

สืบเสาะวงศ์ศัพท์ด้วยโครงงาน

คำชี้แจง: ให้นักเรียนศึกษาความรู้ไปพร้อมกับสรุปความรู้ด้วยคำถามต่อไปนี้

Q ตอนที่ ๑

๑. โครงงาน หมายถึงอะไร

ตอบ

๒. จงเขียนประเภทของโครงงานที่นักเรียนรู้จักอย่างน้อย ๓ ประเภท พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

ประเภทโครงงาน	ตัวอย่างโครงงาน

๓. ขั้นตอนการดำเนินโครงงานมีขั้นตอนบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๔. นักเรียนคิดว่ากระบวนการคิดแบบโครงงานมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตอย่างไร

.....

.....

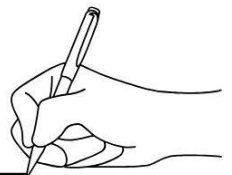
.....

.....

ชื่อ.....

เลขที่.....

ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓





สับเลาะวงศ์ต้นฟ้าด้วยโครงการ



🔍 ตอนที่ ๒ 🎤

คำชี้แจง แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ - ๖ คน อ่านเค้าโครงโครงการที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

๑. ตัวอย่างโครงการนี้เป็นโครงการประเภทใด เพราะเหตุใด

ตอบ

.....

.....

.....

.....

.....

๒. จากตัวอย่าง จงลำดับขั้นตอนการทำโครงการที่พบให้ถูกต้อง

ตอบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ.....ชื่อ.....ชื่อ.....

เลขที่.....เลขที่.....เลขที่.....

ชื่อ.....

เลขที่.....

ชื่อ.....

เลขที่.....

ชื่อ.....

เลขที่.....



เค้าโครงโครงการ ๑

๑. ชื่อโครงการ การสำรวจความหมายของชื่อจริงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๒. แนวคิด/ ที่มา/ ความสำคัญ

ชื่อจริงของบุคคลสะท้อนถึงความหมาย ความเชื่อ ค่านิยมทางวัฒนธรรม และความตั้งใจที่ผู้ปกครองมอบให้แก่บุตรหลาน การศึกษาความหมายของชื่อจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในชื่อของตนเองและของเพื่อน ๆ รวมทั้งช่วยสร้างทักษะการค้นคว้า การเก็บข้อมูล และการจัดการข้อมูลอย่างเป็นระบบ ดังนั้น โครงการนี้จึงมุ่งสำรวจความหมายของชื่อจริงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อวิเคราะห์รูปแบบความนิยมของความหมายชื่อ เช่น ความหมายเกี่ยวกับคุณธรรม ธรรมชาติ ความมงคล หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

- ๓.๑ เพื่อสำรวจและรวบรวมความหมายของชื่อจริงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓
- ๓.๒ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความหมายที่ตีงามของชื่อของตนเองและผู้อื่น
- ๓.๓ เพื่อฝึกทักษะการค้นคว้า การเก็บข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลอย่างเป็นระบบ

๔. ขั้นตอนการดำเนินงาน

๔.๑ กำหนดหัวข้อโครงการและวัตถุประสงค์

- ประชุมกลุ่ม เลือกหัวข้อและกำหนดจุดมุ่งหมาย

๔.๒ วางแผนการสำรวจข้อมูล

- จัดทำแบบสอบถามความหมายของชื่อจริง
- วางแผนการเก็บข้อมูลและกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

๔.๓ เก็บรวบรวมข้อมูล

- สอบถามนักเรียนแต่ละคนเกี่ยวกับความหมายของชื่อและแหล่งที่มาของความหมาย
- บันทึกข้อมูลลงแบบฟอร์ม

๔.๔ วิเคราะห์ข้อมูล

- จัดหมวดหมู่ความหมายของชื่อ เช่น ความดีงาม ความรุ่งเรือง ธรรมชาติ ฯลฯ

๔.๕ จัดทำรายงานโครงการ

- สรุปผลการสำรวจ วิเคราะห์ข้อมูล ทำตารางสรุปแยกตามหมวดหมู่ความหมายของชื่อ
- จัดทำรายงานตามรูปแบบที่กำหนด

๔.๖ นำเสนอผลการศึกษา

- นำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอภิปรายความคิดเห็นและความเข้าใจที่ได้รับ

๕. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๕.๑ ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความหมายของชื่อจริงของตนเองและเพื่อน ๆ

๕.๒ ผู้เรียนรู้จักคุณค่าของชื่อและเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมการตั้งชื่อในสังคมไทย

๕.๓ ผู้เรียนมีทักษะการสำรวจ การเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลและรายงานผลอย่างเป็นระบบ

เค้าโครงโครงงาน ๒

๑. ชื่อโครงงาน การประยุกต์ใช้เรปส์สมัยใหม่เพื่อพัฒนาความสามารถในการท่องจำวรรณคดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๒. แนวคิด/ ที่มา/ ความสำคัญ

รสรวรรณคดีเป็นเนื้อหาที่สำคัญในวิชาภาษาไทย ซึ่งผู้เรียนจำนวนมากมักจำยาก เนื่องจากมีศัพท์เฉพาะ ความหมายเชิงอารมณ์ และต้องใช้ความเข้าใจเชื่อมโยงหลายด้าน

ในปัจจุบัน เพลงเรปหรือดนตรีฮิปฮอปได้รับความนิยมสูงในกลุ่มวัยรุ่น เพราะมีจังหวะสนุก จำง่าย และกระตุ้นการจดจำตามธรรมชาติ การนำเรปมาประยุกต์กับการเรียนรู้รสรวรรณคดีอาจช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้เร็วขึ้น เข้าใจง่ายขึ้น และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน

ดังนั้น โครงงานนี้จึงศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับการจดจำด้วยจังหวะ ดนตรีกับสมอง และเทคนิคเรปสำหรับการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์ว่าการสร้างเพลงเรปเรื่องรสรวรรณคดีสามารถช่วยให้ผู้เรียนจำและเข้าใจได้ดีขึ้นหรือไม่

๓. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

- ๓.๑ เพื่อศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีและความจำ
- ๓.๒ เพื่อประยุกต์ใช้รูปแบบเพลงเรปในการจัดเรียงข้อมูลรสรวรรณคดีให้จดจำง่าย
- ๓.๓ เพื่อวิเคราะห์ว่าการใช้เรปสามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำรสรวรรณคดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๓.๔ เพื่อสร้างแนวทางหรือแบบจำลองการจัดทำเรปสำหรับใช้ท่องจำบทเรียนภาษาไทย

๔. สมมติฐานของทฤษฎี

การนำเสนอเนื้อหา รสรวรรณคดีด้วยรูปแบบเรปสมัยใหม่ที่มีจังหวะชัดเจนและคำคล้องจองจะทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ สามารถท่องจำรสรวรรณคดีได้ง่ายขึ้นและมีความสนใจต่อบทเรียนมากขึ้น

๕. ขั้นตอนการดำเนินงาน

๕.๑ ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- ทฤษฎีความจำ (Memory Theory)
- ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยดนตรี
- หลักการแต่งเรปสมัยใหม่

๕.๒ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรสรวรรณคดี

- ความหมาย ลักษณะ จุดมุ่งหมาย และตัวอย่าง

๕.๓ ออกแบบเครื่องมือ

- ออกแบบเพลงเรปเพื่อการศึกษา

- ออกแบบแบบสอบถามความเข้าใจในการใช้เพลงแร็ป
- ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยให้ครูที่ปรึกษาช่วยตรวจ

๕.๓ ทดลองใช้เครื่องมือ

- นำเพลงแร็ปไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ (กลุ่มทดลอง)
- ทดสอบด้วยแบบฝึกหัดวิเคราะห์วรรณคดี จำนวน ๑๐ ข้อ
- ใช้แบบสอบถามความเข้าใจวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ (กลุ่มทดลอง)

๕.๔ สรุปผลการใช้เครื่องมือ

- สรุปผลการใช้เพลงแร็ปเรื่องวรรณคดี โดยนำผลคะแนนวิเคราะห์ประสิทธิภาพตามหลักทฤษฎี

๕.๕ อภิปรายผลทฤษฎี

- อภิปรายผลการใช้เพลงแร็ปเชื่อมโยงกับประเด็นการสร้างความรู้ความจำของโครงสร้างจังหวะ การเชื่อมโยงคำคล้องจองกับความหมาย

๕.๖ นำเสนอรายงานโครงการ

- จัดทำรายงานผลการศึกษาในรูปแบบโครงงานทฤษฎี
- นำเสนอข้อค้นพบและข้อเสนอแนะ

๖. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๖.๑ นักเรียนได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ดนตรีแร็ปในการท่องจำวรรณคดี
- ๖.๒ นักเรียนมีแนวทางใหม่ในการท่องจำเนื้อหาภาษาไทยที่จำยาก
- ๖.๓ นักเรียนได้ต้นแบบเพลงแร็ปหรือเนื้อหาแร็ปสำหรับใช้ประกอบการเรียนรู้
- ๖.๔ นักเรียนเกิดความสนใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดี

เค้าโครงโครงงาน ๓

๑. ชื่อโครงงาน การพัฒนาการ์ดเกมคำราชาศัพท์โดยประยุกต์รูปแบบเกม Werewolf เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๒. แนวคิด / ที่มา / ความสำคัญ

นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกว่าคำราชาศัพท์เป็นเนื้อหาที่เข้าใจยาก เนื่องจากมีจำนวนมากและมีการใช้กับกษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์ หรือกลุ่มพระสงฆ์เท่านั้น จึงทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยได้ฝึกใช้จริงและไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้เรื่องนี้ อีกประการหนึ่งคือครูยังมีวิธีการสอนแบบเดิม คือการท่องจำและทำแบบฝึกหัดยิ่งทำให้เรื่องคำราชาศัพท์เป็นเรื่องน่าเบื่อสำหรับนักเรียน คณะผู้จัดทำจึงเห็นว่าในยุคปัจจุบัน เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน โดยเฉพาะเกมประเภทสวมบทบาท เช่น Werewolf ที่ต้องใช้การสื่อสาร วิเคราะห์ และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น หากประยุกต์รูปแบบการเล่นแบบ Werewolf มาใช้กับการเรียนคำราชาศัพท์ อาจทำให้ผู้เรียนจำได้ง่ายขึ้น รู้จักคำมากขึ้น และเกิดความสนุกในการเรียน ดังนั้นโครงงานนี้จึงประดิษฐ์การ์ดเกมคำราชาศัพท์ ที่ใช้กลไกการเล่นแบบ Werewolf เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ม.๓ และมอบให้ครูภาษาไทยต่อไป

๓. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

๑. เพื่อออกแบบและสร้างการ์ดเกมคำราชาศัพท์ที่สอดคล้องกับรูปแบบเกม Werewolf
๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนจดจำและเข้าใจการใช้คำราชาศัพท์มากขึ้น
๓. เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสนุกและมีส่วนร่วม

๔. ขั้นตอนการดำเนินงาน

๔.๑ ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

- ความหมายและประเภทของคำราชาศัพท์
- หลักการออกแบบเกมกระดานและเกมการ์ด
- กลไกการเล่นของเกม Werewolf

๔.๒ วิเคราะห์และออกแบบเกม

- กำหนดบทบาทตัวละคร เช่น กษัตริย์ ขุนนาง ประชาชน ผู้ตรวจสอบ ฯลฯ
- ออกแบบชุดคำราชาศัพท์ที่ต้องรู้ เช่น หมวดยบุคคล อวัยวะ เครื่องแต่งกาย อิริยาบถ
- ออกแบบกติกาการเล่นและระบบคะแนน

๔.๓ ประดิษฐ์การ์ดเกมต้นแบบ

- ออกแบบภาพประกอบบนการ์ด
- จัดทำการ์ดเกมคำราชาศัพท์ การ์ดบทบาท และคู่มือการเล่น

๔.๔ ทดลองเล่นและปรับปรุง

- ทดลองกับเพื่อนในชั้นเรียน

- เก็บข้อเสนอแนะและปรับปรุงกติกา / การออกแบบให้เหมาะสม

๔.๕ จัดทำรายงานและนำเสนอผลงาน

- สรุปกระบวนการประดิษฐ์
- แสดงตัวอย่างการ์ดเกม
- สรุปผลการทดลองใช้

๕. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้การ์ดเกมคำราชาศัพท์รูปแบบ Werewolf ที่ใช้งานได้จริง
๒. นักเรียนสามารถจดจำคำราชาศัพท์ได้เพิ่มขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ
๓. ผู้เรียนมีความสุขและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาไทยมากขึ้น
๔. ครูมีสื่อการสอนใหม่ที่ช่วยส่งเสริมทักษะภาษาไทย
๕. นักเรียนมีทักษะการออกแบบสื่อ การทำงานเป็นทีม และความคิดสร้างสรรค์

เค้าโครงโครงงาน ๔

๑. ชื่อโครงงาน การศึกษาผลของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ต่อประสิทธิภาพการเขียนเชิงวิชาการของนักเรียนระดับชั้น ม.๓

๒. แนวคิด/ที่มา/ความสำคัญ

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในด้านการศึกษา โดยเฉพาะการเขียนเชิงวิชาการที่ต้องการความถูกต้อง ชัดเจน และการเรียบเรียงที่มีตรรกะ นักเรียนบางส่วนยังประสบปัญหาในการเรียบเรียงความคิด การยกตัวอย่าง การใช้ภาษาทางวิชาการ ตลอดจนการจัดโครงสร้างเรียงความ ดังนั้นโครงงานนี้จึงมุ่งศึกษาว่า การใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยเขียน จะส่งผลให้คุณภาพของเรียงความดีขึ้นหรือไม่ เมื่อเทียบกับการเขียนด้วยตนเองโดยไม่มีผู้ช่วย เพื่อให้นักเรียนรู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ

๓. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

- เพื่อทดลองใช้ AI ในการช่วยเขียนเรียงความเชิงวิชาการในหัวข้อเดียวกัน
- เพื่อเปรียบเทียบคุณภาพของเรียงความที่เขียนด้วยตนเองและเรียงความที่ใช้ AI ช่วย
- เพื่อศึกษาข้อดีและข้อจำกัดของการใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยเขียน
- เพื่อพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

๔. ขั้นตอนการดำเนินงาน

- กำหนดหัวข้อเรียงความ เช่น “ความสำคัญของการคิดเชิงวิเคราะห์ในศตวรรษที่ ๒๑”
- ให้นักเรียนเขียนเรียงความด้วยตนเอง โดยไม่ใช้เครื่องมือช่วย
- ใช้ AI ช่วยเขียนเรียงความในหัวข้อเดียวกัน โดยกำหนดคำสั่งให้ใกล้เคียงที่สุด เช่น ระดับภาษา ความยาว และรูปแบบ
- ประเมินคุณภาพเรียงความทั้งสองแบบ โดยใช้เกณฑ์เดียวกัน เช่น ความถูกต้องของเนื้อหา โครงสร้าง การใช้ภาษา ความชัดเจน
- เปรียบเทียบผลลัพธ์ ตลอดจนสรุปข้อดี ข้อเสีย และความแตกต่าง
- จัดทำรายงานผลการทดลอง พร้อมเสนอข้อเสนอแนะในการใช้ AI อย่างเหมาะสม

๕. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- นักเรียนเข้าใจบทบาทและขอบเขตการใช้ AI ในการเขียนเชิงวิชาการ
- นักเรียนเห็นความแตกต่างของคุณภาพงานเขียนระหว่าง “เขียนด้วยตนเอง” และ “เขียนโดยใช้ AI ช่วย”
- นักเรียนมีทักษะคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลและเทคโนโลยีมากขึ้น
- นักเรียนสามารถใช้ AI อย่างรับผิดชอบ รู้จักตรวจสอบ แก้ไข และปรับปรุงข้อความให้เหมาะสม ไม่ลอกมาโดยตรง
- ได้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเขียนเรียงความในอนาคต