๕. นิลอุบล = นิล + อุบล

๖. รัตนาศิเบศร์ = รัตน + าศิเบศร์

๗. ัมมิทัต = ัมมิ + ทัต

๘. ภัยอันตราย = ภัย + อันตราย

๙. ราโชวาท = ราช + โอวาท

๑๐. ไพรินทร์ = ไพรี + อินทร์

๑๑. ภัณฑาคาร = ภัณฑ + อาคาร

๑๒. ทรัพย์ากร = ทรัพย์ + อากร

๑๓. เดชานุภาพ = เดช + อานุภาพ

๑๔. วิทยาลัย = วิทย + าลัย

๑๕. มหรรณพ = มหา + อรรณพ

โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมข อำเภอนาโยง จังหวัดตรัง

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2568

รหัสวิชา ท22101

รายวิชา ภาษาไทย 4

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

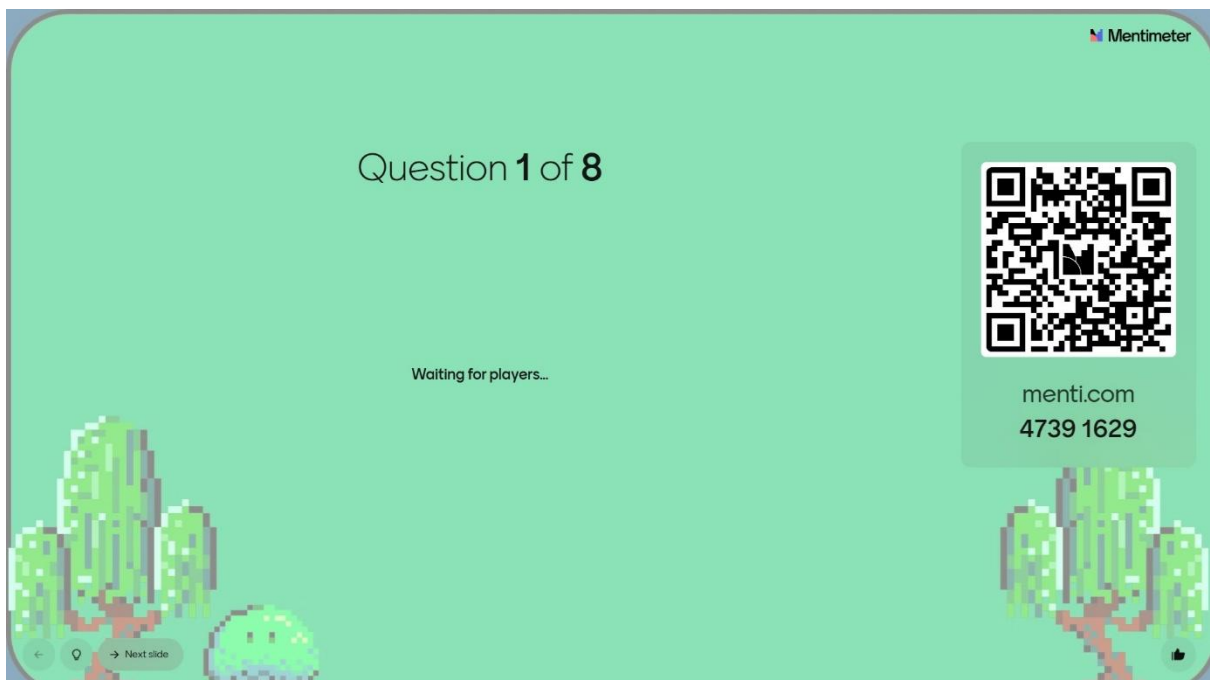
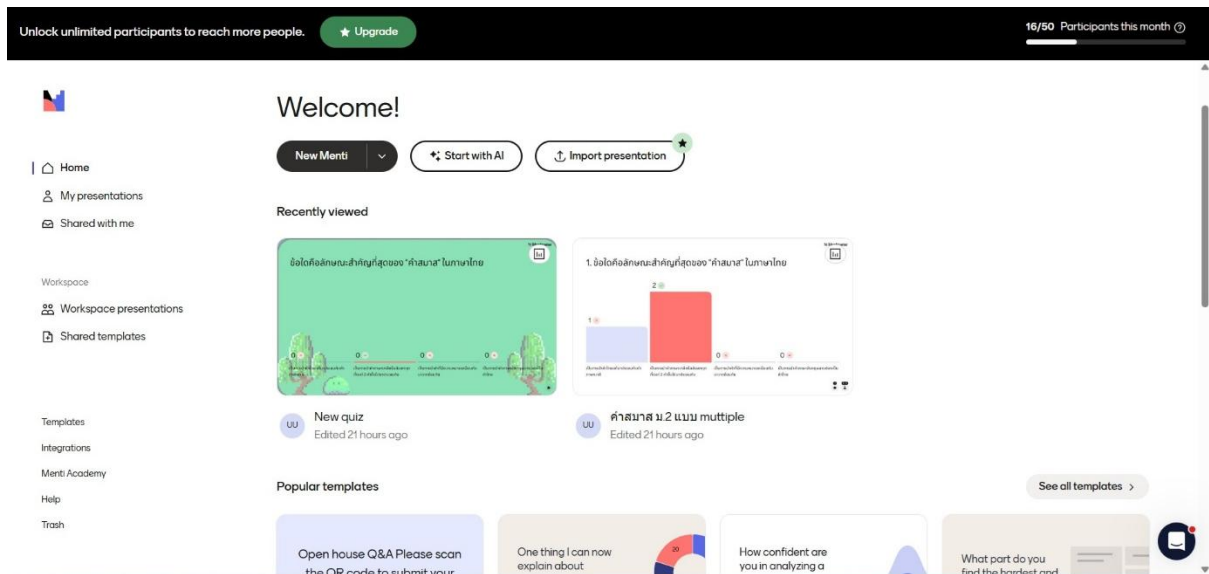
คะแนน 10 คะแนน


เวลา 30 นาที

คำชี้แจง : จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

<p>1. คำสมาสหมายถึงอะไร</p> <p>ก. คำที่สร้างขึ้นใหม่จากคำไทยแท้</p> <p>ข. คำที่สร้างขึ้นใหม่จากภาษาบาลี</p> <p>ค. คำที่สร้างขึ้นใหม่จากภาษาบาลีและสันสกฤต</p> <p>ง. คำที่สร้างขึ้นใหม่จากภาษาสันสกฤต</p> <p>2. คำสมาสแบ่งออกเป็นกี่ประเภท</p> <p>ก. 1 ประเภท ข. 2 ประเภท</p> <p>ค. 3 ประเภท ง. 4 ประเภท</p> <p>3. ข้อใดมีคำสมาสที่ประกอบระหว่างคำบาลีกับบาลี</p> <p>ก. บุตรภรรยา ข. เมตตาจิต</p> <p>ค. วิทยุศึกษา ง. สถาปัตยกรรม</p> <p>4. ข้อใดไม่ใช่คำสมาส</p> <p>ก. มหาวิทยาลัย ข. อัคคีภัย</p> <p>ค. รถยนต์ ง. ราชการ</p> <p>5. คำว่า “วิทยาลัย” มาจากคำใด</p> <p>ก. วิทยา + อาลัย ข. วิทย + อาลัย</p> <p>ค. วิทยาลัย + อาลัย ง. วิท + ลัย</p> <p>6. “ เขาตั้งสัจจาธิษฐานต่อพระพุทธรูปใสโบสถ์ว่า ขออย่าให้ธัญญาหารเสียหายจากภัยธรรมชาติ เขาจะดำรงชีวิตอยู่ในธรรมตลอดไป” ข้อความข้างต้นมีคำ สมาสกี่คำ</p> <p>ก. 2 คำ ข. 3 คำ</p> <p>ค. 4 คำ ง. 5 คำ</p>	<p>6. หากเจอคำว่า "ทฺส" และคำว่า "นิส" ให้เปลี่ยน ส เป็นตัวอักษรใดก่อนทำการสนธิคำ</p> <p>ก. ว ข. ส</p> <p>ค. ร ง. ย</p> <p>7. ข้อใดเป็นคำสมาส</p> <p>ก. ราชการ ข. พลความ</p> <p>ค. รโหฐาน ง. ทุนทรัพย์</p> <p>8. ข้อใดคือการนำนิคหิต ไปสนธิกับพยัญชนะเศษวรรค</p> <p>ก. ส + ฐาน – สันฐาน</p> <p>ข. ส + โดษ – สันโดษ</p> <p>ค. ส + ปทาน – สัมปทาน</p> <p>ง. ส + ทรณ – สัทรณ</p> <p>9. คำ ในข้อใดเป็นคำสมาสทุกคำ</p> <p>ก. คุณสมบัติ คุณากร คุณค่า</p> <p>ข. ราชการ ราชวัง ราชรถ</p> <p>ค. มโหฬาร มหาวิทยาลัย มหาภัย</p> <p>ง. พลานามัย พลศึกษา พลความ</p> <p>10. ข้อใดอ่านออกเสียงไม่ถูกต้องตามหลักการสมาส คำ</p> <p>ก. ราชการ (ราด-ชะ-กาน)</p> <p>ข. ประถมศึกษา (ประ-ถม-มะ-สีก-สา)</p> <p>ค. อักษรศาสตร์ (อัก - สอน - สาด)</p> <p>ง. เกษตรศาสตร์ (กะ - เสด - ตระ - สาด)</p>
--	---

