

การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ
ในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น



นางสาวปราณี แสงอากาศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชามัธยมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2532

ISBN 974-576-933-9

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

015724

I 1๓๖ ๑๑๑๘ ๗

A PROPOSED PROGRAM OF USING GAMES AND ROLE-PLAY
IN TEACHING THAI LANGUAGE SUBJECT AT
THE LOWER SECONDARY EDUCATION LEVEL

Miss Pranee Sangargast

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Secondary Education
Graduate School
Chulalongkorn University

1989

ISBN 974-576-933-9

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชา
ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โดย

นางสาวปราณี แสงอากาศ

ภาควิชา

มัธยมศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ ดร.สุจริต เพ็ชรชอบ



บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

.....
(ศาสตราจารย์ ดร.ถาวร วัชรากัย) คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
(รองศาสตราจารย์ สายใจ อินทร์พรรษ์) ประธานกรรมการ

.....
(ศาสตราจารย์ ดร.สุจริต เพ็ชรชอบ) อาจารย์ที่ปรึกษา

.....
(อาจารย์ ดร.กมลพร บัณฑิตยานนท์) กรรมการ



ปราวน์ แสงอากาศ : การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอน
วิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (A PROPOSED PROGRAM OF USING
GAMES AND ROLE-PLAY IN TEACHING THAI LANGUAGE SUBJECT AT THE
LOWER SECONDARY EDUCATION LEVEL) อาจารย์ที่ปรึกษา : ศาสตราจารย์
ดร.สงวีต เพ็ญรชอบ, 383 หน้า ISBN 974-576-933-9

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูและนักเรียนเกี่ยวกับการ
ใช้เกมและบทบาทสมมุติและนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษา
ไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตัวอย่างประชากรเป็นครูภาษาไทย 97 คน และนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น 483 คน ในโรงเรียนมัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร สังกัดกรมสามัญศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ข้อมูลที่ได้จากการวิจัย
นำมาวิเคราะห์โดยหาค่าร้อยละ ค่ามัธยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอ
ในรูปตารางประกอบความเรียง ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการใช้เกมและบทบาทสมมุติ ครูและนักเรียนเห็นว่าเหมาะสม
มาก
2. วิธีดำเนินการใช้เกมและบทบาทสมมุติ ครูและนักเรียนเห็นว่ามีปฏิบัติมาก
3. การเข้าร่วมกิจกรรม ครูและนักเรียนเห็นว่ามีปฏิบัติน้อย
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ ครูและนักเรียนเห็นว่าเหมาะสม
มาก
5. กิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติใน
การสอนทักษะการพูด การอ่าน การเขียน ครูและนักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมาก
การเรียนการสอนที่ใช้เกมในการสอนหลักภาษา ครูและนักเรียนเห็นว่า
เหมาะสมมาก
การเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมุติในการสอนวรรณคดี ครูและนักเรียนเห็นว่า
มีความเหมาะสมมาก
6. การวัดและประเมินผลการใช้เกมและบทบาทสมมุติ ครูและนักเรียนเห็นว่ามี
การปฏิบัติมาก

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้นำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาท
สมมุติ ซึ่งประกอบด้วย ชื่อโครงการ หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ เนื้อหากิจกรรม
การสอน การประเมินผล แนวทางในการจัดกิจกรรม และผลที่คาดว่าจะได้รับ นำโครงการ
ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบประเมินผล แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข และ
นำเสนอโครงการฉบับสมบูรณ์

ภาควิชามัธยมศึกษา.....
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย.....
ปีการศึกษา 2532.....

ลายมือชื่อนิสิต ปกส กว๑๓๓ด.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



PRANEE SANGARGAST : A PROPOSED PROGRAM OF USING GAMES AND
ROLE-PLAY IN TEACHING THAI LANGUAGE SUBJECT AT THE LOWER
SECONDARY EDUCATIONAL LEVEL. THESIS ADVISOR : PROF.
DR.SUCHARIT PIENCHOB, 383 PP. ISBN 974-576-933-9

The purpose of this research was to study opinions of both teachers and students in applying games and role-play to Thai language instruction and to propose such project for teaching Thai language at the lower secondary education level. The subjects were 97 Thai language teachers and 483 lower secondary school students in academic year 1988 in Bangkok Metropolis under the jurisdiction of the Department of General Education. Research instrument used was questionnaire. The obtained data were analyzed by means of percentage, arithmetic mean, standard deviation and then presented in tables and descriptive forms. The results of the research were as follows:

1. Teachers and students expressed their opinions that the purpose set in applying games and role-play was very appropriate.
 2. Teachers and students expressed their opinions that the procedure in applying games and role-play was practised at the high level.
 3. Teachers and students expressed their opinions that students' participation in games and role-play was at the low level.
 4. Teachers and students expressed their opinions that the contents of the Thai language using games and role-play were appropriate.
 5. Teachers and students expressed their opinions that the instructional activities used in games and role-play for teaching skills in speaking, reading and writing were very appropriate.
- Both teachers and students expressed their opinions that using games in teaching grammar was very appropriate.
- They also expressed their opinions that using role-play in teaching literature was very appropriate.
6. Teachers and students expressed their opinions that evaluation or assessment in using games and role-play was widely-practised.

From the results of the study, the researcher proposed the program of using games and role-play activities consisting of the name of the program, rationale, purpose, content, teaching activities, evaluation techniques, guidelines and expected outcomes. Five specialists were asked to evaluate the program, leading to revision and improvement of the complete program.

ภาควิชามัธยมศึกษา.....
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย.....
ปีการศึกษา2532.....

ลายมือชื่อนิติศ ปกรณ์ แสงอรุณ
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา [Signature]

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของ ศาสตราจารย์
ดร.สุจิต เพียรชอบ อาจารย์ผู้ควบคุมการวิจัย ซึ่งได้เอาใจใส่ให้คำปรึกษาแนะนำช่วยเหลือ
ตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดมา จนกระทั่งผู้วิจัยสามารถ
ดำเนินการวิจัยได้สำเร็จบริบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สายใจ อินทร์พรหม อาจารย์ที่ปรึกษาของ
ผู้วิจัยที่ได้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ และกราบขอบพระคุณ อาจารย์
ดร.กมลพร บัณฑิตยานนท์ ที่ได้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาช่วยตรวจแบบสอบถาม และประเมิน
โครงการ ตลอดทั้งให้คำแนะนำเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ทุนในการวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณครอบครัว แสงอากาศ ทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจให้แก่
ผู้วิจัยตลอดมา

ปราณี แสงอากาศ



	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
คำจำกัดความในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
ความหมายของเกม	7
ประเภทของเกม	10
จุดมุ่งหมายของการใช้เกม	13
การคัดเลือกเกมในการเรียนการสอน	15
ลักษณะของเกม	17
วิธีนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน	19
ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน	21
ประโยชน์ของเกมในการเรียนการสอน	22
ความหมายของบทบาทสมมุติ	25
ประเภทของบทบาทสมมุติ	28
จุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ	28

บทที่

หน้า

เทคนิคในการแสดงบทบาทสมมุติ	29
การนำบทบาทสมมุติมาใช้ในการเรียนการสอน	33
ขั้นตอนในการใช้บทบาทสมมุติ	36
ประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมุติ	43
เนื้อหาวิชาภาษาไทย	45
กิจกรรมการเรียนการสอน	52
การวัดและประเมินผล	58
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	69
3 วิธีดำเนินการวิจัย	79
การศึกษาค้นคว้า	79
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	79
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
การเก็บรวบรวมข้อมูล	82
การวิเคราะห์ข้อมูล	82
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	85
ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับโครงการที่ใช้เกมและ	
บทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น .	154
การนำเสนอโครงการ	166
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	235
สรุปผลการวิจัย	236
อภิปรายผลการวิจัย	247
ข้อเสนอแนะ	265
บรรณานุกรม	267

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	278
ภาคผนวก ก.	279
ภาคผนวก ข.	281
ภาคผนวก ค.	283
ภาคผนวก ง.	310
ภาคผนวก จ.	313
ประวัติผู้เขียน	383



ญ

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงการเลือกกลุ่มตัวอย่างประชากรโรงเรียน ครูภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	80
2	จำนวนร้อยละของสถานภาพของครูภาษาไทย	86
3	จำนวนร้อยละของสถานภาพนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	89
4	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับจุดมุ่งหมาย ของการใช้เกม	92
5	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับวิธีดำเนิน การใช้เกม	94
6	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการ เข้าร่วมกิจกรรม	97
7	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับเนื้อหา วิชาภาษาไทยที่ใช้เกมประกอบการสอน	98
8	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกม ไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง	99
9	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกม ไปใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด	100
10	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกม ไปใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน	102
11	ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกม ไปใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน	103

ตารางที่

หน้า

12	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกม ไปใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา	104
13	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกม ไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี	105
14	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความ เหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง	106
15	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความ เหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด	107
16	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความ เหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน	108
17	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความ เหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน	109
18	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความ เหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา	110
19	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความ เหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี	111
20	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการวัด และประเมินผลการใช้เกม	112
21	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับจุดมุ่งหมาย ของการใช้บทบาทสมมุติ	114
22	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับวิธี ดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ	116

ตารางที่

หน้า

23	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการเข้าร่วม กิจกรรม	119
24	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา ภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติ	120
25	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาท สมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง	122
26	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาท สมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด	123
27	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาท สมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน	124
28	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาท สมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน	125
29	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาท สมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา	127
30	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาท สมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี	128
31	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง	130
32	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด	132
33	คำนำขณินเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน	134

ตารางที่

หน้า

34	คำมีชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน	136
35	คำมีชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา	138
36	คำมีชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี	140
37	คำมีชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการวัดและ ประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติ	141
38	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ ในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	154