



เอกสารรายงานการใช้สื่อและนวัตกรรม



# ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย  
โรงเรียนบ้านยางเอน

โดยใช้ PAMEE Model

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕



โดย

นายคณิศ เครือวัลย์  
ครูโรงเรียนบ้านยางเอน



## รายงานผลการนำไปใช้

### ชุดสื่อการสอน “กล่องสุมสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model”

๑) องค์ประกอบด้านความเป็นมาและความสำคัญของสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา มี ๒ ตัวบ่งชี้ คือ

๑.๑ ความเป็นมาและสภาพปัญหา

๑.๒ แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

๑.๑ ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การนำสื่อมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังที่กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๕: ๖) ได้อธิบายไว้ว่า สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนกระตุ้นให้เกิดการพัฒนา ศักยภาพทางการคิด ได้แก่ การคิดไตร่ตรอง การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสร้างเสริม คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมให้แก่ผู้เรียน สื่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันมีอิทธิพลสูงต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียน กลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การสอนโดยการบรรยายหรือการใช้หนังสือเพียงเล่มเดียวไม่สามารถพัฒนา ผู้เรียนให้บรรลุจุดหมายตามที่คาดหวังไว้ เพราะในสังคมปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่ข้อมูลข่าวสารความรู้สมัยใหม่ ตลอดจนเทคโนโลยีการสื่อสารได้แผ่ขยายกว้างขวางอย่างไม่มีขอบเขตจำกัด จำเป็นต้องพัฒนาศักยภาพ ความสามารถของผู้เรียนอย่างเต็มที่ ให้มีนิสัยใฝ่รู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนา ตนเอง โดยใช้แหล่งความรู้ที่มีรูปแบบหลากหลาย กล่าวคือ การเรียนการสอนจำเป็นต้องเลือกสรรสื่อการเรียน การสอนที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง มีโอกาสเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบที่จะสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๕: ๑๓๗)

ในปัจจุบันมีการนำสื่อการสอนมาใช้ในสถานศึกษามากขึ้น เพราะสื่อการสอนส่งผลให้มีสมรรถนะและ สักยภาพการทำงานสูงขึ้นและครอบคลุมการใช้งานทุกด้านในลักษณะอเนกประสงค์ รวมถึงมีรูปทรงและขนาดที่ เหมาะสมพกพาได้ง่าย สะดวกในการใช้งาน จึงทำให้สื่อการสอนมีความจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการศึกษา ที่จำเป็นต้องใช้สื่อเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาความรู้แก่ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพและประสิทธิผล อีกทั้งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ หมวด ๙ มาตรา ๖๖ ได้กำหนดไว้ว่า ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะ เพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ปริศนาคำทาย “พะหมี่” หรือ “โจ๊ก” เป็นการละเล่นของคนจีนที่คนในหมู่บ้านชาวจีน ที่เรียกว่า “พะหมี่” ซึ่งหมายถึง “ตีปัญหา” จะมีนักเลงกลอนหรือใช้คำพูดเปรียบเทียบให้เห็นชั้นเชิงของภาษา มาเขียน คำถามปริศนาแล้วแขวนไว้หน้าบ้าน ใครที่ผ่านไปมาอ่านและตอบได้ ก็เข้ามารับรางวัล เป็นการลองปัญญา ทั้งผู้ทายและผู้ตอบ แล้วยังเกิดมิตรไมตรีต่อกันด้วยและยังมีบางท่านกล่าวว่า พะหมี่ (โจ๊ก) เป็นคำที่มาจาก



ภาษาจีน (ผะ แปลว่า ตี หมี่ แปลว่า อ๋ำพราง) ผะหมี่จึงน่าจะหมายถึง การแก้ปัญหาหรือการตีคำอ๋ำพรางให้ชัดเจน ผะหมี่เป็นการเล่นปริศนาคำทายชนิดหนึ่ง ซึ่งได้แบบอย่างวิธีการมาจากชาวจีนที่เข้ามาอยู่ในเมืองไทย ได้นำมาเผยแพร่แถบเมืองชายฝั่งทะเลตะวันออก เช่น อำเภอบ้านสนิม จังหวัดชลบุรี เมืองปากน้ำ อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ คนไทยได้นำมาดัดแปลงให้ตัวปริศนามีลักษณะเป็นไทย ๆ ในประเทศไทย ผู้คนนิยมเล่นผะหมี่กันมากในสมัยรัชกาลที่ ๕ และ ๖ โดยเริ่มจากในราชสำนักแล้วค่อยพัฒนามาเป็นการเล่นผะหมี่ในงานออกร้านฤดูหนาวที่วังสราญรมย์ ซึ่งเป็นงานประจำปี (กรมศิลปากร, ๒๕๔๙)

สำนวน สุภาษิต และคำพังเพยมีความสำคัญอย่างมากในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียนหรือแสดงถึงภูมิปัญญาของผู้พูด และผู้ฟัง สุภาษิตและคำพังเพยนั้น เป็นวัฒนธรรมทางภาษาที่บ่งบอกถึงความฉลาดรอบรู้ทางภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิดคำสอนไว้อย่างแนบแน่น และเห็นความเจริญงอกงามของภายาอันน่าภาคภูมิใจ

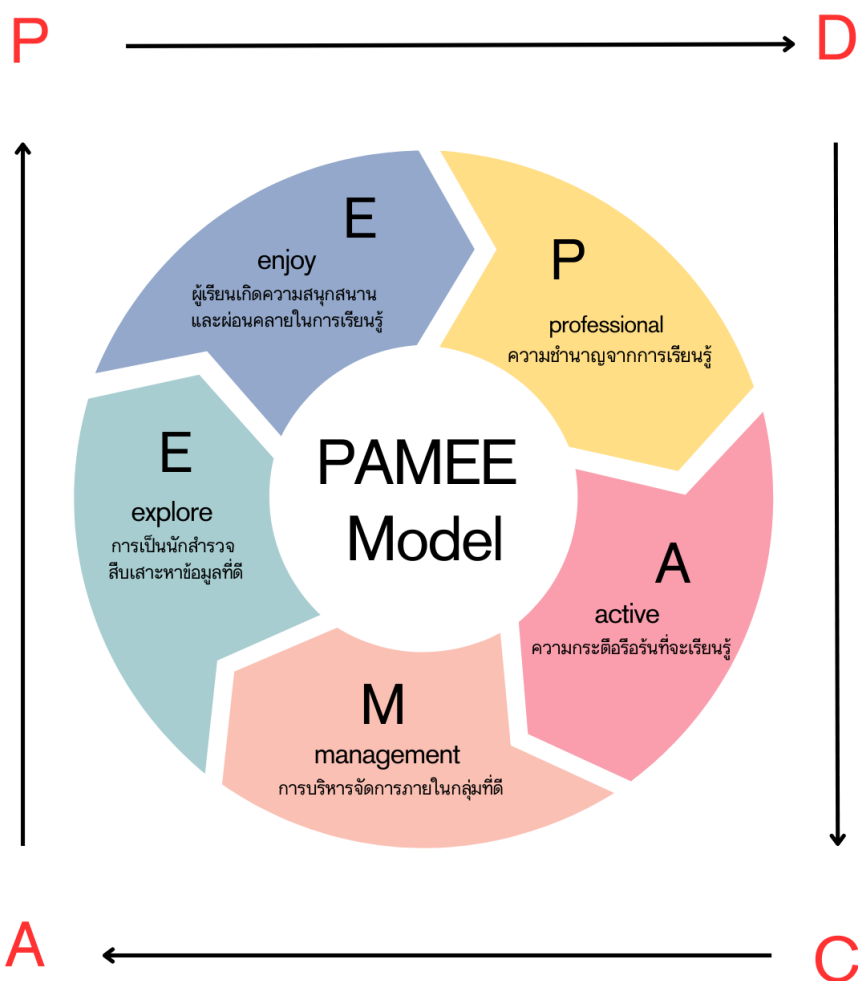
ครูผู้สอนเล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ ท ๔.๑ ป.๕/๗ สำนวนที่เป็นคำพังเพยและสุภาษิต ซึ่งผู้สอนได้ออกแบบสื่อ/นวัตกรรมในรูปแบบ ปริศนาคำทาย ๔ พยางค์ เกมแยกหมวดหมู่ และชุดฝึกทักษะ โดยผู้สอนเห็นว่าถ้านักเรียนได้รู้จักและเรียนรู้สำนวน ที่เป็นคำพังเพยและสุภาษิตผ่านรูปแบบของปริศนาคำทาย (ผะหมี่) จะสามารถพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ ให้แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็น ด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงสังเคราะห์ นอกจากนั้นการเรียนรู้ โดยใช้ปริศนาคำทายยังสามารถเชื่อมโยงนักเรียนให้พัฒนาสติปัญญาในศาสตร์ภาษาไทยได้อีกหลายด้าน เช่น การเรียนรู้เรื่องคำพ้อง (คำไวพจน์/พ้องรูป/พ้องเสียง/พ้องความหมาย) การแต่งคำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ (ป.๔ : กลอนสี่ / ป.๕ : กาพย์ยานี ๑๑ / ป.๖ : กลอนสุภาพ) โครงสร้างของคำ (พยัญชนะ/สระ/มาตราตัวสะกด/วรรณยุกต์) และความรู้อื่นๆอีกหลากหลายประการ

