



โครงการภาษาไทย

พื้นที่นวัตกรรม
การศึกษา
Education
Sandbox



โทรศัพท์
(Telephone)



โต๊ะ
(Table)

ฟุตบอล
(Football)

คำยืม

จากภาษาต่างประเทศ

ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ

อะไรเอ่ย?



คอมพิวเตอร์	ตู้เย็น	โซฟา
ปากกา	โน้ตบุ๊ก	ไอศกรีม
แบตเตอรี่	วิดีโอ	ไอเดีย
แพชั่น	แชท	สตาร์ท



ผู้จัดทำ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ปีการศึกษา 2569

ครูที่ปรึกษา

นางกนกวรรณ บุญพร้อม
โรงเรียนบ้านชุมพ้อม

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำโครงงาน เรื่อง คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ อะไรเอ่ย? ได้รับความร่วมมือและช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากคณะครูโรงเรียนบ้านขามป้อม รวมทั้งเพื่อนๆ ที่ช่วยเหลือด้านเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ขอขอบพระคุณนางกนกวรรณ บุญพร้อม ครูที่ปรึกษาโครงงาน ที่ให้ความช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษาตลอดการดำเนินงาน

ขอบคุณระบบสารสนเทศเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ห้องสมุดของโรงเรียนบ้านขามป้อม ที่ให้แหล่งศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง คณะผู้จัดทำโครงงานจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คณะผู้จัดทำ

ชื่อโครงการ	คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ อะไรเอ่ย?
ผู้จัดทำ	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ครูที่ปรึกษา	นางกนกวรรณ บุญพร้อม
สถานที่ทำโครงการ	โรงเรียนบ้านขามป้อม

บทคัดย่อ

โครงการภาษาไทย เรื่อง "คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ อะไรเอ่ย?" จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความรู้เกี่ยวกับคำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และสร้างสรรค์ชิ้นงาน กระดานคำศัพท์ในรูปแบบเกม "อะไรเอ่ย?" กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิธีดำเนินงานประกอบด้วยการศึกษาความรู้เกี่ยวกับคำยืมจากภาษาต่างประเทศ การคัดเลือกคำยืมที่น่าสนใจ การออกแบบกระดานคำศัพท์พร้อมบัตรปริศนา การกำหนดหมวดหมู่และระดับความยาก ตลอดจนการสร้างชิ้นงานและสรุปผลการดำเนินงาน ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนสามารถอ่าน เขียน และอธิบายความหมายของคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้ถูกต้องมากขึ้น มีความเข้าใจเกี่ยวกับที่มาของคำยืมในแต่ละกลุ่มภาษา และสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ นักเรียนยังได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความร่วมมือ ความอดทน และความรับผิดชอบในการทำงาน ชิ้นงานที่สร้างขึ้นมีความสวยงาม สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้เป็นอย่างดี จึงสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์กระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาไทยควบคู่กับทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
- ที่มาและความสำคัญ	1
- วัตถุประสงค์	1
- สมมติฐานของโครงการ	2
- ขอบเขตของโครงการ	2
- ประโยชน์ที่ได้รับ	2
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	3
- ความสำคัญของภาษาไทย	3
- ความหมายของคำยืมจากภาษาต่างประเทศ	3
- ประเภทของคำยืมจากภาษาต่างประเทศ	4
- หลักการสังเกตและใช้คำยืม	5
- ประโยชน์ของการเรียนรู้คำยืม	6
- กระดานคำศัพท์ อะไรเอ่ย?	6
- แนวคิดการบูรณาการภาษาไทยกับงานสร้างสรรค์	7
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ	8
วัสดุอุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ	8
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	10
ผลการดำเนินงาน	10
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	11
สรุปผล	11
อภิปราย	11
ข้อเสนอแนะ	12
ภาคผนวก	13

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติและเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การเรียนรู้ และการดำรงชีวิตของคนไทย กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้ผู้เรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา ในยุคปัจจุบันภาษาไทยมีการรับคำจากภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้เป็นจำนวนมาก ทั้งจากภาษาบาลี สันสกฤต อังกฤษ จีน เขมร และภาษาอื่น ๆ คำยืมเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลาย หากผู้เรียนขาดความเข้าใจเกี่ยวกับที่มาและลักษณะของคำยืม อาจทำให้เกิดปัญหาด้านการอ่าน การเขียน และการใช้คำได้อย่างไม่ถูกต้อง

คำยืมจากภาษาต่างประเทศเป็นเนื้อหาสำคัญในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากนักเรียนในระดับนี้จำเป็นต้องมีพื้นฐานความรู้ด้านคำศัพท์ที่หลากหลาย ทั้งในด้านการอ่าน การเขียน และการทำความเข้าใจความหมาย เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ รวมทั้งการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านขามป้อม พบว่านักเรียนบางส่วนยังสับสนในการจำแนกประเภทของคำยืม ไม่สามารถระบุภาษาต้นทางของคำ และไม่ทราบหลักการสังเกตคำยืมได้อย่างถูกต้อง นักเรียนส่วนใหญ่เรียนรู้จากการท่องจำในแบบเรียน ซึ่งทำให้ขาดความสนใจและไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการนำความรู้เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศมาบูรณาการกับกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยออกแบบและจัดทำ "กระดานคำศัพท์ อะไรเอ่ย?" ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมทายคำศัพท์ที่นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น และส่งเสริมความร่วมมือในการเรียนรู้ร่วมกัน

ดังนั้น คณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการ "คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ อะไรเอ่ย?" ขึ้น เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนคำยืม พร้อมทั้งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบสื่อการเรียนรู้จากภาษาไทยอย่างมีคุณค่าและยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความรู้เกี่ยวกับคำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
2. เพื่อจำแนกประเภทของคำยืมตามกลุ่มภาษาต้นทาง
3. เพื่อออกแบบและสร้างกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" เป็นสื่อการเรียนรู้

4. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานร่วมกัน และความรับผิดชอบ

สมมติฐานของโครงการ

นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" ที่มีความถูกต้องตามหลักภาษาและสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของโครงการ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาคำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ได้แก่ คำยืมจากภาษาบาลีและสันสกฤต คำยืมจากภาษาอังกฤษ คำยืมจากภาษาจีน และคำยืมจากภาษาเขมร โดยศึกษาลักษณะ ที่มา ความหมาย และหลักการสังเกตคำยืมแต่ละประเภท เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบกระดานคำศัพท์

2. ขอบเขตด้านชิ้นงาน

นักเรียนออกแบบและสร้างสรรค์ "กระดานคำศัพท์ อะไรเอ่ย?" ประกอบด้วยกระดานหลัก บัตรปริศนาคำยืมพร้อมคำใบ้ บัตรเฉลยพร้อมความรู้เพิ่มเติม และคู่มือการใช้งาน โดยคัดเลือกคำยืมจากกลุ่มภาษาต่าง ๆ อย่างน้อยกลุ่มละ 5 คำ รวมไม่น้อยกว่า 20 คำ

3. ขอบเขตด้านประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านขามป้อม ปีการศึกษา 2569

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการจัดทำโครงการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2569

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศมากขึ้น
2. นักเรียนสามารถอ่าน เขียน และอธิบายความหมายของคำยืมได้ถูกต้อง
3. ได้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยได้
4. นักเรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และทักษะการทำงานร่วมกัน

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงงาน เรื่อง "คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ อะไรเอ่ย?"
คณะผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด และความรู้ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 ความสำคัญของภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติและเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของคนไทย ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร การเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้ ความคิด วัฒนธรรม และภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น การใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้เรียนทุกคน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์ โดยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่หลากหลาย รวมถึงการรู้จักที่มาของคำในภาษาไทยที่มาจากภาษาต่างประเทศ