ตัวอย่างเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter

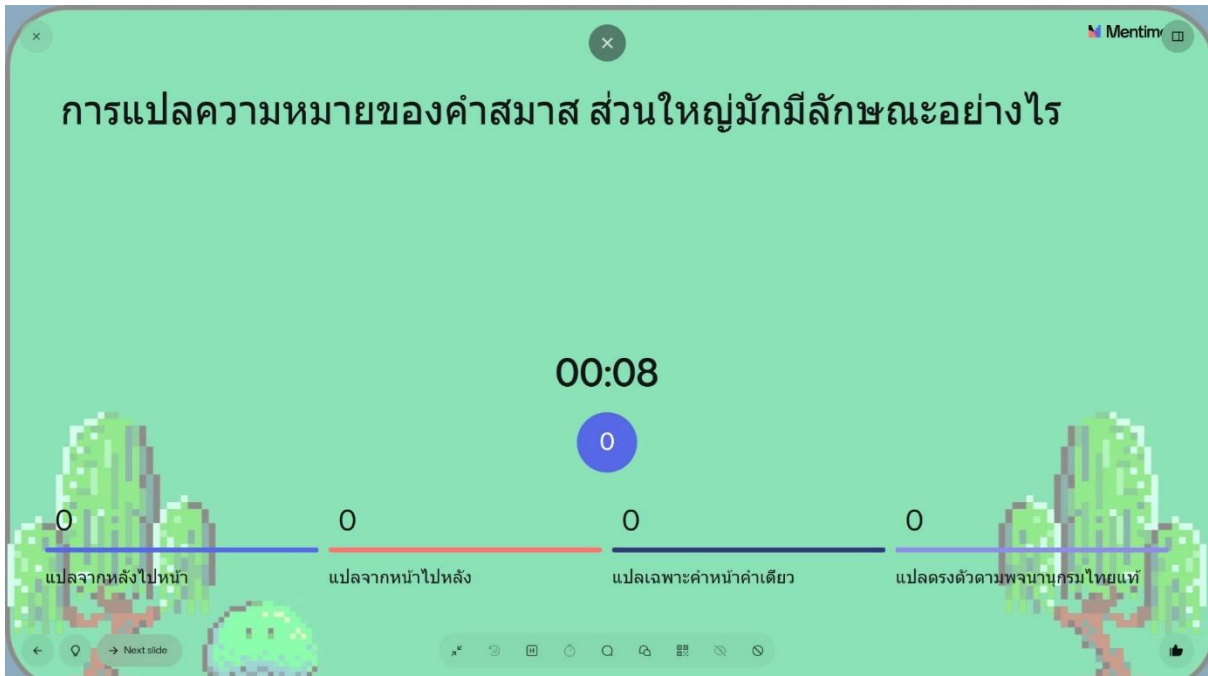




A screenshot of a Mentimeter poll slide with a green background. At the top, the text reads "ข้อใดคือลักษณะสำคัญของ "คำสมาส" ในภาษาไทย". Below the title is a timer showing "00:14" and a score of "0". At the bottom, there are four options, each with a score of "0" and a progress bar:

- 0 เป็นการนำคำไทยแท้มาประสมกับคำภาษาบาลี
- 0 เป็นการนำคำภาษาบาลีหรือสันสกฤตตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมาประสมกัน
- 0 เป็นการนำคำที่มีความหมายเหมือนกันมาวางซ้อนกัน
- 0 เป็นการนำคำภาษาอังกฤษมาแปลงเป็นคำไทย

The slide includes a "Next slide" button and various navigation icons at the bottom.