## ๑.๒ แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

ผู้สอนมีความประสงค์ในการจัดทำชุดสื่อการสอน “กล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ในรายวิชาภาษาไทย โดยหวังว่าชุดสื่อการสอนนี้จะสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และสร้างความเข้าใจในเรื่องสำนวนที่เป็นคำพังเพยและสุภาษิต ตลอดจนการอ่านคำประพันธ์ให้ชัดเจนขึ้นได้ ซึ่งหากนักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องปริศนาคำทายที่ชัดเจนแจ่มแจ้งจะส่งผลดีในด้านการสื่อสารและการคิด วิเคราะห์ในชีวิตประจำวันได้ ผู้สอนจึงสร้างรูปแบบนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาและพัฒนานักเรียน ตามวัตถุประสงค์ของสื่อการสอน ไว้ดังนี้

# กล่องลุ่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE MODEL

โดย นายคณศ เครือวัลย์ ครูโรงเรียนบ้านยางเอน



## การดำเนินงานตามกิจกรรม (P-D-C-A)

### ขั้นการวางแผน (P) - Plan

๑. คิดค้นและวางแผนในการพัฒนานวัตกรรม พร้อมทั้งศึกษาเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง
๒. ออกแบบสื่อ/นวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเรื่องสำนวนที่เป็น

คำพังเพยและสุภาษิตให้แก่นักเรียน

๓. กำกับ ดูแล ติดตามและประเมินผลให้เป็นระบบ

### ขั้นตอนการปฏิบัติ (D) - Do

๑. จัดทำสื่อ/นวัตกรรม ชุด “กล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model”
๒. นำสื่อการสอนไปให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้า และเรียนรู้ในคาบเรียนวิชาภาษาไทย
๓. ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า ในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม

### ขั้นตอนการตรวจสอบ (C) - Check

๑. ประเมินผลผู้เรียนจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมกล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทยจากชุดฝึกประกอบสื่อการเรียนรู้

๒. สรุปและจัดทำรายงานผลการนำสื่อ/นวัตกรรมไปใช้

### ขั้นตอนการปรับปรุงแก้ไข (A) - Act

- หลักจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสื่อ/นวัตกรรม ชุด “กล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” แล้วปรากฏว่ามีผู้เรียนบางคนที่ไม่สามารถแก้ปัญหาจากชุดสื่อ/นวัตกรรมนี้ได้ ครูผู้สอนต้องย้อนกลับไปแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

## การดำเนินงานตามกิจกรรม (PAMEE Model) ดังนี้

### P = professional (ความชำนาญจากการเรียนรู้)

ผู้เรียนเกิดทักษะความชำนาญ หรือ ความคล่องแคล่ว ในเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพยไทย เมื่อใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model”

### A = active (ความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้)

ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพยไทย เมื่อใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model”

### M = management (การบริหารจัดการภายในกลุ่มที่ดี)

ผู้เรียนมีการบริหารจัดการสมาชิกภายในกลุ่มอย่างเป็นระบบ มีการวางแผน ปรึกษาหารือ และแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่มได้เหมาะสม

### E = explore (การเป็นนักสำรวจ สืบเสาะหาข้อมูลที่ตี)

เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องสุ่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” นั้น ผู้เรียนมีทักษะการเป็นนักสำรวจเกี่ยวกับชื่อและความหมายของสำนวน สุภาชิต และคำพังเพยไทย ตลอดจนสืบเสาะหาข้อมูลเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้อง

### E = enjoy (ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและผ่อนคลายในการเรียนรู้)

ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและผ่อนคลายในการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน สุภาชิต และคำพังเพยไทย เมื่อใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องสุ่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” และผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

## ๒) องค์ประกอบด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม มี ๖ ตัวบ่งชี้ คือ

### ๒.๑ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม

### ๒.๒ หลักการแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาสื่อนวัตกรรม

### ๒.๓ การออกแบบผลงาน/สื่อนวัตกรรม

### ๒.๔ การดำเนินงานตามกิจกรรม

### ๒.๕ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

### ๒.๖ การใช้ทรัพยากร

### ๒.๑ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรม

๒.๑.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในเรื่องสำนวน สุภาชิต และคำพังเพยไทย

๒.๑.๒ เพื่อสร้างความเข้าใจของผู้เรียนในเรื่องสำนวน สุภาชิต และคำพังเพยไทย

### ๒.๒ หลักการแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรม

การเล่นปริศนาคำทาย หรือ “ละมุน” “ทายโจ๊ก” เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสมัยรัชกาลที่ ๕ แต่ในปัจจุบันการละเล่นชนิดนี้ก็กลับไม่เป็นที่รู้จักและหาชมได้ยากเต็มที เนื่องจากถูกทดแทนด้วยวัฒนธรรมต่างชาติและความบันเทิงรูปแบบใหม่ ๆ ที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้า

การเล่นทายโจ๊กคือการเล่นทายปริศนาร้อยกรองชนิดต่าง ๆ ทั้งโคลง กาพย์ กลอน ฉันท์ ประวัติความเป็นมาของการละเล่นชนิดนี้คาดว่าเกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ ๔ แรกเริ่มเป็นการละเล่นของคนจีน เรียกว่า “ละมุน” (ละ แปลว่า ตี, มุน แปลว่า ปัญหา หรือปริศนา) แล้วคนไทยจึงเลียนแบบการเล่นแต่เปลี่ยนจากโคลงกลอนภาษาจีนมาใช้ร้อยกรองภาษาไทย เป็นที่นิยมเล่นในหมู่ราษฎรและเจ้านายในราชสำนัก

การเล่นละมุนไม่ได้จำกัดความนิยมอยู่แต่ในเขตพระนครเท่านั้น ชุมชนต่าง ๆ เช่น ปากน้ำ, บางพลี, แปรธวั, ชลบุรี และชุมชนอื่น ๆ ก็นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายในงานมหรสพ เช่น งานวัด งานโรงเรียน และงานศพ

ชาวชลบุรีเดิมเรียกการละเล่นนี้ว่า “ปริศนาทวิ” ส่วนคำว่า “โจ๊ก” นั้นมาจากผู้ช่วยในการละเล่นคนหนึ่ง แต่งตัวเป็นตัวตลกแบบตัวโจ๊กเกอร์ สร้างความสนใจสนุกสนานให้คนดูเป็นอย่างมาก จึงได้ทำเช่นนั้นเรื่อยมาทุกครั้งที่มีการเล่นจนเป็นที่รู้จักในหมู่ผู้เล่นทั่วไป เวลาไปเล่นหรือไปดูก็จะพูดว่าไปเล่นโจ๊ก, ไปดูโจ๊ก กลายเป็นเรียกการละเล่นชนิดนี้ว่า “โจ๊ก” ติดปากเรื่อยมา

บรรยากาศในการเล่นทายโจ๊กมักจะเป็นไปอย่างคึกคัก เพราะเป็นการละเล่นที่ให้ความบันเทิงกับคนทุกเพศ ทุกวัยสามารถสนุกสนานได้ทั้งผู้เล่นและผู้ชม “นายโจ๊ก” หรือผู้ที่แต่งคำกลอนปริศนาจะเขียนคำกลอนปริศนาแต่ละบทลงบนแผ่นกระดาษแล้วนำมาแขวนเรียงรายไว้บนราวลักษณะคล้ายราวตากผ้า เปิดโอกาสให้คนที่ผ่านไปสนใจได้ร่วมสนุกในการทายปริศนาโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ หากทายถูกจะได้รับความภาคภูมิใจและของใช้เล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น สมุด ปากกา สบู่ ยาสีฟัน ชันน้ำ เป็นรางวัล

คำกลอนปริศนาในการเล่นทายโจ๊กนั้น แต่ละบทจะมีอยู่ ๔ บรรทัด แต่ละบรรทัดจะมีปริศนาซ่อนอยู่ ๑ ข้อ คำตอบของปริศนาแต่ละข้อจะมีความเกี่ยวข้องข้องพ้องเสียงกันในลักษณะต่าง ๆ เช่น พ้องเสียงพยางค์หน้า (เรียกว่าโจ๊กพ้องคำหน้า) พ้องเสียงพยางค์หลัง (เรียกว่าโจ๊กพ้องคำหลัง) ในกรณีที่มีคำตอบพยางค์เดียวอาจพ้องเสียงในพยัญชนะต้น หรือพ้องเสียงสระ (เรียกว่าโจ๊กพ้องคำเดียว) นอกจากคำตอบของแต่ละบรรทัดจะมีความเกี่ยวข้องข้องพ้องเสียงกันในลักษณะต่าง ๆ แล้ว แต่ละคำตอบต้องมีพยางค์เท่ากันอีกด้วย (มติชนออนไลน์ : ๒๕๖๒)



(ภาพบรรยากาศการละเล่นผะหมี่)



(ภาพบรรยากาศการเรียนการสอนโดยใช้สื่อกล่องสุ่มฯ)

ตามที่ได้เสนอประวัติและความเป็นมาของปริศนาคำทายไปพอสมควรนั้น ผู้สอนมีเจตนามุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะที่คงทนในเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพยไทย เพื่อเป็นการอนุรักษ์และดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมในด้านภาษาที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จึงได้คิดค้นและพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนกล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model ขึ้น เพื่อยกระดับการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน

การวางแผนการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ คือ การจัดลำดับขั้นตอนในการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ นโยบายและเป้าหมายที่กำหนดไว้ก่อนลงมือ ปฏิบัติการผลิต ทั้งในรูปการกำหนดเนื้อหา ระยะเวลา กำลังผู้ผลิต วัสดุอุปกรณ์การผลิตตลอดถึง งบประมาณในการผลิต ทั้งนี้ เพื่อการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์นั้น ๆ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและให้ผลผลิตคุ้มค่าการผลิต ทั้งด้านการลงทุนลงแรง และการนำเผยแพร่ การวางแผนการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์มีสิ่งที่จะต้องกำหนด เป็นขั้นตอนอันดับแรก ของการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ที่จะสามารถส่งผลให้การผลิตประสบผลสำเร็จ หรือเกิดความล้มเหลวได้แผนการผลิตที่ดีจะต้องสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์และสภาพแวดล้อม ที่เปลี่ยนแปลงไป การวางแผนการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์มีสิ่งที่จะต้องกำหนด ๕ ประการด้วยกัน คือ

๑. กำหนดวัตถุประสงค์ (Objective)
๒. กำหนดกลุ่มชนเป้าหมาย (Target Audience)
๓. กำหนดหัวข้อเรื่อง (Title)
๔. กำหนดระยะเวลา (Timing)
๕. กำหนดงบประมาณ (Budgeting)

### ๒.๓ การออกแบบผลงาน

การออกแบบชุดสื่อการสอน “กล่องสุมสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ผู้จัดทำได้วิเคราะห์บริบทแวดล้อมแล้วเห็นสมควรจัดทำสื่อนี้ขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจ ในเรื่องปริศนาคำทายและสำนวน สุภาชิต และคำพังเพยให้ชัดเจนขึ้นได้

### ๒.๔ การดำเนินงานตามกิจกรรม

หลังจากที่ได้วางแผนและตั้งวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ชุดสื่อการสอน “กล่องสุมสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” เรียบร้อยแล้ว จึงได้ดำเนินงานโดยให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านยางเอนใช้สื่อนี้ในการเรียนรู้ในชั้นเรียนประกอบแผนการสอน ตลอดจนใช้ชุดสื่อการสอนนี้บูรณาการ ในกิจกรรมวันสุนทรภู่และวันภาษาไทยแห่งชาติ ประจำปี ๒๕๖๗ กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตอีกด้วย

### ๒.๕ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการที่ได้ใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องสุมสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ปรากฏว่านักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ในเรื่องสำนวน สุภาชิต และคำพังเพยเพิ่มมากขึ้น

### ๒.๖ การใช้ทรัพยากร

ทรัพยากรที่ใช้ นั้น เป็นกระดาษการ์ด แผ่นพลาสติกกุกฟูก (ฟิวเจอร์บอร์ด) กระดาษสี กระดาษแข็ง เยื่อขาว มีดตัดกระดาษ กรรไกร กาวน้ำ ปืนกาว แท่งกาว แผ่นรองตัด ไม้บรรทัด สันรูดแผ่นเคลือบ ซึ่งทรัพยากร ที่กล่าวมานี้มีความคงทน แข็งแรง หาซื้อได้ง่ายในท้องถิ่นและมีราคาไม่แพงมาก



๓) ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่เกิดจากนวัตกรรม มี ๓ ตัวบ่งชี้ คือ

๓.๑ ผลที่เกิดจากวัตถุประสงค์

๓.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

๓.๓ ประโยชน์ที่ได้

๓.๑ ผลที่เกิดจากวัตถุประสงค์ ได้แก่

๓.๑.๑ นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ในเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

๓.๑.๒ นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

๓.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

๓.๒.๑ หลังจากทีครูให้นักเรียนใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” นักเรียนมีความพึงพอใจ ดังนี้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		(๕)	(๔)	(๓)	(๒)	(๑)
๑	อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	๙๐%	๕%	๕%	-	-
๒	เนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	๙๐%	๑๐%	-	-	-
๓	ความสะดวกในการใช้สื่อ	๘๐%	๒๐%	-	-	-
๔	ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สื่อ	๙๕%	๕%	-	-	-
๕	ความน่าสนใจและมีสาระทางวิชาการ	๙๐%	๑๐%	-	-	-
๖	สื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบทเรียน	๘๕%	๑๕%	-	-	-
๗	เนื้อหาความรู้จากสื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	๘๐%	๒๐%	-	-	-
๘	ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน	๘๕%	๑๕%	-	-	-
๙	นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สื่อ	๘๐%	๒๐%	-	-	-
๑๐	นักเรียนมีความสุขในการใช้สื่อ	๙๐%	๑๐%	-	-	-

๓.๓ ประโยชน์ที่ได้

จากการใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องสุ่มสุภาษิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” นักเรียนได้ประโยชน์ในการใช้สื่อ ดังนี้

๓.๓.๑ นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ในเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

๓.๓.๒ นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

#### ๔) คุณค่าของนวัตกรรม

การส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้ในการใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ซึ่งนักเรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้จากชุดสื่อการสอนในชั้นเรียนด้วยตนเอง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม

#### ๕) ปัจจัยความสำเร็จ

สิ่งที่ช่วยทำให้งานประสบความสำเร็จ คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้ชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ในชั้นเรียนและรู้สึกสนุกสนานตลอดการเรียนรู้

#### ๖) บทเรียนที่ได้เรียนรู้

ในการสร้างสรรค์ชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” มีผลการตอบรับจากนักเรียนดีมาก โดยนักเรียนมีความสุขและสนุกที่ได้รางวัลจากชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ในการทำกิจกรรมชั้นเรียนและกิจกรรมวันสุนทรภู่ วันภาษาไทยแห่งชาติ ประจำปี ๒๕๖๗ กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตอีกด้วย

#### ๗) การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

มีการนำชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ไปเผยแพร่ให้แก่ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นให้ได้นำไปใช้พัฒนานักเรียนและให้ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้นำไปเผยแพร่ต่อไป ตลอดจนได้เผยแพร่ชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model” ในรูปแบบ Google Drive (QR Code)

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๔๒). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ศุภสภา  
ลาดพร้าว
- \_\_\_\_\_. (๒๕๕๕). เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๔๔ คู่มือพัฒนา  
สื่อการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศุภสภาลาดพร้าว.
- บุญชัย มงคลศุภอักษร. (๒๕๔๘). โจ๊กปริศนา : ชมรมปริศนาร้อยกรองชลบุรี . ชลบุรี: สำนักหอสมุด  
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (๒๕๓๘). พจนานุกรมไทยฉบับ พ.ศ. ๒๕๓๘. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุภา.
- \_\_\_\_\_. (๒๕๔๖). พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ พ.ศ. ๒๕๔๖. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (๒๕๕๔). พจนานุกรมไทยฉบับ พ.ศ. ๒๕๕๔. กรุงเทพฯ: พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ:  
วิมล กุณรธา. (๒๕๔๕). พจนานุกรมภาษาไทย มัธยมศึกษาปีที่ ๔. กรุงเทพฯ: น้ำฝน.

## ภาคผนวก



## ภาพการใช้สื่อ

ชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model”



## แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

# เรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพยไทย

**แผนการจัดการเรียนรู้**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕  
 หน่วยที่ ๕ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต เวลา ๕ ชั่วโมง  
 เรื่อง เรียนรู้สำนวน คำพังเพย และสุภาษิต เวลา ๑ ชั่วโมง

**มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**  
**มาตรฐานการเรียนรู้**  
 มาตรฐาน ท ๕.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและ  
 หลักของภาษา ผู้มีปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยให้เป็นสมบัติของชาติ

**ตัวชี้วัด**  
 ท ๕.๑ ป. ๕/๗ ใ้รู้สำนวนได้ถูกต้อง

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

- อธิบายลักษณะของสำนวน สุภาษิต และคำพังเพยได้อย่างถูกต้อง 00
- ยกตัวอย่างสำนวน คำพังเพย และสุภาษิตได้ (P)
- เห็นความสำคัญของสำนวน คำพังเพย และสุภาษิต (A)

**สาระสำคัญ**  
 คำพังเพยเป็นสื่อคำที่มีความหมายกลาง ๆ ให้นำเรียนเทียบกับเรื่องใกล้หรือห่างๆ ที่มีคำคล้องจองกัน เพื่อให้  
 จำได้ง่ายและไพเราะ ส่วนสุภาษิตเป็นสื่อคำที่สั้นๆ ใ้จับใจคิดสอนใ้ให้ประพฤติดีงาม  
 ถูกต้อง สำนวนมีความหมายตรงต่อคำพังเพยและสุภาษิต

**สาระการเรียนรู้**  
 ลักษณะของสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

**สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา


คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ไม่รังเกียจ
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ


**คำอธิบายสำคัญ**  
 นักเรียนใช้สำนวน สุภาษิต คำพังเพยเพื่อสื่อ

**การจัดกิจกรรมการเรียนรู้**  
 ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)


- นักเรียนดูภาพและเลือกแบบสำนวน สุภาษิต คำพังเพยในสื่อใ้ดูภาพใ้ถูกต้อง  
 ตัวอย่างภาพและแบบสำนวน สุภาษิต คำพังเพย




กระตี่ใ้เฝ้า



ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่



น้ำไม่ปลาकिनแค น้ำคือคนकिनปลา



ความสำคัญอยู่ที่คนกินหรือที่คนขายของกินดี

## การเผยแพร่

QR Code ที่เผยแพร่ใ้ใน Google Drive และการเผยแพร่ใ้ในโรงเรียน



แบบประเมินความพึงพอใจ

## ชุดสื่อการสอน “กล่องส่มสุภาชิตพิชิตปริศนาร้อยกรองไทย โดยใช้ PAMEE Model”

คำชี้แจงโปรดทำเครื่องหมาย  ในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่านโดยมีเกณฑ์ ดังนี้

- (๕) หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด (๔) หมายถึง ความพึงพอใจมาก  
 (๓) หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง (๒) หมายถึง ความพึงพอใจน้อย  
 (๑) หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

## ตอนที่ ๑ สถานภาพของผู้ตอบแบบประเมินโครงการ

๑. เพศ  ชาย  หญิง  
 ๒. สถานะ  ครู  นักเรียน ชั้น.....

## ตอนที่ ๒ ความพึงพอใจต่อการดำเนินการจัดกิจกรรม

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		(๕)	(๔)	(๓)	(๒)	(๑)
๑	อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย					
๒	เนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน					
๓	ความสะดวกในการใช้สื่อ					
๔	ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สื่อ					
๕	ความน่าสนใจและมีสาระทางวิชาการ					
๖	สื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบทเรียน					
๗	เนื้อหาความรู้จากสื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้					
๘	ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน					
๙	นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สื่อ					
๑๐	นักเรียนมีความสุขในการใช้สื่อ					

## ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)

.....

.....



