

พัดहरรษา

ตามล่าคำภาษาถิ่น 4 ภาค



สนุก
จ่า่ง่าย
ใช้ได้จริง!



คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลการดำเนินงานโครงการวิชาภาษาไทย เรื่อง "พัทธรรษาตามล่าคำภาษาถิ่น4ภาค"ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4โรงเรียนบ้านขามป้อมซึ่งมีวัตถุประสงค์

เพื่อรวบรวมคำศัพท์ภาษาถิ่นจากภูมิภาคต่างมาสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่สามารถจับต้องและนำมาใช้ท้ายเล่นเพื่อเพิ่มพูนความสนุกสนานในชั้นเรียนได้จริงการจัดทำโครงการขึ้นนี้ช่วยให้นักเรียนได้ปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้จากการท่องจำในตำราเรียนปกติ มาเป็นการทำกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ผ่านกระบวนการทำงานกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ การออกแบบทางศิลปะ และการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on) ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในความแตกต่างและคุณค่าของภาษาถิ่นแต่ละภูมิภาคในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยและสร้างแรงบันดาลใจในการผลิตสื่อการสอนสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

คณะผู้จัดทำ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	2
บทคัดย่อ	3
สารบัญ	4
บทที่ 1 บทนำ	5
- ที่มาและความสำคัญ	5
- วัตถุประสงค์	5
- สมมติฐานของโครงการ	5
- ขอบเขตของโครงการ	5
- ประโยชน์ที่ได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	7
- ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาษาถิ่น	7
- คลังคำศัพท์ภาษาถิ่น 4 ภาคที่ใช้จัดทำโครงการ	7
- สื่อประเภทปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็ก	8
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ	9
- วัสดุอุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ	9
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	12
- ผลการดำเนินงาน	12
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	13
- สรุปผล	13
- อภิปราย	13
- ข้อเสนอแนะ	13
ภาคผนวก	14

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิชาภาษาไทยเรื่อง"พัทธธรรมาตามลาคำภาษาถิ่น4ภาค"สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดีตามวัตถุประสงค์เนื่องจากด้วยได้รับความกรุณาและการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากบุคคลหลายฝ่ายคณะผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณคุณครูภรณ์นิภาคุณครูที่ปรึกษาโครงการและครูผู้สอนวิชาภาษาไทยที่ได้คอยให้คำแนะนำคำปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์ตลอดจนช่วยจัดหาอุปกรณ์และจัดสรรเวลาในชั้นเรียนให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมและสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มที่จนทำให้ชิ้นงานพัทธภาษาถิ่นนี้สำเร็จออกมาได้อย่างสมบูรณ์และสวยงามขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามป้อมและคณะครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนด้านสถานที่และอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โครงงานในครั้งนี้รวมทั้งขอขอบคุณเพื่อนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมทดลองใช้สื่อการสอนและทำกิจกรรมทายคำศัพท์ด้วยความสนุกสนานและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันคุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากโครงงานฉบับนี้คณะผู้จัดทำขอมอบเป็นเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้และสืบสานคุณค่ามรดกทางภาษาถิ่นไทยให้คงอยู่สืบไป

คณะผู้จัดทำ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ภาษาถิ่นเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของไทยที่ใช้สื่อสารกันในแต่ละภูมิภาค ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิตและเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มักจะคุ้นเคยกับภาษาไทยมาตรฐาน (ภาษากลาง) ที่ใช้ในตำราเรียน สื่อโทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้นักเรียนขาดความเข้าใจในความหมายของภาษาถิ่นอื่น ๆ เมื่อได้ยินคำศัพท์จากภาคเหนือ ภาคอีสาน หรือภาคใต้ มักจะเกิดความสับสนหรือไม่สามารถแปลความหมายได้ถูกต้อง

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่ผ่านมาพบว่า การท่องจำคำศัพท์ภาษาถิ่นจากตารางในหนังสือเรียนแบบเดิมทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและจำสับสน คณะผู้จัดทำจึงได้คิดค้นโครงการสร้างสรรค์กึ่งสื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรูปแบบชิ้นงาน "พัตภาษาถิ่นหรรษา" ขึ้นมาเพื่อเปลี่ยนจากการท่องจำในกระดาษมาเป็นการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on) โดยออกแบบพัตที่สามารถหมุนคลี่ซ่อนคำศัพท์ หรือพลิกดูคำแปลได้ เพื่อช่วยให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ป.4 เกิดความสนุกสนาน เข้าใจความแตกต่างของภาษา และจดจำคำศัพท์ภาษาถิ่นได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อรวบรวมและจำแนกคำศัพท์ภาษาถิ่น 4 ภาค (กลาง, เหนือ, อีสาน, ใต้)