A screenshot of a Mentimeter poll slide with a green background. At the top, the text reads "การแปลความหมายของคำสมาส ส่วนใหญ่มักมีลักษณะอย่างไร". Below the title is a timer showing "00:08" and a score of "0". At the bottom, there are four options, each with a score of "0" and a progress bar:

- 0 แปลจากหลังไปหน้า
- 0 แปลจากหน้าไปหลัง
- 0 แปลเฉพาะคำหน้าคำเดียว
- 0 แปลตรงตัวตามพจนานุกรมไทยแท้

The slide includes a "Next slide" button and various navigation icons at the bottom.

Mentimeter

คำในข้อใดเป็น "คำสมาส" ทุกคำ

00:13

0

0 0 0 0

ราชวัง, พลเรือน ประวัติศาสตร์, กายภาพ ผลไม้, คุณค่า เทพเจ้า, ท้ายรถ

← → Next slide

Mentimeter

ข้อใดคือลักษณะของ "คำสมาสที่มีการสนธิ"

00:13

0


0 0 0 0

เป็นการเติมคำปสรรคไว้หน้าคำ เป็นการตัดคำท้ายออกเสมอ เป็นการเชื่อมเสียงระหว่างคำหลังของคำหน้ากับคำหน้าของคำหลัง เป็นการนำคำมาวางต่อกันเฉยๆ

← → Next slide

Mentimeter

คำว่า "มกร + อาคม" เมื่อสนธิกันแล้วจะได้คำว่าอะไร



menti.com
4739 1629

0 of 11 responded

← → Next slide

This slide is a Mentimeter poll interface. It features a large white rounded rectangle in the center containing the text "คำว่า 'มกร + อาคม' เมื่อสนธิกันแล้วจะได้คำว่าอะไร". To the right of this rectangle is a QR code and the text "menti.com 4739 1629". Below the QR code, it says "0 of 11 responded". The slide has a green border and a decorative background with trees and a small green character at the bottom left. Navigation arrows and "Next slide" text are visible at the bottom left.

Mentimeter

ข้อใด "ไม่ใช่" คำสมาส

00:12

0

0 0 0 0

ภูมิศาสตร์ สถาปัตยกรรม ทุนทรัพย์ อัศรมเหสี

← → Next slide

This slide is a Mentimeter poll interface with a green background. It features the text "ข้อใด 'ไม่ใช่' คำสมาส" at the top. Below this is a timer showing "00:12" and a blue circle with the number "0". At the bottom, there are four categories, each with a score of "0" above it: "ภูมิศาสตร์", "สถาปัตยกรรม", "ทุนทรัพย์", and "อัศรมเหสี". The slide has a decorative background with trees and a small green character at the bottom left. Navigation arrows and "Next slide" text are visible at the bottom left.

Mentimeter

การอ่านออกเสียงคำสมาส (แบบไม่มีสนธิ) ข้อใดกล่าวถูกต้อง

00:13

0

0 0 0 0

ต้องอ่านออกเสียงสระเชื่อมระหว่างคำ
เสมอ

ไม่อ่านออกเสียงสระพยางค์ท้ายของคำ
หน้า

อ่านเน้นเฉพาะพยางค์แรกสุดเท่านั้น

อ่านตามความพอใจของผู้พูด

← 0 → Next slide

Mentimeter

การอ่านออกเสียงคำสมาส (แบบไม่มีสนธิ) ข้อใดกล่าวถูกต้อง

00:13

0

0 0 0 0

ต้องอ่านออกเสียงสระเชื่อมระหว่างคำ
เสมอ

ไม่อ่านออกเสียงสระพยางค์ท้ายของคำ
หน้า

อ่านเน้นเฉพาะพยางค์แรกสุดเท่านั้น

อ่านตามความพอใจของผู้พูด

← 0 → Next slide

Mentimeter

คำว่า "ศิลปะกร" มาจากการรวมคำในข้อใด

00:10

0

ศิลปะ + อากร ศิล + ปากร ศิลปะ + กร ศิลปา + กร

← ? → Next slide

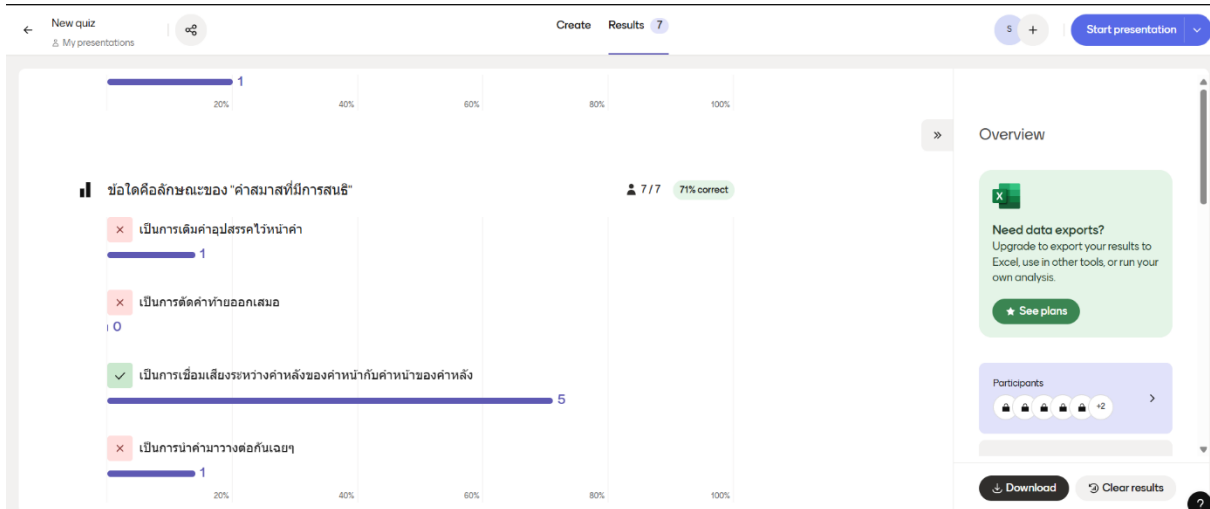
Mentimeter

คำว่า "วชิรา + อาวุธ" เมื่อสนธิกันแล้วได้คำว่าอะไร

menti.com
4739 1629

0 of 11 responded

← ? → Leaderboard



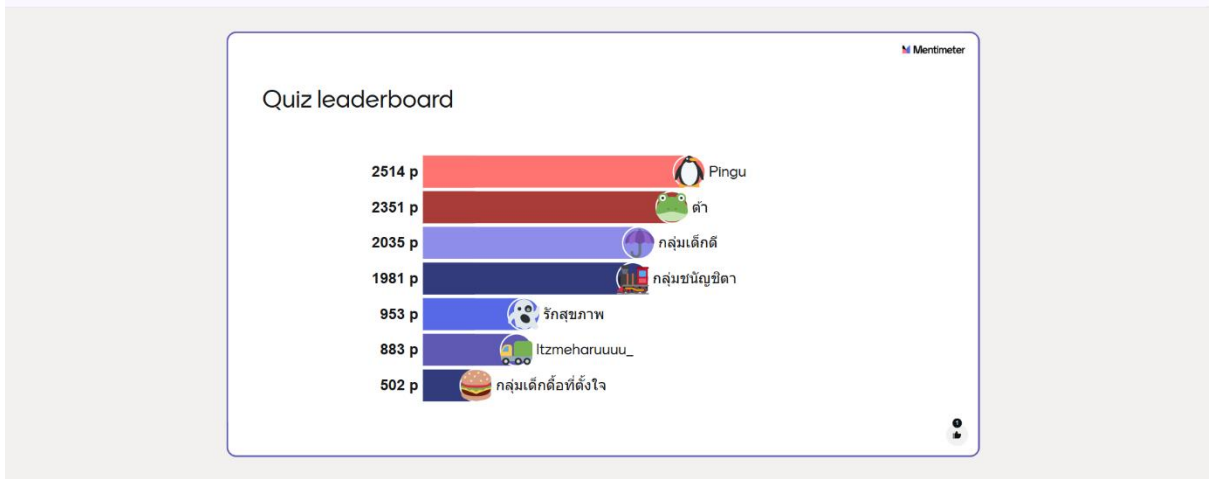
Mentimeter

Quiz leaderboard



You have results from 7 participants.

[View results](#) [Clear results](#)



บรรยากาศการจัดการเรียนการสอน เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค
เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2
โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ปีการศึกษา 2568



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมข ปีการศึกษา 2568

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ความร่วมมือ กันทำ กิจกรรม				ความมีน้ำใจ เอื้อเพื่อ เสียสละ				การรับฟัง ความคิดเห็น				การแสดง ความคิดเห็น				การแก้ไข ปัญหา				รวม 20 คะแนน
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1		/				/				/				/				/				20
2			/			/				/				/				/				17
3			/			/				/				/				/				17
4			/			/				/				/				/				18
5		/				/				/				/				/				18
6		/				/				/			/				/					19
7		/				/				/				/			/					19
8		/				/				/				/			/					19
9			/			/				/				/			/					18
10		/				/				/			/			/		/				18
11		/				/				/				/			/		/			19
12			/			/				/			/			/			/			18
13			/			/				/			/			/		/				18
14				/		/				/			/			/		/				17
15			/			/				/			/			/		/				19
16		/				/				/			/			/		/		/		18
17		/				/				/			/			/		/				18
18				/		/				/			/			/		/				17
19		/				/				/			/			/		/		/		18
20		/				/				/			/			/		/				19
21		/				/				/			/			/		/				20



ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับบริการ ประเมิน	ความร่วมมือ กันทำ กิจกรรม				ความมีน้ำใจ เอื้อเพื่อ เสียสละ				การรับฟัง ความคิดเห็น				การแสดง ความคิดเห็น				การแก้ไข ปัญหา				รวม 20 คะแนน
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
22		/				/				/				/				/				19
23		/				/				/				/				/				18
24		/				/				/				/				/				18
25		/				/				/				/				/				17
26		/				/				/				/				/				18
27		/				/				/				/				/				19
28		/				/				/				/				/				18
829		/				/				/				/				/				18
30		/				/				/				/				/				19
31		/				/				/				/				/				18
32		/				/				/				/				/				18
33		/				/				/				/				/				18
34		/				/				/				/				/				19
35		/				/				/				/				/				18
36		/				/				/				/				/				19

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	4	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20	ดีมาก
14 - 17	ดี
10 - 13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

**แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค
เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2
โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิษุ ปีการศึกษา 2568**

ผู้ประเมิน

ระดับชั้น

นักเรียน ร้อยละ 100

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 100

รายการ	\bar{x}	ระดับความพึงพอใจ
1. การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.21	พึงพอใจมากที่สุด
2. นักเรียนชอบเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้นเมื่อมีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม	4.32	พึงพอใจมากที่สุด
3. การวัดผลนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	4.15	พึงพอใจมากที่สุด
4. นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม	4.15	พึงพอใจมากที่สุด
5. ความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม	4.41	พึงพอใจมากที่สุด
เฉลี่ย	4.25	พึงพอใจมากที่สุด

เกณฑ์วิเคราะห์ข้อมูลแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.50 – 5.00 คะแนน	พึงพอใจมากที่สุด
3.50 – 4.49 คะแนน	พึงพอใจมาก
2.50 – 3.49 คะแนน	พึงพอใจปานกลาง
1.50 – 2.49 คะแนน	พึงพอใจน้อย
1.00 – 1.49 คะแนน	พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง คำสมาส ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม

เลขที่	ชื่อ นามสกุล	ก่อนเรียน (10)	หลังเรียน (10)
1		5	7
2		4	7
3		4	7
4		6	8
5		3	6
6		3	7
7		6	8
8		2	6
9		4	6
10		3	6
11		2	6
12		5	8
13		4	7
14		6	9
15		4	6
16		3	7
17		4	7
18		2	6
19		5	8
20		4	7
21		3	6
22		5	8
23		5	9
24		3	6
25		5	7

เลขที่	ชื่อ นามสกุล	ก่อนเรียน (10)	หลังเรียน (10)
26		5	8
27		4	7
28		3	6
29		5	8
30		6	8
31		4	7
32		3	7
33		5	8
34		4	6
35		6	8
36		5	7

สรุปผล นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสดิ์รัตนากิมุข ร้อยละ 100 มีผลสัมฤทธิ์ทาง
 วิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD)
 ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การเผยแพร่ผลงานและกิจกรรมผ่านสื่อช่องทางต่างๆ

 **Dew Pimaupsorn**
1 นาที · 🌐

✅ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสมาส โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค เอส. ที. เอ. ดี. (STAD) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสวัสด์รัตนากิมุข ปีการศึกษา 2568

โดย นางสาวพิมพ์อัปสร คงศึก
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนสวัสด์รัตนากิมุข

📌 ตัวอย่างไฟล์นวัตกรรม
<https://drive.google.com/.../1aPt7dm8PCrSErmkd8KV4QC9j...>

📌 ตัวอย่างเกมตอบคำถามออนไลน์ Mentimeter
<https://www.mentimeter.com/.../al9np8amq2zsi5w9rt.../edit...>