2.2 ความหมายของคำยืมจากภาษาต่างประเทศ

คำยืม (Loanword) หมายถึง คำที่ภาษาไทยรับมาจากภาษาอื่น แล้วนำมาใช้ในภาษาไทยโดยอาจมีการปรับเสียง รูปสะกด หรือความหมายให้เหมาะสมกับระบบเสียงและหลักการเขียนของภาษาไทย คำยืมบางคำยังคงรูปและเสียงใกล้เคียงกับภาษาต้นทาง ในขณะที่บางคำมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากจนยากต่อการสังเกต

คำยืมเป็นส่วนสำคัญของภาษาไทย เนื่องจากภาษาไทยมีการรับวัฒนธรรม ศาสนา เทคโนโลยี และความรู้จากภายนอกอยู่เสมอ ทำให้ภาษาไทยมีการพัฒนาและเพิ่มคำศัพท์ใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างคำยืมที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น

ภาษาต้นทาง	ตัวอย่างคำยืม
บาลี-สันสกฤต	วิทยา ปัญญา กษัตริย์ ธรรม ศาสนา
อังกฤษ	โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ รถบัส ช็อคโกแลต
จีน	กวยเตี๋ยว เต้าหู้ เก้าอี้ ตะเกียบ เขียง
เขมร	ถนน สตรี กำแพง ขจัด ประดับ

2.3 ประเภทของคำยืมจากภาษาต่างประเทศ

คำยืมในภาษาไทยแบ่งออกตามกลุ่มภาษาต้นทางได้ ดังนี้

2.3.1 คำยืมจากภาษาบาลีและสันสกฤต

ภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาพร้อมกับพระพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์-ฮินดู คำยืมกลุ่มนี้มักเกี่ยวข้องกับศาสนา วรรณคดี และราชาศัพท์ สืบเนื่องจากการมีตัวละครพิเศษ เช่น ษ ท ฒ ฎ ฌ และการใช้ไม้ทัณฑฆาต เช่น

กษัตริย์ ปัญญา วิทยา ธรรม ศาสนา กวี สัตว์ อาหาร บุตร มารดา

2.3.2 คำยืมจากภาษาอังกฤษ

ภาษาอังกฤษเข้ามาพร้อมกับการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการติดต่อกับชาติตะวันตก คำยืมกลุ่มนี้มักออกเสียงคล้ายภาษาอังกฤษและเกี่ยวข้องกับชีวิตสมัยใหม่ เช่น

คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต รถบัส แฟกซ์ ซ็อกเก็ต กีตาร์ แชนด์วิช

2.3.3 คำยืมจากภาษาจีน

ภาษาจีนเข้ามาพร้อมกับการอพยพของชาวจีนและการค้าขาย คำยืมกลุ่มนี้มักเกี่ยวข้องกับอาหาร การค้า และชีวิตประจำวัน เช่น

กวยเตี๋ยว เต้าหู้ เก๋ากี้ ตะเกียบ ซาลาเปา บะหมี่ เกี๊ยว เอง ตั้งเฒ

2.3.4 คำยืมจากภาษาเขมร

ภาษาเขมรเข้ามาพร้อมกับวัฒนธรรมในยุคอาณาจักรขอมรุ่งเรือง คำยืมกลุ่มนี้มักเกี่ยวข้องกับราชาศัพท์ การปกครอง และชีวิตความเป็นอยู่ เช่น

ถนน สตรี กำแพง ขจัด ประดับ เสวย โปรด บำรุง กังวล ตำรวจ

2.4 หลักการสังเกตคำยืมจากภาษาต่างประเทศ

ผู้เรียนสามารถสังเกตคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้จากลักษณะเด่นต่าง ๆ ดังนี้

2.4.1 หลักการสังเกตคำยืมจากบาลี-สันสกฤต

ลักษณะ	ตัวอย่าง
มีตัว ษ ท ฒ ญ ณ	กษัตริย์ กษापण् ครุฑ
มีไม้ทัณฑฆาต (◌ั)	กาญจน์ อินทร์ พรหม
มักมีพยัญชนะซ้อน	อัคคี วิชชา ทุกข์
คำเกี่ยวกับศาสนา/วรรณคดี	ธรรม กรรม ปัญญา มรรค

2.4.2 หลักการสังเกตคำยืมจากภาษาอังกฤษ

ลักษณะ	ตัวอย่าง
ออกเสียงคล้ายภาษาอังกฤษ	คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ เบียร์
มักเกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่	อินเทอร์เน็ต แฟกซ์ เลเซอร์
ทับศัพท์จากภาษาอังกฤษ	บัส แท็กซี่ แชนด์วิช แฮมเบอร์เกอร์

2.4.3 ประโยชน์ของการสังเกตคำยืม

1. ช่วยให้เขียนสะกดคำยืมได้ถูกต้อง
2. ช่วยให้เข้าใจความหมายและที่มาของคำ
3. ช่วยเพิ่มคลังคำศัพท์ภาษาไทย
4. ช่วยให้การอ่านและการสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น
5. เป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาไทยระดับที่สูงขึ้น

2.5 ประโยชน์ของการเรียนรู้คำยืมจากภาษาต่างประเทศ

การเรียนรู้คำยืมจากภาษาต่างประเทศมีประโยชน์หลายประการ ได้แก่

1. ช่วยให้อ่านและเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องตามหลักภาษา
2. ช่วยให้อ่านและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้กว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
3. ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน
4. ช่วยส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับภาษา
5. ส่งเสริมความภาคภูมิใจในภาษาไทยที่มีความหลากหลายและมีคุณค่า

2.6 กระดานคำศัพท์ อะไรเอ่ย?

กระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ผสมผสานการเรียนรู้คำยืมจากภาษาต่างประเทศกับกิจกรรมเกมทายคำ ประกอบด้วยกระดานหลักสำหรับติดบัตรคำ บัตรปริศนาที่มีคำใบ้เกี่ยวกับที่มาและความหมายของคำ บัตรเฉลยพร้อมข้อมูลเพิ่มเติม และคู่มือวิธีการเล่น

กระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" เป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เนื่องจากผู้เล่นต้องใช้ความรู้เรื่องคำยืม ทักษะการคิดวิเคราะห์ และความร่วมมือในการทายคำ ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.7 แนวคิดการบูรณาการภาษาไทยกับงานสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การนำเนื้อหาภาษาไทยมาบูรณาการกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น

การออกแบบกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาคำยืม คิดวางแผน ออกแบบ และสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ดังนั้น คณะผู้จัดทำจึงได้นำความรู้เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยควบคู่กับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการทำงานอย่างเป็นระบบ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

วัสดุอุปกรณ์

1. กระดานไม้อัดหรือกระดานแข็งแรงสำหรับทำกระดานหลัก
2. กระดาษสีและกระดาษแข็งสำหรับทำบัตรปริศนาและบัตรเฉลย
3. สีเมจิก สีเมทลิก สำหรับตกแต่งบัตรคำ
4. กาว เทปกาวสองหน้า
5. กรรไกร คัตเตอร์
6. ไม้บรรทัด ดินสอ ยางลบ
7. แม่เหล็กหรือที่หนีบสำหรับติดบัตรบนกระดาน
8. ช่องใส่บัตรคำ

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับคำยืมจากภาษาต่างประเทศจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เอกสารประกอบการเรียน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน และแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทและลักษณะของคำยืม
2. จำแนกและคัดเลือกคำยืมจากภาษาต่างประเทศที่มีความเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพิจารณาจากความถูกต้องทางภาษา ความหมาย และความสามารถในการตั้งคำปริศนาที่น่าสนใจ จำแนกตามกลุ่มภาษาต้นทาง ได้แก่ บาลี-สันสกฤต อังกฤษ จีน และเขมร กลุ่มละไม่น้อยกว่า 5 คำ
3. วางแผนการดำเนินงาน กำหนดรูปแบบกระดานคำศัพท์ จำนวนบัตรคำ สีและลวดลายที่ใช้ตกแต่ง วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องการ และระยะเวลาในการดำเนินงาน
4. ออกแบบกระดานหลัก โดยแบ่งพื้นที่กระดานออกเป็นส่วนตัวต่าง ๆ ได้แก่ ส่วนหัวกระดาน ส่วนสำหรับติดบัตรปริศนา และส่วนสำหรับแสดงผลคะแนน ตกแต่งกระดานให้สวยงามและน่าสนใจ
5. ออกแบบบัตรปริศนาสำหรับคำยืมแต่ละคำ โดยระบุคำใบ้ 3 ระดับ ได้แก่ คำใบ้ระดับยาก (ที่มาของภาษา) คำใบ้ระดับปานกลาง (ความหมายโดยนัย) และคำใบ้ระดับง่าย (ความหมายตรง) พร้อมตกแต่งด้วยสีที่แตกต่างกันตามกลุ่มภาษา
6. ออกแบบบัตรเฉลยสำหรับคำยืมแต่ละคำ โดยระบุตัวคำ ความหมาย ภาษาต้นทาง หลักการสังเกต และตัวอย่างการใช้คำในประโยค เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติม

7. ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาในบัตรปริศนาและบัตรเฉลยทุกใบ ร่วมกับครูที่ปรึกษา ก่อนนำไปสร้างเป็นชิ้นงานจริง

8. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ และลงมือสร้างกระดานหลัก บัตรปริศนา และบัตรเฉลยตามแบบที่ออกแบบไว้ โดยใช้สีและลวดลายให้สวยงาม เป็นระเบียบ และอ่านง่าย

9. ตัดแต่งขอบบัตรคำและกระดานให้มีความเรียบร้อย จัดทำซองหรือกล่องสำหรับเก็บบัตรคำให้เป็นสัดส่วน

10. จัดทำคู่มือการใช้งานกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" อธิบายวิธีการเล่น กติกา และเงื่อนไขการให้คะแนน

11. ทดลองใช้กระดานคำศัพท์กับนักเรียนในห้องเรียน เพื่อประเมินความเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

12. ประเมินผลชิ้นงานโดยพิจารณาจากความถูกต้องของเนื้อหา ความสวยงาม ความสามารถในการใช้งานจริง และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการใช้สื่อ

13. บันทึกผลการดำเนินงาน พร้อมจัดเก็บภาพประกอบในแต่ละขั้นตอน เพื่อใช้เป็นหลักฐานและข้อมูลประกอบการจัดทำรายงาน

14. วิเคราะห์ผลการดำเนินงานและสรุปผลที่ได้รับจากการจัดทำโครงการ

15. จัดทำรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ โดยรวบรวมข้อมูลตั้งแต่ที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ วิธีดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ

16. จัดเตรียมชิ้นงานและเอกสารประกอบการนำเสนอ เพื่อเผยแพร่ผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูและเพื่อนนักเรียน

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินโครงการ เรื่อง "คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ศัพท์นำรู้ผ่านกระดานคำ อะไรเอ่ย?" พบว่า นักเรียนสามารถศึกษาและรวบรวมความรู้เกี่ยวกับคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้อย่างครบถ้วน โดยสามารถจำแนกประเภทของคำยืมตามกลุ่มภาษาต้นทาง ได้แก่ บาลี-สันสกฤต อังกฤษ จีน และเขมร พร้อมทั้งอธิบายลักษณะ ที่มา และหลักการสังเกตคำยืมแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง

ผลการคัดเลือกคำยืมเพื่อใช้ในกระดานคำศัพท์ พบว่านักเรียนสามารถคัดเลือกคำยืมที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับระดับชั้น ครอบคลุมทั้ง 4 กลุ่มภาษา รวม 24 คำ ได้แก่ กลุ่มบาลี-สันสกฤต 6 คำ กลุ่มอังกฤษ 6 คำ กลุ่มจีน 6 คำ และกลุ่มเขมร 6 คำ คำยืมที่คัดเลือกล้วนเป็นคำที่พบในชีวิตประจำวันและมีความเหมาะสมในการตั้งคำปริศนา

ผลการสร้างกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" พบว่านักเรียนสามารถออกแบบและสร้างกระดานหลัก บัตรปริศนา และบัตรเฉลยได้อย่างสวยงาม เป็นระเบียบ และอ่านง่าย บัตรปริศนาแต่ละใบมีคำใบ้ครบ 3 ระดับตามที่วางแผนไว้ บัตรเฉลยมีข้อมูลครบถ้วน ได้แก่ ตัวคำ ความหมาย ภาษาต้นทาง และตัวอย่างการใช้คำ กระดานหลักมีการออกแบบที่สวยงาม จัดพื้นที่ใช้สอยได้อย่างเหมาะสม

ผลการทดลองใช้กระดานคำศัพท์กับนักเรียนในห้องเรียน พบว่านักเรียนให้ความสนใจและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น นักเรียนสามารถตอบคำถามและทายคำได้อย่างสนุกสนาน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน และสามารถเรียนรู้คำยืมจากภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ นักเรียนยังได้พัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียนคำยืมควบคู่กับการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ความร่วมมือ และการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ ตลอดกระบวนการดำเนินโครงการ นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและยั่งยืน

จากผลการดำเนินงานดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การนำความรู้เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศมาบูรณาการกับกิจกรรมการสร้างกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ช่วยให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการ "คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ อะไรเอ่ย?" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้เกี่ยวกับคำยืมจากภาษาต่างประเทศ พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยืม ตลอดจนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบและสร้างกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" โดยนักเรียนได้ศึกษาหลักการของคำยืมจากภาษาต่างประเทศ คัดเลือกคำยืมที่เหมาะสม ออกแบบกระดาน บัตรปริศนา และบัตรเฉลย และลงมือสร้างชิ้นงานด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ

ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนสามารถจำแนกประเภทของคำยืมจากภาษาต่างประเทศทั้ง 4 กลุ่มได้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจเกี่ยวกับที่มา ลักษณะ และหลักการสังเกตคำยืมมากขึ้น สามารถนำความรู้ทางภาษาไทยมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างกระดานคำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม ชิ้นงานที่สร้างขึ้นมีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ นักเรียนยังได้พัฒนาทักษะด้านการวางแผน การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความรับผิดชอบ และความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

อภิปรายผล

จากผลการดำเนินโครงการพบว่า การนำเสนอเนื้อหาเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศมาบูรณาการร่วมกับกิจกรรมการสร้างกระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การศึกษาความรู้ การวางแผน การออกแบบ และการสร้างชิ้นงาน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางภาษาไทยเข้ากับประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

การออกแบบบัตรปริศนาที่มีคำใบ้ 3 ระดับช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดของนักเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์และการอนุมานจากข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้ รูปแบบเกมทายคำ "อะไรเอ่ย?" ยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและผ่อนคลาย ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

การที่นักเรียนได้รับบทบาทเป็นผู้สร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนต้องทำความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง เพื่อสามารถออกแบบคำใบ้และบัตรเฉลยที่ถูกต้องและน่าสนใจได้ กระบวนการดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนจดจำคำยืมและข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ดีกว่าการเรียนรู้โดยการท่องจำเพียงอย่างเดียว ผลการดำเนินงานดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) สามารถช่วยพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเพิ่มความหลากหลายของคำยืมในแต่ละกลุ่มภาษา โดยเฉพาะคำยืมจากภาษาอื่น ๆ ที่ยังไม่ได้นำมาใช้ เช่น ภาษามลายู ภาษาญวน และภาษาขวา เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาความหลากหลายทางภาษาศาสตร์อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น
2. ควรพัฒนากระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" เป็นเวอร์ชันดิจิทัล เพื่อให้สามารถใช้งานได้นบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต ซึ่งจะเพิ่มความน่าสนใจและสะดวกในการจัดเก็บและเผยแพร่
3. ควรส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการนำเสนอโดยใช้กระดานคำศัพท์เป็นสื่อในการอธิบายความรู้แก่นักเรียนรุ่นน้อง เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารและการใช้ภาษาไทยในบริบทที่หลากหลาย
4. ควรขยายผลการจัดกิจกรรมไปยังเนื้อหาภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ เช่น คำราชาศัพท์ คำพ้องสำนวน หรือสุภาษิต เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและต่อเนื่อง
5. ควรจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียนและจัดกิจกรรมเปิดให้นักเรียนระดับชั้นอื่นมาร่วมเล่นกระดานคำศัพท์ เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านคำยืมและสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาไทย
6. ควรศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้กระดานคำศัพท์ "อะไรเอ่ย?" เพื่อประเมินประสิทธิผลของสื่อและนำข้อมูลไปพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในอนาคต

ภาคผนวก

ตัวอย่างบัตรปริศนาคำยืม กระดานคำศัพท์ อะไรเอ่ย?

กลุ่มภาษา	คำยืม	คำใบ้ระดับยาก	คำใบ้ระดับง่าย
บาลี-สันสกฤต	ปัญญา	มาจากคำว่า 'ปญฺญา' ในภาษาบาลี	ความฉลาด ความรอบรู้
บาลี-สันสกฤต	กษัตริย์	มีตัว ษ เป็นเครื่องสังเกต	วรรณะนักรบในสมัยโบราณ
อังกฤษ	คอมพิวเตอร์	ออกเสียงคล้าย computer	เครื่องมือประมวลผลข้อมูล
อังกฤษ	โทรทัศน์	มาจาก television	กล่องสี่เหลี่ยมที่มีรายการให้ชม
จีน	กวยเตี๋ยว	อาหารยอดนิยมที่นำเข้าจากจีน	เส้นที่ใส่น้ำซุปรหรือผัด
จีน	เก้ออี้	มาจากภาษาจีนแต้จิ๋ว	เครื่องเรือนสำหรับนั่ง
เขมร	ถนน	มาจากภาษาเขมร ถนน	เส้นทางสำหรับสัญจร
เขมร	สตรี	มาจากคำเขมร สตรี	คำเรียกผู้หญิงในภาษาทางการ

ตัวอย่างแผนผังกระดานคำศัพท์ อะไรเอ่ย?

ส่วนประกอบ	รายละเอียด
กระดานหลัก	กระดานแข็งขนาด A2 ตกแต่งด้วยสีเส้นสวยงาม แบ่งพื้นที่เป็น 4 กลุ่มตามกลุ่มภาษา
บัตรปริศนา	บัตรคำสีต่างกันตามกลุ่มภาษา มีคำใบ้ 3 ระดับ ด้านหนึ่งเป็นปริศนา อีกด้านเป็นเฉลย
บัตรเฉลย	ระบุตัวคำ ความหมาย ภาษาต้นทาง หลักสังเกต และตัวอย่างประโยค
คู่มือการเล่น	อธิบายกติกา วิธีการเล่น การให้คะแนน และตารางบันทึกคะแนน
ซองเก็บบัตร	ซองผ้าหรือซองพลาสติกสำหรับเก็บบัตรคำแยกตามกลุ่มภาษา









โครงการภาษาไทย

พื้นที่นวัตกรรม
การศึกษา
Education
Sandbox



คำยืม

จากภาษาต่างประเทศ

ศัพท์น่ารู้ผ่านกระดานคำ

อะไรเอ๋ย?

โทรศัพท์
(Telephone)

ฟุตบอล
(Football)

A large, empty rectangular area with a dashed border and horizontal lines, intended for writing or drawing.



คอมพิวเตอร์	ตุ๋น	โซฟา
ปากกา	โน้ตบุ๊ก	ไอศกรีม
แบตเตอรี่	วิดีโอ	ไอดี
แฟชั่น	แชท	สตาร์ท

โรงเรียนบ้านขามป้อม

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