ในหมวดคำกริยาทำทางและหมวดผลไม้ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง

2. เพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ "พัตภาษาถิ่นหรรษา" ที่นักเรียนสามารถลงมือทำเองได้และใช้งานได้จริง
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจและความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาถิ่นของเพื่อนในชั้นเรียนหลังใช้สื่อ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- **ขอบเขตด้านเนื้อหา:** ศึกษาคำศัพท์ภาษาถิ่น 4 ภาค จำนวน 3 หมวด ได้แก่ หมวดกริยาทำทาง หมวดผลไม้ และหมวดของกิน รวมทั้งสิ้น 24 คำ
- **ขอบเขตด้านประชากร:** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านขามป้อม
- **ขอบเขตด้านเวลา:** ดำเนินงานตลอดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาษาถิ่น หมายถึง ภาษาที่ใช้สื่อสารกันเฉพาะในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง

ซึ่งมีเอกลักษณ์ทางสำเนียงและคำศัพท์เฉพาะตัว

พัฒนาภาษาถิ่นหรษา หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ทำจากกระดาษร้อยปอนด์ ตัดเป็นรูปทรงใบพัดหรือวงกลม

ตกแต่งด้วยภาพวาดระบายสี มีกลไกการหมุนคลี่ขยายเพื่อแสดงคำศัพท์เปรียบเทียบทั้ง 4 ภาค

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4. นักเรียนได้รับความรู้เรื่องภาษาถิ่นและสามารถจำแนกคำศัพท์แต่ละภูมิภาคได้ถูกต้อง
5. ได้สื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่เป็นผลงานจากฝีมือนักเรียนเอง นำไปใช้เล่นและทบทวนความรู้ในเวลาว่างได้
6. นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาจากการลงมือทำจริง

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาษาถิ่น

2.1.1 ภาษาถิ่นกลาง: ภาษาที่ใช้ในจังหวัดภาคกลาง

และถือเป็นภาษาไทยมาตรฐานที่ใช้เป็นภาษาราชการและการเรียนการสอน

2.1.2 ภาษาถิ่นเหนือ (คำเมือง): ภาษาที่ใช้ในจังหวัดภาคเหนือตอนบน มีสำเนียงที่อ่อนหวานและนุ่มนวล

2.1.3 ภาษาถิ่นอีสาน: ภาษาที่ใช้ในจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีความใกล้ชิดกับภาษาลาว

มีสำเนียงและคำศัพท์ที่ตรงไปตรงมา

2.1.4 ภาษาถิ่นใต้: ภาษาที่ใช้ในจังหวัดภาคใต้ มีเอกลักษณ์คือการพูดที่สั้น กระชับ รวดเร็ว และห้วน

2.2 คลังคำศัพท์ภาษาถิ่น 4 ภาคที่ใช้จัดทำโครงการ

หมวดหมู่	ภาษาถิ่นกลาง	ภาษาถิ่นเหนือ	ภาษาถิ่นอีสาน	ภาษาถิ่นใต้
คำกริยา / ท่าทาง	พูด	อู้	เว้า	แหลง
คำกริยา / ท่าทาง	มอง / ดู	ผ่อ	เบ็ง	แล
คำกริยา / ท่าทาง	วิ่ง	ล่น	แล่น	แหล่น
คำกริยา / ท่าทาง	โกหก	จีจู้	จีตัว	จีเท็จ
ผลไม้	ฝรั่ง	บะก้วยกำ	บักสีดา	ชมพู่
ผลไม้	สับปะรด	บะชนะัด	บักนัด	ยานัด
ผลไม้	มะละกอ	บะก้วยเต็ด	บักหุ่ง	ลอกอ
ของกิน / ของใช้	ฟักทอง	บะฟักแก้ว	บักอี	น้ำเต้า
ของกิน / ของใช้	ข้าวโพด	บะข้าวโพด	บักอี๊ด	คง

2.3 สื่อประเภทปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็ก

การเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ เช่น พัดเปิด-ปิด หรือสมุดภาพคลี่

ช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสและการทำงานของสมองเด็กวัย ป.4 ได้ดีกว่าการอ่านตัวหนังสือแถวตรง

เนื่องจากมีความตื่นตัวในการค้นหาคำตอบที่ซ่อนอยู่ด้านหลัง ช่วยเปลี่ยนการเรียนรู้ให้กลายเป็นเกมทายสนุก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

3.1 วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้

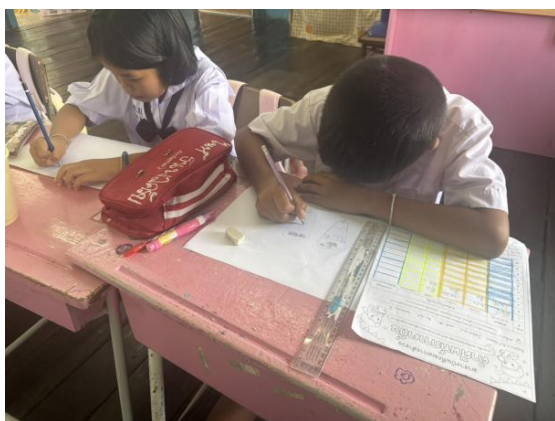
1. กระดาษร้อยปอนด์หนา 190 แกรม (ขนาด A4)
2. ไม้ไผ่ขนาดใหญ่มาก (สำหรับทำด้ามจับ) หรือ หมุดสองขา (สำหรับยึดโคนพัด)
3. กรรไกรปลายมน (ปลอดภัยสำหรับเด็ก ป.4)
4. กาวแท่งสีใส
5. ดินสอ ยางลบ สีไม้ และสีเมจิก
6. ปากกาเคมีตัดเส้นสีดำหัวเล็ก

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นวางแผนและหาข้อมูล → ขั้นตอนแบบชิ้นงาน → ขั้นประกอบร่างพัด → ขั้นทดลองใช้จริง

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นวางแผนและหาข้อมูล

ให้นักเรียนเลือกหมวดคำศัพท์ภาษาถิ่นที่สนใจ ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์จากหนังสือเรียนวิชาภาษาไทย และห้องสมุดโรงเรียน





ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนออกแบบและลงข้อมูลบนใบพัด

นำกระดาษร้อยปอนด์มาตีเส้นแบ่งหรือวาดโครงสร้างวงกลม เด็ก ๆ ลงมือวาดภาพประกอบคำศัพท์หลัก (ภาษาถิ่นกลาง)ไว้ด้านหน้าสุดแล้วคัดลายมือคำภาษาถิ่นแต่ละภาคลงบนใบพัดด้วยสีสันทันที่ต่างกันเพื่อแยกแยะภาคได้ชัดเจน





ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนตัดและประกอบชิ้นงาน

นักเรียนใช้กรรไกรปลายมนตัดกระดาษตามโครงรูปพัดที่ระบายสีเสร็จเรียบร้อยแล้วด้วยตัวเอง
นำไปพิงทากาวประกอบเข้ากับด้ามไม้ไอติมหรือใช้หมุดสองข้างร้อยทะลุรูโคนพัดเพื่อยึดให้สามารถหมุนคลี่สลับคำศัพท์ไปได้





บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลการจัดสร้างชิ้นงาน "พัทธธรรมาตามล้าภาษาถิ่น 4 ภาค"

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานพัทธภาษาถิ่นได้สำเร็จจำนวนรวมทั้งสิ้น 12 คน โดยชิ้นงานทุกชิ้นทำขึ้นจากลายมือภาพวาดและการประกอบร่างของเด็กๆเองซึ่งทำให้เกิดชิ้นงานรูปธรรมที่มีสีสันสดใส น่าอ่าน และดึงดูดใจเพื่อน ๆ

4.2 ผลการนำไปทดลองใช้จัดกิจกรรมในชั้นเรียน

เมื่อนำพัทธภาษาถิ่นหรธรรมาไปทดลองใช้เป็นสื่อในการเล่นเกมทายคำศัพท์ประจำห้องเรียน ป.4 โดยกำหนดให้เพื่อนในห้องสลับกันเปิดหน้าพัทธทายคำศัพท์ ผลการทดสอบความเข้าใจสรุปได้ดังตารางนี้:

หมวดคำศัพท์บนพัทธ	จำนวนนักเรียนที่ทดลองใช้ (คน)	สามารถตอบคำแปลถูกต้องทันที (คน)	คิดเป็นร้อยละ (%)
หมวดคำกริยา (พูด, ร้อง, โกหก)	12	12	100%
หมวดผลไม้ (ฝรั่ง, สับปะรด, มะละกอ)	12	12	100%
หมวดของกิน (ผักทอง, ข้าวโพด)	12	12	100%

วิเคราะห์ผลจากตาราง: จากตารางพบว่า ชิ้นงานพัทธในหมวดผลไม้ไม่มีผลสัมฤทธิ์ในการช่วยจำคำศัพท์สูงสุด (ร้อยละ 100) เนื่องจากภาพวาดผลไม้มีความชัดเจน สีสันสดใสและรูปทรงของพัทธวงกลมสอดคล้องกับตัวคำศัพท์ ทำให้เพื่อน ๆ จดจำคำว่า บักสีดา, ยานัด หรือบะก้วยเต็ด ได้อย่างรวดเร็ว

บทที่ 5

สรุปผล ประโยชน์ และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงานโครงการ

การจัดทำโครงการวิชาภาษาไทยเรื่อง"พัทธรรษาตามล่าคำภาษาถิ่น 4 ภาค"ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านขามป้อม ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ ชิ้นงานพดที่เด็ก ๆ ได้ร่วมกันคิดหาข้อมูลออกแบบตัดกระดาษคัดลายมือและระบายสีด้วยตนเองนั้นกลายเป็นสื่อการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)ที่มีประสิทธิภาพสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาการท่องจำคำศัพท์ภาษาถิ่นที่น่าเบื่อหน่ายช่วยเปลี่ยนห้องเรียนให้เต็มไปด้วยบรรยากาศการเล่นเกมทายคำที่สนุกสนานและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ภาษาถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม

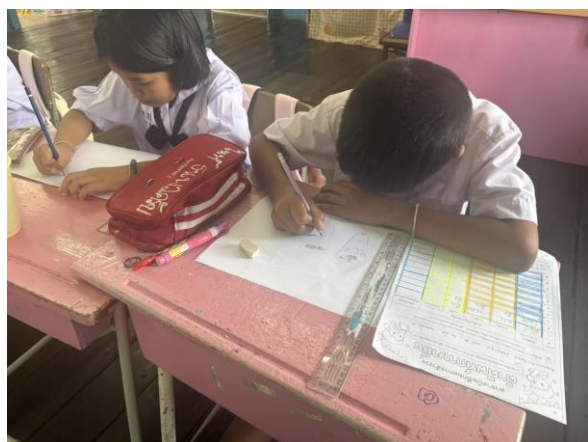
5.2 ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

1. **ด้านความรู้:** สมาชิกผู้จัดทำโครงการและเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนมีความเข้าใจเรื่องความแตกต่างของภาษาถิ่นสามารถแปลความหมายและแยกแยะได้ว่าคำใดเป็นภาษาถิ่นภาคใด
2. **ด้านทักษะปฏิบัติ:** เด็ก ๆ ได้ลงมือทำเอง (Hands-on) พัฒนากล้ามเนื้อมือ ทักษะการใช้กรรไกรอย่างปลอดภัย ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบศิลปะ และการคัดลายมือภาษาไทย
3. **ด้านสังคม:** เกิดการทำงานร่วมกันเป็นทีม ความกล้าแสดงออก และการแบ่งปันความรู้ภายในกลุ่มเพื่อน

5.3 ข้อเสนอแนะในการทำโครงการครั้งต่อไป

1. **เพิ่มหมวดหมู่คำศัพท์:** ในการจัดทำครั้งต่อไป อาจขยายขอบเขตไปสู่หมวดอื่น ๆ เช่น หมวดสัตว์เลี้ยง หมวดคำทักทาย หรือประโยคสั้น ๆ ในชีวิตประจำวัน
2. **ความทนทานของสื่อ:** เนื่องจากพดทำมาจากกระดาษ เมื่อนำมาใช้พดและเปิดทาบ่อย ๆ อาจทำให้ฉีกขาดได้ง่าย ในอนาคตอาจนำไปเคลือบพลาสติกใสก่อนประกอบร่างพด เพื่อยืดอายุการใช้งานให้นานยิ่งขึ้น

ภาคผนวก









เรียนรู้ภาษาถิ่น เข้าใจความแตกต่าง
สืบสานความเป็นไทย



ภาษา เป็นมรดกทางวัฒนธรรม
ช่วยเชื่อมสัมพันธ์คนไทย
ให้รักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของเรา