



ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกด
คำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

EFFECTS OF INSTRUCTIONAL MANAGEMENT USING PLAY-BASED LEARNING AND
GAMIFICATION FOR DEVELOPMENT SPELLING SKILLS AND HAPPINESS
LEARNING OF PRATHOMSUKSA ONE STUDENTS

สุทิวัส ธรรมศิริ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกด
คำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECTS OF INSTRUCTIONAL MANAGEMENT USING PLAY-BASED LEARNING AND
GAMIFICATION FOR DEVELOPMENT SPELLING SKILLS AND HAPPINESS
LEARNING OF PRATHOMSUKSA ONE STUDENTS



SUTIWAS THAMMASIRI

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Educational Science & Learning Management)
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกด

คำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ของ

สุทิวัส ธรรมศิริ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ วารี)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียว)

ชื่อเรื่อง	ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	สุทิวัส ธรรมศิริ
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุมาลี เชื้อชัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) ศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 4) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 5) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) นักเรียนจำนวน 18 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม มีโรงเรียนเป็นกลุ่ม (cluster) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบปรนัย แบบทดสอบปฏิบัติการอ่าน และแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที่ Dependent Samples t-test One Samples t-test และการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก 4. ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก 5. ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง

คำสำคัญ : การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น, เกมมิฟิเคชัน, ทักษะการอ่านสะกดคำ, ความสุขในการเรียนรู้

Title	EFFECTS OF INSTRUCTIONAL MANAGEMENT USING PLAY-BASED LEARNING AND GAMIFICATION FOR DEVELOPMENT SPELLING SKILLS AND HAPPINESS LEARNING OF PRATHOMSUKSA ONE STUDENTS
Author	SUTIWAS THAMMASIRI
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Sumalee Chuachai

The purposes of the research are as follows: (1) to compare the spelling skills of Prathomsuksa One students before and after using play-based learning and gamification; (2) to compare the spelling skills of Prathomsuksa One students after using play-based learning and gamification using an 80% criterion; (3) to study the development of spelling skills of Prathomsuksa One students after using play-based learning and gamification; (4) to study the level of happiness in learning of Prathomsuksa One students after using play-based learning and gamification; and (5) to study the correlation between spelling skills and happiness in learning. The sample group used in the research consisted of Prathomsuksa One students at Thairath Wittaya School 98 (Ban Ngop), a total of 18 students obtained through cluster random sampling, with schools organized into groups (clusters). The research utilized teaching plans, a multiple-choice test, a performance assessment, and a student's happiness learning assessment. The statistics used in data analysis included percentage, mean, standard deviation, dependent samples t-test, one sample t-test and correlation analysis. The research found the following: (1) the spelling skills of Prathomsuksa One students significantly improved after using play-based learning and gamification, when compared before this study at the .05 level; (2) the spelling skills of Prathomsuksa One students significantly exceeded 80% after using play-based learning and gamification, at the .05 level; (3) the spelling skills of Prathomsuksa One students were significantly developed during the study period of using play-based learning and gamification; (4) Prathomsuksa One students reported a high level of happiness learning while participating in the class using play-based learning and gamification; and (5) spelling skills were related in the same direction as happiness learning, statistically significant at a .05 level and a relatively high positive correlation.

Keyword : Play-based learning, Gamification, Spelling skills, Happiness learning

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสำเร็จและความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย ที่คอยให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ตลอดจนตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อีกทั้งเป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความเมตตาของท่านมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ วารีที่ได้กรุณาเป็นประธานในการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ พร้อมทั้งชี้แนะรายละเอียดเพิ่มเติมอันเป็นประโยชน์ต่อการทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียวคณะกรรมการสอบปริญญาานิพนธ์ที่ได้ตรวจทานแก้ไข ให้ข้อเสนอแนะจนทำให้ปริญญาานิพนธ์เสร็จสิ้นสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) ที่ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเพื่อน ๆ ในสาขาวิชา วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้คอยช่วยเหลือทุกอย่างด้วยความปรารถนาดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณอันยิ่งใหญ่ของบิดามารดา ครูบาอาจารย์ ผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยจนสำเร็จการศึกษา

สุทิวัส ธรรมศิริ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
คำถามของการวิจัย.....	7
ความมุ่งหมายของการวิจัย	7
ความสำคัญของการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	8
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	8
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ตัวแปรในการวิจัย.....	8
เนื้อหาในการวิจัย	8
ระยะเวลาในการวิจัย	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
กรอบแนวคิดการวิจัย	10
สมมติฐานของการวิจัย.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	14
1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551	14
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านสะกดคำ	15
2.1 ความหมายของทักษะการอ่านสะกดคำ	15
2.2 ความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำ	16
2.3 กลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ	17
2.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ	21
2.5 การประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ	22
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านสะกดคำ	27
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้	30
3.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้	30
3.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้	31
3.3 แนวคิดและองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้	32
3.4 ลักษณะของผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้	32
3.5 การวัดความสุขในการเรียนรู้	33
3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้	38
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น(Play-Based Learning) ..	39
4.1 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น	39
4.2 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น	40
4.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)	41
4.4 บทบาทของครูและนักเรียน	48
4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น	50

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamifications)	53
5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน.....	53
5.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน.....	53
5.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน	54
5.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา	56
5.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน	59
5.6 การประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	60
5.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน	63
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	65
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	65
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	65
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	65
2. แบบแผนการวิจัย.....	66
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	66
4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	67
5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย	82
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	83
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	83
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	84
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	90
สรุปผลการวิจัย.....	92

อภิปรายผลการวิจัย	93
ข้อเสนอแนะ	98
บรรณานุกรม	100
ภาคผนวก.....	109
ประวัติผู้เขียน.....	145



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	14
ตาราง 2 แสดงการสังเคราะห์ทักวิถีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ	20
ตาราง 3 เกณฑ์การประเมินทักษะการอ่านของผู้เรียน.....	23
ตาราง 4 การประเมินการอ่านสะกดคำ.....	24
ตาราง 5 เฉลยคำตอบการประเมินการอ่านสะกดคำ	24
ตาราง 6 แบบบันทึกการอ่านสะกดคำ.....	24
ตาราง 7 โครงสร้างเครื่องมือคัดกรองทักษะการอ่านของผู้เรียน	25
ตาราง 8 เกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรอง	26
ตาราง 9 กรอบจุดประสงค์การเรียนรู้การวัดและประเมินผลทักษะการอ่าน.....	26
ตาราง 10 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข	34
ตาราง 11 ตัวอย่างแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้	36
ตาราง 12 ตัวอย่างเกณฑ์ระดับคะแนนและรายละเอียดพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้.....	37
ตาราง 13 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)	46
ตาราง 14 แบบแผนการทดลอง.....	66
ตาราง 15 กำหนดหน่วยการเรียนรู้.....	68
ตาราง 16 ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบปรนัย	71
ตาราง 17 ตารางวิเคราะห์แบบประเมินภาคปฏิบัติ	74
ตาราง 18 เกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรอง	76
ตาราง 19 การแปลผลคะแนนความสุขในการเรียนรู้	81

ตาราง 20 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)	84
ตาราง 21 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80	84
ตาราง 22 ผลการศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยวัดจากแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำทั้งสองฉบับ	85
ตาราง 23 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการเรียนรู้ที่ 1	87
ตาราง 24 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการเรียนรู้ที่ 2	87
ตาราง 25 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการเรียนรู้ที่ 3	88
ตาราง 26 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการเรียนรู้ที่ 4	88
ตาราง 27 ผลการศึกษาค่าความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้	89
ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำเป็นแบบปรนัย	113
ตาราง 29 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำเป็นแบบประเมินภาคปฏิบัติ	114
ตาราง 30 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ (ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ KR20 = 0.903)	115
ตาราง 31 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำแบบประเมินภาคปฏิบัติ จำนวน 30 ข้อ (ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ KR20 = 0.965)	116

ตาราง 32 แสดงคะแนนทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยวัดจากแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำทั้งสองฉบับ 118

ตาราง 33 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องค่านิยามกับตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้..... 120

ตาราง 34 แสดงคะแนนความสุขในการเรียนรู้ จากแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ 121

ตาราง 35 แสดงค่าเฉลี่ยของแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ 123



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	11
ภาพประกอบ 2 การสอนทักษะการอ่านสะกดคำด้วยการเดาคำจากภาพ.....	20
ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา	56
ภาพประกอบ 4 การประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน.....	62



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นภาษาราชการที่ใช้สื่อสารในประเทศไทยอันแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกราชและวัฒนธรรมของชาติที่สืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดการเรียนรู้ภาษาไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นรากฐานในการเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น การเรียนในระดับพื้นฐานจะเน้นด้านการอ่านการเขียนได้ถูกต้องมีความแม่นยำในหลักเกณฑ์ทางภาษานักเรียนในระดับพื้นฐานจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องหลักการใช้ภาษาไทยเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.133)

ทักษะการอ่านเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญจำเป็นที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในโลกศตวรรษที่ 21 หากผู้เรียนบกพร่องหรือขาดทักษะการอ่าน จะส่งผลให้ยากลำบากในการติดต่อสื่อสารและมีปัญหาในการดำเนินชีวิต ดังที่ จันทร่า ด่านคงรักษ์ (2566) และ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2553 : 162) ที่กล่าวว่า การอ่านสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะมีจำนวนคำที่ต้องเรียนเพิ่มมากกว่าช่วงปฐมวัย นักเรียนไม่สามารถจำรูปคำได้ทั้งหมด ซึ่งการอ่านแบบสะกดคำจะช่วยให้ นักเรียนประสมคำอ่านและสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับที่ บันลือ พุกพะวัน (2532) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำไว้ว่า หากนักเรียนอ่านไม่ได้ การเรียนการสอนย่อมพบอุปสรรคอย่างใหญ่หลวง พฤติกรรมในการเรียนรู้ของเด็กจะเปลี่ยนไป หงอยเหงา เก็บกด เด็กที่อ่านได้ย่อมได้รับการยอมรับสามารถร่วมเรียน ร่วมเล่นกับเพื่อน ๆ ได้ดี ตรงกันข้าม การที่เด็กมีอุปสรรคในการอ่าน ย่อมขาดความอบอุ่น ขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นปัญหาของนักเรียนไทยในปัจจุบัน ผลจากการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ส่งผลกระทบต่อการเรียนในวิชาอื่น นอกจากนี้ สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำไว้ว่า การอ่านสะกดคำเป็นทักษะที่มีความจำเป็น ซึ่งครูจะต้องดูความสามารถของเด็กแต่ละวัยและพิจารณาถึงความเหมาะสมของสภาพแวดล้อม ในการฝึกฝนเด็กจนเกิดความชำนาญ และฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการอ่านสะกดคำจึงมีความสำคัญต่อการฝึกทักษะการอ่านของนักเรียน ซึ่งการอ่านสะกดคำจะช่วยให้ นักเรียนมีหลักเกณฑ์การประสมคำและสามารถอ่านคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยได้ เมื่อนักเรียนฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ จะส่งผลให้นักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง และมีความมั่นใจในการเรียนวิชาอื่น ๆ ด้วย

นอกจากการอ่านสะกดคำจะมีความสำคัญต่อการฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนแล้ว การเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ มารุต พัฒนาผล (2557 : 179) ได้กล่าวถึง ความสุขในการเรียนรู้ ว่าเป็น ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของครูที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านสมองสองซีกอย่างสมดุล ผู้เรียนมีส่วนร่วมร่วมกับเพื่อนในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เน้นให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนและรู้สึกสบายใจในการทำกิจกรรมภายใต้บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งความสุขในการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่สำคัญมากต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ สอดคล้องกับที่ ภัทรดา จูเมฆา และปกรณ์ ประจันบาน (2559 : 15) กล่าวว่าความสุขในการเรียนรู้เป็นความรู้สึกของนักเรียนที่รู้สึกรักเรียน รู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนซึ่งอาจมาจากปัจจัยจากตัวผู้เรียนเอง หรือจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เช่น ตัวผู้สอน หรือบรรยากาศภายในโรงเรียน และสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน นอกจากนี้ ลัดดา หวังภษิต (2557 : 15) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความงอกงามในจิตใจ และความสุขสามารถพัฒนาสติปัญญาให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ได้ ซึ่งความสุขกับการศึกษามีความสัมพันธ์กันและไม่สามารถแยกจากกันได้ การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำควบคู่กับความสุขในการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและรักในการเรียนรู้โดยไม่ต้องเคี่ยวเข็ญ ทำให้ผู้เรียนกลายเป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า ทักษะการอ่านสะกดคำกับความสุขในการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากความสุขในการเรียนรู้เป็นความรู้สึกที่ผู้เรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ ซึ่งเกิดมาจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน บรรยากาศภายในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียน เมื่อผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้แล้ว จะช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลัดดา หวังภษิต (2557) ที่ได้พัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง (5 ช่วง) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง (5 ช่วง) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

แม้ว่าการอ่านสะกดคำจะสำคัญ แต่พบว่านักเรียนประสบปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โดยเฉพาะปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ดังที่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565) ได้รายงานผลการศึกษาระบาดถอย

ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19 พบว่า นักเรียนในระดับประถมศึกษาเกิดภาวะถดถอยด้านความรู้ ทักษะการอ่าน ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่ขาดหายไป ส่งผลต่อการเรียนการสอนในห้องเรียน สอดคล้องกับผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test: RT) ที่ประกอบด้วย การอ่านออกเสียง และการอ่านรู้เรื่อง รวมทั้ง 2 ด้าน ในระดับประเทศ ปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 73.02 และปีการศึกษา 2564 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.38 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่ลดลง นอกจากนี้การประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test: RT) ในระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 ปีการศึกษา 2564 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 79.73 และปีการศึกษา 2565 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.06 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563, 2564, 2565) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่ลดลงและปีการศึกษา 2565 ผลการประเมินในระดับเขตมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทุกระดับ สะท้อนถึงสภาพปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนเครือข่ายกลุ่มโรงเรียนงอบปอน อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน ซึ่งเป็นกลุ่มโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนลดลง อีกทั้งจากการพิจารณาสภาพปัญหาและผลการสัมภาษณ์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับกลุ่มโรงเรียนงอบปอน พบว่านักเรียนมีปัญหาด้านการออกเสียงพยัญชนะ การจดจำสระ และนักเรียนมีความสับสนพยัญชนะที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เมื่อประสมเสียงกับสระแล้ว ทำให้การอ่านสะกดคำผิดเพี้ยนไป ซึ่งสอดคล้องกับปัญหานักเรียนในกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย นั่นคือ นักเรียนไม่สามารถจดจำรูปพยัญชนะได้ ตำแหน่งของสระที่อยู่ต่างกัน และเสียงของสระที่มีทั้งเสียงสั้นและเสียงยาว นักเรียนเกิดความสับสน และอ่านออกเสียงสระเสียงสั้นและเสียงยาวสลับกัน เมื่อนักเรียนประสมเสียงพยัญชนะและสระไม่ถูกต้องหรือออกเสียงไม่ชัดเจน ส่งผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ถูกต้องตามไปด้วย

ปัญหาดังกล่าวข้างต้น อาจเกิดขึ้นจากสาเหตุหลายประการ อาทิ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนและขาดทักษะการอ่านที่ถูกต้อง จึงทำให้ความสนใจของนักเรียนและสัมพันธภาพระหว่างครูกับผู้เรียนลดลงจากเดิม อีกทั้งครูผู้สอนใช้วิธีการสอนไม่น่าสนใจ ดังที่ บันลือ พุกชะวัน (2532) ได้กล่าวว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาข้างต้น คือการสอนอ่านเป็นเรื่องของการบังคับยัดเยียดให้อ่าน ให้อ่านตามรูปแบบของอักขรวิธี ย่อมทำให้เด็กเกลียดการอ่าน และไม่มีความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งขัดต่อความต้องการแห่งวัย ช่วงความสนใจ (Interesting Span) ของเด็กประถมศึกษานั้นสั้น จำเป็นต้องจัดกิจกรรมสอดแทรกเพื่อเชื่อมโยงความสนใจ และมุ่งใช้กิจกรรมเล่นนั้น ๆ นำไปสู่การเรียนรู้ สอดคล้องกับ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2553 : 162) ได้กล่าวว่า หาก

ครูไม่สอนวิธีการอ่านสะกดคำ จะทำให้นักเรียนขาดหลักเกณฑ์การประสมคำที่ถูกต้อง เมื่อ นักเรียนอ่านหนังสือมากขึ้นจะเกิดความสับสน อ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อ การเรียนวิชาอื่น ๆ ด้วย

ด้วยเหตุนี้ การสอนอ่านสะกดคำมีหลายวิธีซึ่งครูไม่ควรยึดวิธีใดวิธีหนึ่ง แต่ควร ผสมผสานหลายวิธี ดังที่ สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559 : 7) กล่าวว่า การสอนอ่านสะกดคำมี 6 วิธี ได้แก่ สอนโดยวิธีประสมอักษร สอนด้วยการเดาคำจาก ภาพ สอนอ่านจากรูปร่างของคำ สอนด้วยการเดาคำจากบริบท สอนอ่านโดยให้รู้หลักภาษา และ สอนอ่านตามครู สอดคล้องกับ รัชยา ภูตะมาตย์ (2559 : 27) กล่าวว่า การอ่านสะกดคำมีหลายวิธี คือ 1. การอ่านสะกดคำตามรูป 2. การอ่านสะกดคำตามลำดับมาตราตัวสะกด 3. การอ่านสะกด คำตามเสียง จะออกเสียงกล้ำหรือนำก่อน ทั้งนี้การอ่านสะกดคำจะเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน และ นำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้นั้น มาจากตัวครู ซึ่งครูจะต้องรู้หลักการสอน อ่าน ที่ประกอบด้วย 1. ความพร้อมของเด็ก 2. ความต้องการของเด็ก 3. ประสบการณ์ของเด็ก 4. ความสามารถในการรับรู้ของเด็ก และครูจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาภาษาไทยให้ถูกต้อง อย่างดี รู้จุดมุ่งหมายของการอ่าน มีความรู้ในกลวิธีสอน รู้ความต้องการและความสนใจของเด็ก ครูจะต้องมีความสามารถในการอ่าน การร้อง การเล่น การคิดอย่างสร้างสรรค์ จัดบรรยากาศใน การเรียนการสอนให้นักเรียนมีส่วนร่วม มีบรรยากาศสนุกสนานและเป็นธรรมชาติ (วรรณิ โสม ประยูร, 2553 : 137-138) ในขณะที่การจัดการเรียนการสอนของครูจะต้องคอยสังเกตพฤติกรรม ของนักเรียน เพื่อจะสามารถเลือกวิธีการสอนอ่านที่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำวิธีการสอนอ่านสะกดคำดังกล่าวไปใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ซึ่งวิธีการสอนที่ให้เด็กได้เคลื่อนไหว มีการเสริมแรง เกิดความ สนุกสนานและการเรียนรู้ คือ การเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)

การเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของ นักเรียน ซึ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาทักษะ การอ่านสะกดคำเกิดแรงจูงใจการเรียนรู้ผ่านการเล่น เช่น การเล่นเกมเดาคำจากภาพ การเล่นเกม สะกดคำตามเสียง เกมสังเกตรูปร่างของคำที่มีรูปร่างพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่คล้ายกันโดย เลือกรูปคำที่ง่าย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และการเล่นเกมที่สนุกสนานจนสามารถ อ่านสะกดคำได้ถูกต้อง ดังที่ บันลือ พฤษะวัน (2556 : 68 – 70) ได้กล่าวถึงลักษณะของการเรียน กับการเล่นของเด็กระดับอนุบาลและวัยประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-3) ในวัยนี้เรียกว่า วัยเรียนปน เล่น เน้นในลักษณะเนื้อหาวิชาที่เป็นกิจกรรมในชีวิตประจำวัน กิจกรรมการสอนเน้นการเล่นเป็น

หลัก การเรียนเป็นผลพลอยได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ปกติแล้วการจัดการเรียนการสอนในระดับนี้จะมุ่งที่จะเน้นทักษะการสอนภาษาไทย สอดคล้องกับที่ พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557) ได้พัฒนาชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์รอบตัวเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์รอบตัวเราที่เรียนด้วยชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับที่ ทับทิม นุ่นศิริ (2562) ได้พัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่องคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนปฐมวัย ผลปรากฏว่า หลังจากใช้ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสรุปแล้วการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะและมีพัฒนาการเหมาะสมกับวัย โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมที่ครูได้ออกแบบขึ้นนั้นจะเป็นตัวกำหนดการแสดงผลออกทางพฤติกรรมของผู้เรียนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child centered) โดยคำนึงถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ (บันลือ พฤกษ์วัน, 2556) ซึ่งมีส่วนส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียนในหลายด้าน ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง แต่การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นยังมีข้อจำกัดในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและไม่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในห้องเรียนได้ทุกกิจกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงมองเห็นว่าการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamifications) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยครูในการชี้แนะนักเรียนให้ประสบความสำเร็จในแต่ละกิจกรรมได้และเกิดบรรยากาศทางการเรียนรู้ ที่มีความสุขสนุกสนานและเสริมสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม (พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด, 2563 : 42) ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของนักเรียน ทำให้พัฒนาการผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นจะถูกพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้อย่างเต็มที่ เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เหมาะสม และเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเติบโตสมวัย (Froebel's, 2003, as cited in Aneke et al., 2016, pp. 56-64)

แนวโน้มใหม่ทางเทคโนโลยีการศึกษาการนำเกมดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนได้ดีกว่าการสอนแบบเดิม ซึ่งเกมมิฟิเคชัน

(Gamifications) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของเกมที่เน้นสร้างความน่าสนใจและความสนุกสนานในการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น อีกทั้งมีประโยชน์ในเรื่องการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในห้องเรียน และเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของนักเรียน (Glover, 2013) โดยเกมมิฟิเคชัน (Gamifications) มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1.คะแนนสะสม 2.เหรียญตราสัญลักษณ์ 3.ระดับชั้น 4.ตารางอันดับ และ 5.ความท้าทาย ซึ่งทั้ง 5 องค์ประกอบจะช่วยทำให้การเล่นมีความสนุก ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วม และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเล่น แม้อยู่ในสภาพแวดล้อมการศึกษาที่เป็นทางการ แต่ศักยภาพของการเรียนรู้จากการเล่นจะถูกใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ (Fabricatore & Lopez, 2012) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jaafar and Yusoff (2022 : 2102 - 2117) ที่ได้ศึกษาเชิงทดลองเรื่องประสิทธิผลของโมดูลเกมมิฟิเคชันสำหรับภาษาอาหรับในโรงเรียนประถมศึกษา ผลการศึกษพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมีคะแนนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการศึกษานี้เป็นแรงจูงใจให้ครูใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน เช่นเดียวกับที่ สุภัทรา สดเอี่ยม (2566) ได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก 3.ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวโดยสรุปเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและสามารถใช้แนวคิดดังกล่าวกับกลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ควรได้รับกระบวนการสอนอ่านสะกดคำที่หลากหลาย จะทำให้นี้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจและผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

คำถามของการวิจัย

1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 หรือไม่
3. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับใด
4. ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับใด
5. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้เป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
4. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้

ความสำคัญของการวิจัย

1. นักเรียนมีทักษะอ่านสะกดคำภาษาไทยเพิ่มสูงขึ้น ก่อให้เกิดการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง
2. เป็นแนวทางในการนำการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ สามารถนำไปปรับใช้ได้
3. เป็นแนวทางสำหรับครูในการส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายกลุ่มโรงเรียนงอบปอน อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) โรงเรียนบ้านปอน โรงเรียนบ้านน้ำลาด โรงเรียนบ้านน้ำเลียง โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ใน ทูลกระหม่อมมหิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี และโรงเรียนมณีพุกฤษ์ ซึ่งมีประชากรทั้งหมด 103 คน ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีลักษณะของนักเรียนที่มีความสามารถหลากหลาย คล้ายคลึงกันและเป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกัน และใช้โปรแกรม G*power กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา น่าน เขต 2 มีนักเรียนจำนวน 18 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีโรงเรียนเป็นกลุ่ม (cluster)

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น (Independent Variable)

- การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

- ทักษะการอ่านสะกดคำ
- ความสุขในการเรียนรู้

เนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่จะใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาในรายวิชา ท 11101 ภาษาไทย 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับ เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลารวม 14 คาบ จำนวน 3 สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นกับเกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการสอน ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการเล่นในกิจกรรม 4 กิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะเลือกนำ องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเกิดความสนุกสนาน อีกทั้งสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ โดยมี 3 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน คือครูสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยตั้งประเด็น คำถามที่ว่า สระไทย อะ ไรเอ๋อ? ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในบทเรียน จากนั้นผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบ ซึ่งคำถามและคำตอบจะนำไปสู่เรื่องที่จะเรียน

1.2 ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม คือ ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อปฏิบัติกิจกรรมในการเล่น ครูชี้แจงกติกาการเล่นในกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนเล่นในกิจกรรมตามเนื้อหาที่ครูได้ออกแบบขึ้น ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรม 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมประสมอักษร 2) กิจกรรมเดาคำจากภาพ 3) กิจกรรมอ่านคำจากรูปร่างของคำ 4) กิจกรรมเดาคำจากบริบท โดยครูจะเลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะไต่ระดับความยาก (Level) เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และมีความท้าทาย (Challenges) ซ่อนอยู่ หากนักเรียนทำได้สำเร็จจะได้รับคะแนนเพิ่ม และครูบันทึกคะแนน (point) เมื่อผู้เรียนเล่นแต่ละกิจกรรมเสร็จเพื่อจัดอันดับในตารางอันดับ (Leaderboard)

1.3 ขั้นสรุปความคิด พินิจความรู้ คือ ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็น และบอกข้อดี หรือข้อเสียในแต่ละกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนร่วมกันพิจารณาความรู้ที่ได้รับการเล่นในแต่ละกิจกรรม แล้วจึงสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเน้นการสังเกตพฤติกรรมจากการมีส่วนร่วมกิจกรรมของผู้เรียน ครูสรุปคะแนนและมอบเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) หากนักเรียนสะสมเหรียญหรือ คะแนนได้ตามที่กำหนดก็จะได้รับรางวัล (Reward)

2. ทักษะการอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านคำโดยนำ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มาประสมเป็นคำอ่าน ซึ่งนักเรียนจะต้องสังเกตรูปพยัญชนะและสระแล้วอ่านสะกดคำให้ตรงกับเสียงให้ชัดเจน วัดได้จากแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ ประถมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่แบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนนและแบบทดสอบ

ภาคปฏิบัติการอ่านออกเสียงเป็นคำ จำนวน 20 คำ คะแนนเต็ม 20 คะแนนในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบย่อยของผู้เรียนที่มีทักษะการอ่านสะกดคำไว้ 4 องค์ประกอบ ซึ่งได้มาจากการสังเคราะห์แนวคิดของสิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์, (2553); สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, (2559); กิ่งกาญจน์ หมายงาม, (2561) และขวัญนาภา บุญนิธิ, (2564) ดังนี้

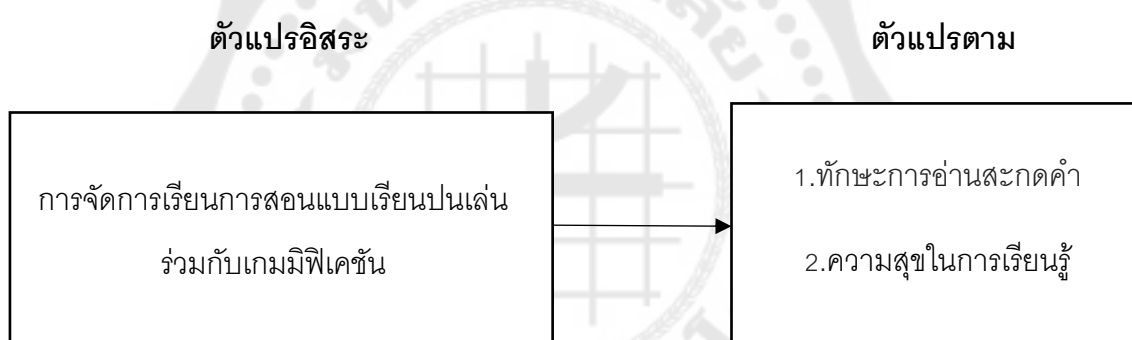
- 2.1 ผู้เรียนสะกดคำด้วยวิธีประสมอักษรได้
- 2.2 ผู้เรียนสะกดคำ ด้วยการเดาคำจากภาพได้
- 2.3 ผู้เรียนสะกดคำด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้
- 2.4 ผู้เรียนสะกดคำด้วยการเดาคำจากบริบทได้

3. ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกพึงพอใจที่ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ โดยที่ผู้เรียนรู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ถามคำถาม และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนและรายบุคคลจนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้โดยลักษณะคำถามเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child centered) โดยคำนึงถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ (บันลือ พฤษะวัน, 2556) ซึ่งมีส่วนส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียนในหลายด้าน ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง แต่การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นยังมีข้อจำกัดในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและไม่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในห้องเรียนได้ทุกกิจกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงมองเห็นว่าการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamifications) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยครูในการชี้แนะนักเรียนให้ประสบความสำเร็จในแต่ละกิจกรรมได้และเกิดบรรยากาศทางการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานและเสริมสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม (พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด, 2563 : 42) ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของนักเรียน ทำให้พัฒนาการผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นจะถูกพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้อย่างเต็มที่ เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เหมาะสม และเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเติบโตสมวัย (Froebel's, 2003, as cited in Aneke et al., 2016, pp. 56-64) นอกจากการอ่านสะกดคำจะมีความสำคัญต่อการฝึกทักษะของนักเรียนแล้ว

การสร้างความสุขในการเรียนรู้ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความสุขกับการศึกษาไม่สามารถแยกกันได้ (ลัดดา หวังภษิต, 2557) สอดคล้องกับแนวคิดของมารุต พัฒผล (2557 : 179) ที่ได้กล่าวถึง ความสุขในการเรียนรู้ไว้ว่า ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของคุณที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านสมองสองซีกอย่างสมดุล ดังนั้นการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำควบคู่กับความสุขในการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและรักในการเรียนรู้โดยไม่ต้องเคี่ยวเข็ญ ทำให้ผู้เรียนกลายเป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจะเห็นได้ว่าทักษะการอ่านสะกดคำกับความสุขในการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและมีความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยสามารถสรุปกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงขึ้น

4. ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากขึ้นไป

5. ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุขในการเรียนรู้



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านสะกดคำ

- 2.1 ความหมายของทักษะการอ่านสะกดคำ
- 2.2 ความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำ
- 2.3 กลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ
- 2.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ
- 2.5 การประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านสะกดคำ

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้

- 3.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้
- 3.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้
- 3.3 แนวคิดและองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้
- 3.4 ลักษณะของผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้
- 3.5 การวัดความสุขในการเรียนรู้
- 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)

- 4.1 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น
- 4.2 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น
- 4.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น
- 4.4 บทบาทของครูและนักเรียน

- 4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamifications)
- 5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
- 5.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
- 5.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
- 5.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา
- 5.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน
- 5.6 การประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
- 5.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษา ไว้ว่า

การอ่าน การอ่านเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ	- การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง และข้อความ

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สรุปได้ว่า การอ่านเป็นทักษะสำคัญ ในการสร้างความรู้และความคิดจากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน ซึ่งการอ่านสะกดคำ อยู่ในหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 และตัวชี้วัด ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยนี้ ตามที่หลักสูตรกำหนด

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านสะกดคำ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2565) ได้กำหนดกลยุทธ์เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยกำหนดแนวทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะการอ่าน ซึ่งทักษะการอ่านสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากที่จะช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกิดทักษะการอ่านสะกดคำและสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง (จันทร์ดา ด้านคงรักษ์, 2566 : 130)

2.1 ความหมายของทักษะการอ่านสะกดคำ

ทักษะการอ่านสะกดคำเป็นกระบวนการหนึ่งในการฝึกทักษะการอ่าน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น เพราะวัยนี้เป็นช่วงวัยที่กำลังฝึกทักษะต่าง ๆ เพื่อเป็นรากฐานในการเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น ได้มีนักวิชาการให้คำนิยามของการอ่านสะกดคำไว้ดังต่อไปนี้

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559 : 7) กล่าวถึงทักษะการอ่านสะกดคำ ไว้ว่า ทักษะการอ่านสะกดคำเป็นการอ่านโดยสะกดคำ หรือออกเสียงพยัญชนะสระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ การันต์ ที่ประกอบเป็นคำ เช่น ตา สะกดว่า ตอ - อา ตา บ้าน สะกดว่า บอ - อา - นอ บาน - ไม่โท บ้าน เรื่อง สะกดว่า รอ - เอือ - งอ เรื่อง - ไม่เออ เรื่อง สัตว์ สะกดว่า สอ - อะ - ตอ - วอ การันต์ สัด ถนน สะกดว่า ถอ - นอ - โอะ - นอ ถะ - หุนน สอดคล้องกับที่ จันทร์ดา ด้านคงรักษ์ (2566) กล่าวว่า ทักษะการอ่านสะกดคำเป็นการอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน เช่นเดียวกับที่ สายัณห์ ฝาน้อย (2553 : 50) กล่าวว่าทักษะการอ่านสะกดคำเป็นการอ่านออกเสียงตามพยัญชนะและสระที่ประสมกันเป็นคำ เช่น กอ-อา-งอ-กาง หรือ จะสะกดทีละชั้น เช่น กอ-อา-กา-กา-งอ-กาง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความถนัดของครูผู้สอน ดังที่ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2553 : 163) ได้กล่าวว่า ทักษะการอ่านสะกดคำเป็นการอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน ซึ่งทักษะการอ่านสะกดคำจะต้องให้นักเรียนสังเกตรูปคำพร้อม ๆ กับการอ่านและสอนอ่านสะกดคำพร้อมกับการเขียน ครูจะต้องให้อ่านสะกดคำแล้วเขียนคำพร้อม ๆ กัน ในขณะที่ บันลือ พฤษะวัน (2532)

กล่าวว่า การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูดโดยการผสมเสียง เพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด การอ่านแบบนี้มุ่งให้สะกดตัวผสมคำอ่านเป็นคำ ๆ ไม่สามารถสื่อความโดยการฟังได้ทันที เป็นการอ่านเพื่ออ่านออก มุ่งให้อ่านหนังสือได้แตกฉานเท่านั้น

กล่าวโดยสรุป ทักษะการอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านคำโดยนำ พยัญชนะ สระวรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน ซึ่งนักเรียนจะต้องสังเกตรูปพยัญชนะและสระแล้วอ่านสะกดคำให้ตรงกับเสียงให้ชัดเจน

2.2 ความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำ

ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งทักษะการอ่านสะกดคำจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการฝึกทักษะการอ่านเมื่อนักเรียนมีพื้นฐานการอ่านที่ดีแล้วจะสามารถช่วยให้นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนที่ดีตามไปด้วย อีกทั้งมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำไว้ดังต่อไปนี้

จันทรา ด้านคงรักษ์ (2566 : 130) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำไว้ว่า ทักษะการอ่านสะกดคำเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างมากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากนักเรียนในระดับนี้ต้องเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถจำรูปคำได้ทั้งหมด ดังนั้นการอ่านสะกดคำจะช่วยให้นักเรียนประสมคำอ่านและสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2553 : 162) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำไว้ว่า ทักษะการอ่านสะกดคำเป็นเรื่องที่จำเป็นมากสำหรับนักเรียน หากครูไม่ได้สอนทักษะการอ่านสะกดคำ จะทำให้นักเรียนขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะสับสน อ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ด้วย เมื่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวนคำที่ต้องเรียนเพิ่มจำนวนมากขึ้น นักเรียนไม่สามารถจำรูปคำได้ทั้งหมด ทักษะการอ่านแบบสะกดคำจะช่วยให้นักเรียนประสมคำอ่านและสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง ในขณะที่ฉัตรวรรณ วัลย์วรรณนระกร (2560 : 237) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำไว้ว่า นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นเป็นช่วงที่เริ่มอ่านเขียนอย่างเป็นระบบ เด็กที่มีพื้นฐานทักษะการอ่านที่ดีย่อมมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ในอนาคตได้มากกว่าเด็กที่ออกเขียนไม่คล่อง เช่นเดียวกับที่ บันลือ พุกกะวัน (2532) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการอ่านสะกดคำไว้ว่า หากนักเรียนอ่านไม่ได้ การเรียนการสอนย่อมพบอุปสรรคอย่างใหญ่หลวง พฤติกรรมในการเรียนรู้ของเด็กจะเปลี่ยนไป หงอยเหงา เก็บกด

เด็กที่อ่านได้ย่อมได้รับการยอมรับ สามารถร่วมเรียน ร่วมเล่นกับเพื่อน ๆ ได้ดี ตรงกันข้าม การที่เด็กมีอุปสรรคในการอ่าน ย่อมขาดความอบอุ่น ขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นปัญหาหลักของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สืบเนื่องมาจากการอ่านไม่ออกและเขียนไม่ได้ ส่งผลกระทบต่อการเรียนในวิชาอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำไว้ว่า ทักษะการอ่านสะกดคำเป็นทักษะที่มีความจำเป็น ซึ่งครูจะต้องดูความสามารถของเด็กแต่ละวัยและพิจารณาถึงความเหมาะสมของสภาพแวดล้อมในการฝึกฝนเด็กจนเกิดความชำนาญ และฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุป ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสำคัญต่อการฝึกทักษะการอ่านของนักเรียน ซึ่งการอ่านสะกดคำจะช่วยให้เด็กมีหลักเกณฑ์การประสมคำและสามารถอ่านคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยได้ เมื่อนักเรียนฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ จะส่งผลให้นักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเองและมีความมั่นใจในการเรียนวิชาอื่น ๆ ด้วย

2.3 กลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ

กลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำมีหลากหลายวิธี การจัดการเรียนการสอนของครูให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิผลนั้น ครูต้องคำนึงถึงอายุและความสนใจของนักเรียน ซึ่งในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้นมีความสนใจในช่วงสั้น ๆ (ฉัตรวรรณ วัฒนวรรณ, 2560 : 237) ดังนั้นครูไม่ควรยึดวิธีใดวิธีหนึ่ง แต่ควรผสมผสานหลายวิธีเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนจนสามารถทำให้เด็กอ่านสะกดคำได้ ซึ่งนักวิชาการได้กล่าวถึงกลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำไว้ดังต่อไปนี้

วรรณิ โสมประยูร (2553) ได้อธิบายวิธีสอนทักษะการอ่านสะกดคำไว้ว่า ในปัจจุบันใครก็ตามที่ไม่สามารถอ่านและเขียนได้นับว่าเป็นเสียเปรียบอย่างมาก เพราะทักษะการอ่านและทักษะการเขียนนั้นก็ย่อมจะต้องมีการสะกดคำ (Spelling) ซึ่งการเรียนรู้ในการอ่านกับการเรียนรู้ในการสะกดคำจึงมีความสัมพันธ์กันมาก ผู้เรียนจะสะกดคำต่าง ๆ ที่เขาสามารถอ่านออกได้ถูกต้องและแม่นยำกว่าคำที่เขาอ่านไม่ออก ดังนั้น วิธีสอนอ่านแบบสะกดคำจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อทักษะการอ่านสะกดคำของผู้เรียนด้วย

บันลือ พุกษะวัน (2556) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนอ่านของครู ไว้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. ปฏิบัติการพื้นผิว เป็นการเริ่มสอนให้ออกเสียงให้ถูกต้องจากการผสมผสานตัวอักษรทีละคำ สองคำ ดังที่เราท่านเคยเห็นหรือได้รับการฝึกมาแล้ว คือใช้การอ่านพร้อม ๆ กันทั้งชั้น โดยการนำของครูหรือเด็กเอง แล้วอ่านทวนคำกัน เรียกว่า การตะโกนหนังสือ (อ่านนำและอ่านตาม)

วิธีอ่าน

- ใช้การสะกดตัวผสมคำ โดยใช้เสียงพาไป เช่น ดู = ดอ อู = ดู กิน = กอ อี = กิ, กิ นอ = กิน

- เรียนอ่านทางหู ฟังการผสมเสียงก็อ่านได้ถูกต้อง
ประโยชน์

- ใช้สอนแจกถูก นำโดยเล่นเกมเสียงเหมือน อ่านหนังสือแตกหรือ ขยาย
ประสบการณ์ทางการอ่าน ได้สะกดคำอ่านได้ดี

- ใช้ฝึกเขียนเบื้องต้น เพราะวิธีอ่านกับเขียนสัมพันธ์กันมาก
- เหมาะกับรากภาษาไทย (phonic language)

ส่วนเสีย

- ไม่สามารถใช้อ่านเพื่อสื่อความหมายได้ดี
- อ่านหนังสือได้ช้า อุปสรรคต่อการอ่านในใจ สายตาจะจับนิ่งกวาดสายตา
อ่านไม่ดีเท่าที่ควร วิธีสอนแบบนี้ เรียกว่า synthetic approach

2. ปฏิบัติการส่วนเล็ก เป็นการสอนอ่านเป็นคำเป็นประโยค (basal reader's approach) เป็นเรื่องราวสั้น ๆ มีภาพประกอบ ผู้เรียนได้อ่านภาพ อ่านคำ และประโยค มีการซ้ำคำให้อ่าน ๆ ครั้งละประโยคเพื่อให้เข้าใจความในประโยคก่อน แล้วจึงฝึกอ่านในใจ นับเป็นการฝึกอ่านเพื่อมุ่งให้เกิดความเข้าใจ

วิธีอ่าน

- ใช้การอ่านเป็นคำเป็นประโยค มีภาพบอกเรื่องหรือภาพประกอบเรื่อง
- ใช้การกวาดสายตา และจำรูปคำในการอ่าน (word's figuration)
- คำที่นำมาให้อ่านมีความหมายทำให้เข้าใจเรื่องราว

ประโยชน์

- ผู้เรียนได้ติดตามเรื่อง เรื่องราวที่สนใจ สนุกสนาน และเห็นประโยชน์ของ
การอ่าน ปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการอ่าน

ส่วนเสีย

- การใช้คำจำกัด เพราะอ่านเป็นคำเป็นประโยค อ่านได้ เขียนอาจเกิดปัญหา
เขียนไม่ได้ ส่วนเสีย คำที่ใช้ต้องผ่านการวิจัย เป็นคำสามัญพื้นฐาน (basic words & sight words)

3. ปฏิบัติการที่ก่อให้เกิดความลึกซึ้ง เป็นการสอนอ่านที่ต่อเนื่องจากปฏิบัติการส่วน
เล็ก หลังจากเข้าใจเรื่องราวหรือความหมายของสิ่งที่อ่านแล้วนำมาอภิปราย วิเคราะห์ เปรียบเทียบ

ประเมินบุคลิกของตัวละคร (ถ้าเป็นนิทาน) เพื่อเลือกแบบอย่างพฤติกรรมที่เหมาะสมที่สุดที่จะเป็นแบบอย่างในการประพฤติปฏิบัติ ในส่วนที่เป็นบทความหรือเรื่องราวนำไปวิเคราะห์ ประเมิน เลือกรัดสินใจ โดยพินิจหรือวิจารณ์ญาณใคร่ครวญไตร่ตรองตรงที่จะนำประโยชน์ความรู้ไปใช้ นับเป็นจุดสุดยอดของการสอนอ่าน (critical reading) อีกส่วนหนึ่งของการอ่านที่เป็นผลที่ก่อให้เกิดความลึกซึ้งก็คือ การนำคำ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ผู้เรียนมาสร้างเรื่องจากประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อเน้นย้ำให้เข้าใจ ความหมาย อีกทั้งขยายประสบการณ์การเรียนรู้ได้ดีอีกด้วย

วิธีเรียน

- เล่าเรื่องราวที่ได้จากการอ่าน
- แสดงประกอบเรื่องราวหรือนิทานเพื่อให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร
- เลือกโดยประเมินตัวละครว่า ตัวละครใดควรเป็นแบบอย่างใน การประพฤติปฏิบัติ เป็นการสอนจริยธรรมแก่ผู้เรียนได้ดี เพราะผู้เรียนมักไม่ชอบให้ผู้ใหญ่สอนเขาโดยตรง จึงใช้นิทานในการสอนคน สอนเด็กได้ดียิ่ง

การสอนให้อ่านออกมีหลายวิธี ครูไม่ควรยึดวิธีใดวิธีหนึ่ง ควรให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษรด้วยการสังเกต (Shin & Crandall, 2013) แล้วผสมผสานหลายวิธีจนสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงเป็นคำ และรู้ความหมายของคำ โดยนักการศึกษา สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์, (2553); สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, (2559); กิ่งกาญจน์ หมายงาม, (2561) และขวัญภา บุญนิตี, (2564) ได้กล่าวถึงกลวิธีการสอนอ่านสะกดคำ ดังนี้

1. วิธีประสมอักษร วิธีประสมอักษรเป็นการอ่านที่เน้นการฟังเสียงของพยัญชนะสระ และวรรณยุกต์ที่นำมาประสมกันเป็นคำ เช่น

ตา สะกดว่า ตอ-อา → ตา

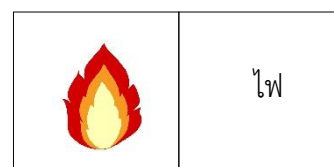
หู สะกดว่า หอ-อุ → หู

เฒ่า สะกดว่า ผอ-เอา → เฒ่า

ล้อ สะกดว่า ลอ-ออ-ลอ-ไม้โท → ล้อ

แก๊ สะกดว่า กอ-แอ-แก-ไม้เอก → แก๊

2. การเดาคำจากภาพ เป็นการอ่านที่เริ่มอ่านจากรูปภาพก่อน แล้วสังเกตตัวอักษรจะช่วยชี้แนะให้นักเรียนอ่านคำได้ เช่น





ภาพประกอบ 2 การสอนทักษะการอ่านสะกดคำด้วยการเดาคำจากภาพ

3.อ่านจากรูปร่างของคำ เป็นการสังเกตรูปร่างของคำที่มีรูปร่างพยัญชนะ สระ
วรรณยุกต์ที่คล้ายกัน ก็สามารถเดาและเทียบเสียงคำได้ เช่น

- ใน - ใจ มีรูปสระเหมือนกัน
- ใช้ - ให้ มีรูปสระและวรรณยุกต์เหมือนกัน
- แม่ - แม้ มีรูปพยัญชนะและสระเหมือนกัน

4.การเดาคำจากบริบท เป็นการอ่านคำที่อยู่ในบริบท สถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้น
เพื่อช่วยให้เด็กเดาคำจากบริบทและอ่านคำนั้นออก เช่น

- ฉันเป็นของใช้ มีไว้ในครัว เขาไว้ตัดคั่ว ทั่วทุกบ้านต้องมี (กระทะ)

จากการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสอนทักษะการอ่าน
สะกดคำ ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์วิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ ดังรายละเอียดในตารางที่ 2

ตาราง 2 แสดงการสังเคราะห์กลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ

นักวิชาการ	กลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ					
	1.วิธี ประสม อักษร	2.การ เดาคำ จาก ภาพ	3. อ่าน จากรูปร่าง ของคำ	4. การเดา คำจาก บริบท	5. อ่าน โดยให้รู้ หลักภาษา	6. อ่าน ตาม ครู
สายัณห์ ผาน้อยและคณะ (2553 : 50)	✓	✓		✓		
สิริพัชร (2553 : 163)	✓		✓		✓	
ไพรินทร์ (2556 : 77)	✓					
รชยา (2559 : 27)	✓		✓			
สถาบันภาษาไทย สำนัก	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ตาราง 2 (ต่อ)

นักวิชาการ	กลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ					
	1.วิธี ประสม อักษร	2.การ เดาคำ จาก ภาพ	3. อ่าน จากรูปร่าง ของคำ	4. การเดา คำจาก บริบท	5. อ่าน โดยให้รู้ หลักภาษา	6. อ่าน ตาม ครู
วิชาการและมาตรฐาน การศึกษา(2559 : 6-8)						
กึ่งกาญจน์ (2561 : 23)	✓	✓	✓	✓	✓	
ทักษิณ (2561 : 14)						✓
ขวัญนภา (2564 : 7)	✓	✓		✓		
รวม	7	4	4	4	3	2

จากกลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำข้างต้น จึงสรุปได้ว่า กลวิธีสอนทักษะการอ่านสะกดคำมีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา และเหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมในการฝึกฝนทักษะการอ่านสะกดคำของผู้เรียน ซึ่งการสอนให้เด็กอ่านออกมีหลายวิธี ครูไม่ควรยึดวิธีใดวิธีหนึ่ง ควรให้เด็กเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษรด้วยการสังเกตคำ ฝึกออกเสียงคำได้ถูกต้องจึงสอนอ่านเป็นประโยค โดยการนำคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้เรียนมาสอนเน้นย้ำให้เข้าใจความหมาย จะช่วยขยายประสบการณ์การอ่านของเด็กได้ดี ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปกลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำได้ 4 วิธี ประกอบด้วย 1. วิธีประสมอักษร 2. การเดาคำจากภาพ 3. อ่านจากรูปร่างของคำ 4. การเดาคำจากบริบท ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำกลวิธีการสอนทักษะการอ่านสะกดคำทั้ง 4 วิธีไปใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการเล่นเกมนในการจัดการเรียนการสอนที่จัดให้กับผู้เรียน

2.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ

Brown and Lee (2015) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ คือ ปัจจัยทางอารมณ์มีบทบาทสำคัญในความสำเร็จ เช่นเดียวกับการใช้ภาษา โดยการอ่านขึ้นอยู่กับความแปรปรวนภายใน การเห็นคุณค่าในตนเอง การเอาใจใส่และแรงจูงใจ นักเรียนจำนวนมากที่ประสบความสำเร็จในทักษะการอ่านเมื่อนักเรียนได้รับอิสระจากการอ่าน และแรงจูงใจในการอ่าน

วรณี ไสมประยูร (2553) กล่าวว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ มี 2 ปัจจัย คือ

1. ตัวเด็ก ประกอบด้วย ด้านร่างกายของเด็กที่แตกต่างกันทำให้ทักษะการอ่านของเด็กแต่กันกันไปด้วย ดังนั้นครูจึงต้องทำความเข้าใจและหาทางแก้ไข ด้านสติปัญญา เด็กแต่ละคนจะมีทักษะการอ่าน การตีความที่แตกต่างกัน ครูต้องใช้กิจกรรมในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านให้เหมาะสมกับเด็ก และด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กที่แตกต่างกัน ครูจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่ขาดหายไปของเด็กให้เกิดการพัฒนาที่ดีขึ้น

2. ตัวครู ประกอบด้วย ด้านบุคลิกภาพของครูต้องมีทักษะการพูดที่ถูกต้องตามอักขรวิธี มีการใช้น้ำเสียงที่อ่อนโยน รวมทั้งแต่งกายให้ปราณีตสวยงาม ด้านความรู้ ครูต้องเข้าใจเนื้อหาในการสอนอย่างถ่องแท้ ด้านความสามารถของครู ต้องมีกลยุทธ์ในการสอนอ่านอย่างหลากหลายวิธีที่จะช่วยดึงดูดการเรียนรู้ของเด็กได้ อีกทั้งครูต้องมีความรักและรับผิดชอบต่อหน้าที่ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลไปถึงการสอนอ่านของเด็กด้วย ด้านการจัดการเรียนการสอนของครูให้เด็กเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติและออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัยของเด็ก

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ คือ 1. ตัวเด็ก โดยเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และสิ่งแวดล้อม 2. ตัวครูจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในความต่างนั้น เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็ก ให้นักเรียนมีอิสระในการอ่าน ครู สร้างแรงจูงใจในการอ่าน การเสริมแรง จะช่วยให้การสอนอ่านประสบความสำเร็จ

2.5 การประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ

สำนักทดสอบทางการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2566) ได้กำหนดแนวทางการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ไว้ 2 ด้าน คือ ความสามารถด้านการอ่านรู้เรื่อง และความสามารถด้านการอ่านออกเสียงที่เน้นการประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) โดยเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน มีทั้งหมด 2 ฉบับ ได้แก่

ฉบับที่ 1 การอ่านรู้เรื่อง เป็นแบบทดสอบ ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 การอ่านรู้เรื่องคำ เป็นข้อสอบแบบจับคู่คำ 10 คำ คะแนนเต็ม 10 คะแนน

ตอนที่ 2 การอ่านรู้เรื่องเป็นประโยคมี 15 ข้อ ประกอบด้วย

-ข้อสอบแบบเขียนประโยคเล่าเรื่องจากภาพมี 5 ภาพ คะแนนเต็ม 10 คะแนน

-ข้อสอบแบบเลือกตอบมี 10 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ตอนที่ 3 การอ่านรู้เรื่องข้อความ เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบมี 5 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน

ฉบับที่ 2 การอ่านออกเสียง เป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติ ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงเป็นคำ มีจำนวนคำทั้งสิ้น 20 คำ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงข้อความ มีจำนวน 1 ข้อความ ประกอบด้วย 10 ประโยค รวม 60-70 คำ คะแนนเต็ม 30 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

ตาราง 3 เกณฑ์การประเมินทักษะการอ่านของผู้เรียน

เกณฑ์ของ ระดับคะแนน	ฉบับที่ 1 การอ่าน			การแปลผล
	ตอนที่ 1 การอ่านรู้เรื่องคำ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	ตอนที่ 2 การเล่า เรื่องจากภาพ และ การอ่านรู้เรื่อง ประโยค (คะแนน เต็ม 30 คะแนน)	ตอนที่ 3 การอ่านรู้เรื่อง ข้อความ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	
ร้อยละ 75-100	8-10	23-30	8-10	ดีมาก
ร้อยละ 50-74	5-7	15-22	5-7	ดี
ร้อยละ 25-49	3-4	8-14	3-4	พอใช้
ร้อยละ 0-24	0-2	0-7	0-2	ปรับปรุง

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559) ได้กำหนดแนวทางการประเมินการอ่านสะกดคำของนักเรียน ไว้ดังนี้

1. ครูยกตัวอย่างการอ่านสะกดคำ เช่น มะลิ ก่อนจับเวลา
 2. ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ 10 คำ ภายในเวลา 5 นาที
- ตัวอย่างการอ่านสะกดคำ มะลิ สะกดว่า มอ-อะ-มะ ลอ-อิ-ลิ

ตาราง 4 การประเมินการอ่านสะกดคำ

1. เมมา	6. ไผเราะ
2. ศาลา	7. ชูมือ
3. เสาไฟ	8. วิช
4. กำไล	9. ราชนี
5. หัวเราะ	10. พิธี

ตาราง 5 เฉลยคำตอบการประเมินการอ่านสะกดคำ

ข้อ	คำ	อ่านสะกดคำ
1	เมมา	มอ - เอา เมมา
2	ศาลา	ศอ - อา ส่า ลอ - อ่า ลา ศาลา
3	เสาไฟ	สอ - เอา เส่า ฟอ - ไอ่ ไฟ เส่าไฟ
4	กำไล	กอ - อ่า กำ ลอ - ไอ่ ไล กำไล
5	หัวเราะ	หอ - อ้าว หัว รอ - เอาะ เราะ หัวเราะ
6	ไผเราะ	พอ - ไอ่ ไผ รอ - เอาะ เราะ ไผเราะ
7	ชูมือ	ชอ - อู ชู มอ - อือ มือ ชูมือ
8	วิชา	วอ - อี วิ ชอ - อ่า ชา วิชา
9	ราชนี	รอ - อ่า รา ชอ - อี ชี นอ - อี้ นี ราชนี
10	พิธี	พอ - อี - พิ รอ - อี้ - ธี พิธี

ตาราง 6 แบบบันทึกการอ่านสะกดคำ

ที่	ชื่อ- สกุล	ข้อที่										รวม คะแนน	ผลการ ประเมิน	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		ผ่าน	ไม่ผ่าน
คะแนนรวม														

การบันทึกผลการประเมินมีดังนี้

1. ให้ครูบันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายข้อ เพื่อให้รู้ว่าคุณนักเรียนมีข้อบกพร่องใด สำหรับนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาคุณนักเรียน
2. วิธีการบันทึก ถ้าทำถูกต้องให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ถ้าทำผิดให้ใส่เครื่องหมาย x (เครื่องหมาย ✓ เท่ากับ 1 คะแนน เครื่องหมาย x เท่ากับ 0 คะแนน)
3. นักเรียนต้องได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์ กรณีที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ ครูผู้สอนต้องฝึกจนนักเรียนเขียนได้

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาน่านเขต 2 (2564) ได้จัดทำข้อสอบคัดกรองความสามารถในการอ่านของผู้เรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยกำหนดโครงสร้างของเครื่องมือคัดกรอง ดังตาราง 7

ตาราง 7 โครงสร้างเครื่องมือคัดกรองทักษะการอ่านของผู้เรียน

สมรรถนะ	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด ตาม หลักสูตร	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	รูปแบบ ของ ข้อสอบ	จำนวน (ข้อ)	คะแนน เต็ม
การอ่าน ออกเสียง	ท 1.1 ป 1/1 อ่าน ออกเสียง คำคล้อง จอง และ ข้อความ สั้น ๆ	การอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความ	แบบทดสอบ การอ่าน ออกเสียง - การอ่าน พยางค์ - การอ่าน สะกดคำ	10 ข้อ 5 ข้อ	10 คะแนน

เกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรอง

การคัดกรองทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 มีเกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผล ดังนี้

ตาราง 8 เกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรอง

เกณฑ์ของระดับคะแนน	การแปลผล
ร้อยละ 75-100	ดีมาก
ร้อยละ 50-74	ดี
ร้อยละ 25-49	พอใช้
ร้อยละ 0-24	ปรับปรุง

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2553) ได้กล่าวถึง การวัดและประเมินผลทักษะการอ่าน ไว้ ดังนี้

1. การวัดและประเมินผลทักษะการอ่าน จะต้องวัดพฤติกรรมให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

2. การวัดและประเมินผลทักษะการอ่านจะต้องประเมินสมรรถภาพ 5 สมรรถภาพ คือ มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การอ่าน อ่านออกเสียง อ่านในใจและจับใจความของเรื่อง อ่านอย่างมีวิจารณญาณ และมีนิสัยที่ดีในการอ่าน

3. การวัดและประเมินผลทักษะการอ่านสามารถวัดได้ด้วยวิธีการหลายวิธี เช่น การทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้คือแบบทดสอบ แบบสัมภาษณ์ แบบสำรวจรายการ และแบบสอบถาม

4. วิธีการวัดและประเมินผลการอ่านออกเสียง ครูจะต้องตั้งเกณฑ์การให้คะแนนไว้แล้วให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงให้ฟัง หรือวัดผลการอ่านเป็นแบบทดสอบก็ได้

ตาราง 9 กรอบจุดประสงค์การเรียนรู้การวัดและประเมินผลทักษะการอ่าน

สมรรถภาพ	จุดประสงค์การเรียนรู้ชั้นป.1-2
1. มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การอ่าน	-มีความรู้เรื่องรูปและเสียง สระ การแจกลูกสะกดคำ
2. อ่านออกเสียง	-อ่านออกเสียงถูกต้องและชัดเจน
3. อ่านและจับใจความของเรื่องที่อ่าน	-จับใจความและระบุความสำคัญของเรื่องที่อ่าน
4. อ่านอย่างมีวิจารณญาณ	
5. มีนิสัยที่ดีในการอ่าน	ปฏิบัติตนการอ่านหนังสือในห้องสมุดตามคำแนะนำ

หลักสูตรได้กำหนดเนื้อหาของทักษะการอ่านระดับชั้นป.1-2 ไว้ดังนี้

1.หลักเกณฑ์การอ่าน คำ วลี ประโยค เกี่ยวกับ พยัญชนะ สระ การผันอักษร คำควบกล้ำ อักษรนำ เครื่องหมายวรรคตอน คำสัมผัสคล้องจอง บทร้อยกรองง่าย ๆ โดยใช้คำพื้นฐานประมาณ 450 คำ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และประมาณ 800 คำ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และคำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้ในกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ

2.อ่านออกเสียงและอ่านในใจเกี่ยวกับ นิทานแฝงคติธรรม นิทานพื้นบ้าน บทร้อยกรองง่าย ๆ คำคล้องจอง ประสบการณ์ของตนเองครอบครัว โรงเรียน สังคมและชุมชน

3.การปฏิบัติตามคำแนะนำเกี่ยวกับการอ่าน

4.การเก็บและรักษาหนังสือการจัดมุมหนังสือ การใช้มุมหนังสือและห้องสมุด

จากการทบทวน นักวิชาการใช้วิธีการวัดทักษะการอ่านสะกดคำหลากหลายวิธี ได้แก่ การทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์ การประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบทดสอบ แบบสัมภาษณ์ แบบสำรวจรายการ และแบบสอบถาม ซึ่งในงานวิจัยของผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการทดสอบ การสังเกต และการประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบทดสอบ และแบบสังเกต ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบการวิจัย

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านสะกดคำ

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

ศราพร กันทะนัน (2565) การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือใช้ในการวิจัย ได้แก่ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1. แบบทดสอบวัดผลฤทธิ์ 2. แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า 1. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และ 3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้จากหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) อยู่ในระดับมากที่สุด

ขวัญนภา บุญนิธิ (2564) ได้พัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยเป็นรายบุคคล เครื่องมือที่ใช้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกวินิจฉัยรายบุคคล แบบทดสอบวัดทักษะด้านการอ่านสะกดคำ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

ร้อยละ คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยเป็นรายบุคคล พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ธัญกานต์ เกียรติขวัญบุตร (2563) ได้ศึกษาผลการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ ร่วมกับการใช้สื่อประสม กรณีศึกษานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียน 2. แบบประเมินความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกดคำ 3. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. ร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีพัฒนาการอ่านแจกลูกสะกดคำหลังได้รับการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับการใช้สื่อประสม ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 11 คนและไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 1 คน 2. ความสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับการใช้สื่อประสม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

พิรุณรัตน์ ขอนดอก (2563) ได้พัฒนาความสามารถอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้บทเรียนสื่อประสมร่วมกับแนวคิดพหุสัมผัสสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล และแบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิจัยโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีพัฒนาการความสามารถในการอ่านสะกดคำอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชัยณรงค์ ขำบัณฑิต (2562) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำของนักเรียนที่มีภาวะเสี่ยงต่อปัญหาด้านการอ่านในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับโปรแกรมสอนอ่านทางตรง ส่งเสริมความพยายาม และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ครูและผู้ปกครองหลังจากการใช้โปรแกรม เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำ และแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นใช้สถิติบรรยายวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนต่ำสุด-สูงสุด วิเคราะห์ด้วยกราฟเส้นเพื่อแสดงพัฒนาการของทักษะการอ่านสะกดคำ และวิเคราะห์ประเด็นความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า 1. ตัวอย่างวิจัยทั้ง 3 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำเพิ่มขึ้นหลังได้รับโปรแกรมฯ ซึ่งในระยะได้รับการ

ช่วยเหลือมีคะแนนการอ่านสะกดคำเพิ่มขึ้นสูงกว่าระยะเส้นฐาน และ 2. ผลการสัมพัทธ์ความคิดเห็นของนักเรียน ครู และผู้ปกครองที่มีต่อโปรแกรมฯ คือ มีผลเชิงบวกต่อการใช้โปรแกรมฯ และเห็นสมควรนำไปใช้ต่อเพื่อช่วยเหลือนักเรียนที่มีภาวะเสี่ยงต่อปัญหาด้านการอ่าน

จากทบทวนงานวิจัยในประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนใหญ่เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ แบบทดสอบแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เอสโปซิโต และคณะ (Esposito et al., 2022) ได้สำรวจมุมมองของครูโรงเรียนประถมศึกษาเกี่ยวกับการสอนการสะกดคำ เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (one-way anova) ผลการวิจัยพบว่า การให้ความสำคัญการสะกดคำของครูผู้สอนนักเรียนระดับประถมต้นให้คะแนนความสำคัญของการสะกดคำสูงกว่าครูผู้สอนนักเรียนระดับประถมปลาย เนื่องจากผู้เรียนกลุ่มนี้สามารถอ่านสะกดคำได้อัตโนมัติ

ซาริช และคณะ (Zarić และคณะ, 2021) ได้ศึกษาความรู้เฉพาะคำและอักขรวิธีสำหรับทักษะการอ่านและการสะกดคำของเด็กชั้นประถมศึกษาชาวเยอรมัน เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบการอ่าน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าความรู้เฉพาะคำและอักขรวิธีทั่วไปมีส่วนช่วยในการอ่านและการสะกดคำสูงกว่าสติปัญญาและการรับรู้ทางเสียง

จากทบทวนงานวิจัยต่างประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนใหญ่เป็นแบบทดสอบการอ่าน และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินทักษะการอ่าน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

จากทบทวนงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนใหญ่เป็น แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินทักษะ

การอ่านสะกดคำ แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้

ในปัจจุบันการจัดการศึกษาครูผู้สอนต้องพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต ซึ่งความสุขในการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

3.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียนรู้เป็นความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้จัดขึ้น ซึ่งการจัดการศึกษาในปัจจุบันจะต้องตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและการสร้างความสุขในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนจะยิ่งช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ได้มีนักวิชาการให้คำนิยามของความสุขในการเรียนรู้ไว้ดังต่อไปนี้

มารุต พัฒผล (2557 : 179) กล่าวถึง ความสุขในการเรียนรู้ ไว้ว่า ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของครูที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านสมองสองซีกอย่างสมดุล ผู้เรียนมีส่วนร่วมร่วมกับเพื่อนในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เน้นให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนและรู้สึกสบายใจในการทำกิจกรรมภายใต้บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งความสุขในการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่สำคัญมากต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ สอดคล้องกับที่ ภัศรดา จูเมฆา และ ปกรณ์ ประจันบาน (2559 : 15) กล่าวว่าความสุขในการเรียนรู้เป็นความรู้สึกของนักเรียนที่รู้สึกรัก เรียน รู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนซึ่งอาจมาจากปัจจัยจากตัวผู้เรียนเอง หรือจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เช่น ตัวผู้สอน หรือบรรยากาศภายในโรงเรียน และสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน นอกจากนี้ สุธทัย รุจิรัตน์ (2558 : 61) ได้กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (behavior) ของผู้เรียนอันเนื่องมาจากการเรียนรู้ กล่าวคือ มีความพึงพอใจ มีความรู้สึกรักหรือชอบ วิชาที่เรียน มีความสนใจเรียน ตั้งใจเรียนเป็นอย่างดี สนใจเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียน และสุดารัตน์ พงษ์พันธ์ (2558 : 32) ได้กล่าวไว้ สอดคล้องกันว่า ความสุขในการเรียนรู้เป็นพฤติกรรมแสดงออกทางด้านการเรียนรู้ของเด็กที่ได้รับการตอบสนองจากด้านความสนใจ ด้านสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนและครูและด้านการยอมรับ อย่างไรก็ตาม ลัดดา หวังภานิต (2557 : 15) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้เป็นการพัฒนาผู้เรียน

ให้เกิดความงอกงามในจิตใจ และความสุขสามารถพัฒนาสติปัญญาให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ได้ ซึ่งความสุขกับการศึกษามีความสัมพันธ์กันและไม่สามารถแยกจากกันได้

กล่าวโดยสรุป ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกพึงพอใจที่ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ โดยที่ผู้เรียนรู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ถามคำถาม และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนและรายบุคคลจนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามจุดประสงค์การเรียนรู้

3.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญในการจัดการศึกษาที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์และดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 : 5) นักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้ไว้ดังต่อไปนี้

มารุต พัฒนาผล (2557 : 183) ความสุขในการเรียนรู้ เป็นตัวแปรสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะเป็นทั้งเหตุปัจจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และเป็นผลที่เกิดจากการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญกับความสุขในการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความสุขเป็นลำดับแรก สอดคล้องกับ สุธนัทย์ รุจิรัตน์ (2558 : 62) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้ไว้ว่า ความสุขในการเรียนรู้มีผลต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนเป็นอย่างมาก เมื่อนักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้จะส่งผลต่อการเป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ดำรงชีวิตอย่างมีความสุข คิดถึงประโยชน์ของสังคมและประเทศชาติมากกว่าประโยชน์ของตนเอง และที่สำคัญที่สุดคือมีความสุขในการกระทำประโยชน์ให้กับประเทศชาติและสืบต่อสิ่งที่เป็นความดีและความสุขนี้ไปถึงลูกหลานอันจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป เช่นเดียวกับที่ ภัสสรดา จูเมฆา และปกรณ์ ประจันบาน (2559 : 23) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้ไว้ว่า สิ่งที่เกิดขึ้นในตัวเด็กที่สำคัญที่สุดก็คือเด็กมีความสุข อันนี้เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัด เมื่อเด็กมีความสุข เด็กก็มีความกระตือรือร้นและรักในการเรียนรู้ โดยไม่ต้องเคี่ยวเข็ญเด็กจะสนุกในการเรียนรู้ด้วย ตนเอง รักที่จะสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ด้วยตนเอง และสิ่งที่เกิดขึ้นนอกจากความสุขก็คือกระบวนการ ความคิด ในการเรียน ในการทำงาน เด็กจะเรียนรู้ว่าทุกอย่างมีที่มา มีที่ไป มันมีเหตุ และมีผล และการทำงานเป็นทีม ก็เป็นสิ่งที่เห็นได้ว่าเด็ก ๆ มีความสามารถในการทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข ซึ่ง หาได้น้อยมา แม้กระทั่งในวงการ

ของผู้ใหญ่ ซึ่งจะเป็นทุน เป็นภูมิคุ้มกันของเด็ก ซึ่งนอกจาก ความรู้สึกภาคภูมิใจใน ตนเองแล้วเขา จะมองคนอื่นอย่างเข้าใจและให้โอกาสเพื่อนหรือแม้กระทั่งเด็ก รุ่นน้องมากขึ้น

กล่าวโดยสรุป ความสุขในการเรียนรู้เป็นตัวแปรที่สำคัญในการเรียนรู้และมีผลต่อ การดำเนินชีวิตของผู้เรียนเป็นอย่างมาก เมื่อผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะมีความ กระตือรือร้นและรักในการเรียนรู้โดยไม่ต้องเคี่ยวเข็ญ ทำให้กลายเป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้ตลอด ชีวิต และสิ่งที่เกิดขึ้นนอกจากความสุขคือกระบวนการ ความคิดในการเรียน ผู้เรียนจะรู้จักการทำงานเป็นทีมและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

3.3 แนวคิดและองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้

จากการศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ ผู้วิจัยสรุปแนวคิด และองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้มีอยู่ 3 ด้าน ได้แก่ 1. องค์ประกอบด้านผู้เรียน 2. องค์ประกอบด้านการเรียนรู้ 3 องค์ประกอบด้านสัมพันธภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ลัดดา หวัง ภาษิต, 2557 : 23; สุदारัตน์ พงษ์พันธ์, 2558 : 51-52 ; สุดหทัย รุจิรัตน์, 2558 : 67-68; ภัสรดา จู เมฆา และปรกรณ์ ประจันบาน, 2559 : 45-49)

1. องค์ประกอบด้านผู้เรียน หมายถึง ผู้เรียนรู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือ เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนจนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามจุดประสงค์การ เรียนรู้

2. องค์ประกอบด้านการเรียนรู้ หมายถึง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ถามคำถามในสิ่งที่สงสัย และมีความรู้สึกพึงพอใจต่อผลคะแนน ของตนหรือผลคะแนนของกิจกรรมกลุ่ม

3. องค์ประกอบด้านสัมพันธภาพ หมายถึง ผู้เรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครูและ เพื่อนในระหว่างที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเล่น

3.4 ลักษณะของผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้

จากการศึกษาลักษณะของผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้ ผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้ (ลัดดา หวังภาษิต, 2557 : 29; สุदारัตน์ พงษ์พันธ์, 2558 : 51-52 ; สุดหทัย รุจิรัตน์, 2558 : 68-69; มารุต พัฒผล, 2557 : 180)

1. ผู้เรียนเข้าเรียนด้วยความสบายใจและไม่เกิดความเครียด
2. ผู้เรียนมีความตื่นเต้น ยินดีที่จะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

3. ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่
 4. ผู้เรียนพอใจเมื่อทราบผลการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตน
 5. ผู้เรียนพอใจเมื่อทราบผลการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของกลุ่ม
 6. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้
 7. ผู้เรียนสนุกสนานและไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อกิจกรรมที่ได้เรียนรู้
 8. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้
 9. ผู้เรียนยกมือแสดงความคิดเห็นในระหว่างการเรียนรู้
 10. ผู้เรียนถามคำถาม หรือตอบคำถามในระหว่างการเรียนรู้
 11. ผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อน เช่น ช่วยหยิบของ แบ่งปันสิ่งของ
 12. ผู้เรียนยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนและครู
 13. ผู้เรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน ถึงแม้ความสามารถจะแตกต่างกัน
 14. เมื่อทำผิด ผู้เรียนยอมรับผิด พร้อมขอโทษและปฏิบัติตามกฎ กติกา
- ข้อตกลง
15. ผู้เรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับครู และคอยช่วยครูในการหยิบจับอุปกรณ์ ชื่อของหรือเก็บของเข้าที่

3.5 การวัดความสุขในการเรียนรู้

มารุต พัฒนาผล (2557 : 190-193) ได้กล่าวถึง การวัดความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ว่า ความสุขในการเรียนรู้สามารถวัดได้ด้วยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีแบบบันทึกการสังเกต โดยสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงความสุขในการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนเข้าชั้นเรียนตรงเวลา ผู้เรียนแสดงอาการยิ้มแย้มแจ่มใส ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ผู้เรียนตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย ตอบคำถามด้วยความมั่นใจ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและผู้สอน ซึ่งผลที่ได้จากการวัดจะนำไปสู่การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขแล้วจะจดจำเนื้อหาสาระที่เรียนได้ดีเป็นความจำระยะยาว (long term memory) และเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จะช่วยให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม

ตัวอย่าง นิยาม ความสุขในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ หมายถึง ความสุขกายสบายใจของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแสดงออกเป็นพฤติกรรม ได้แก่ ผู้เรียน

เข้าชั้นเรียนตรงเวลา ผู้เรียนแสดงอาการยิ้มแย้มแจ่มใส ผู้เรียนแสดงอาการกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ผู้เรียนตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย ผู้เรียนสามารถตอบคำถามด้วยความมั่นใจ และผู้เรียนพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและผู้สอน

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องพฤติกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความสุขเมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน

ตาราง 10 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข					
		เข้าชั้นเรียนตรงเวลา	ยิ้มแย้มแจ่มใส	กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมการเรียนรู้	ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย	ตอบคำถามด้วยความมั่นใจ	แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและผู้สอน
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

ลงชื่อ.....ผู้สอน

ลัดดา หวังภษิต (2557 : 29) ได้ศึกษาการวัดความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้หลายลักษณะ ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรม การรายงานตนเอง การสัมภาษณ์ การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ การประเมินโดยเพื่อน ซึ่งการวัดความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถใช้วิธีการวัดหลายวิธีร่วมกันได้ จะทำให้ผู้สังเกตได้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกัน ในมุมมองที่แตกต่างกัน

สุดหทัย รุจิรัตน์ (2558 : 103-104) ได้ศึกษาการวัดความสุขในการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) โดยในแบบวัดความสุขจะประกอบด้วยประโยคที่มีข้อความเกี่ยวข้องกับสภาพของนักเรียนที่แสดงถึงการเรียนอย่างมีความสุขในลักษณะต่าง ๆ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณลักษณะ ด้านการเรียนรู้ และ

ด้านสัมพันธภาพ ให้นักเรียนเลือกระดับคำตอบที่ตรงกับความจริงของตนเองมากที่สุด ซึ่งมีเกณฑ์การให้ค่าระดับคุณภาพ ดังนี้

มีความสุขมาก ให้ 3 คะแนน

มีความสุขปานกลาง ให้ 2 คะแนน

มีความสุขน้อย ให้ 1 คะแนน

สุदारัตน์ พงษ์พันธ์ (2558 :51-52) ได้เสนอแนวทางในการสร้างแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยสำหรับครูเป็นผู้ประเมิน แบ่งเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วยชุดคำถาม รวมทั้งสิ้น 18 ข้อ จำแนกได้ดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 ด้านความสนใจ มีข้อรายการประเมิน จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ ชอบที่จะเรียนรู้เมื่อพบเจอสิ่งใหม่ๆ ตั้งใจเรียนรู้เพิ่มขึ้น ยกมือแสดงความคิดเห็น ในระหว่างการเรียนรู้ ถามคำถาม หรือตอบคำถามในระหว่างการเรียนรู้ สนุกกับการทำงานที่ครูมอบหมายให้ ภูมิใจในผลงานตนเอง โดยการบอกเล่าผลงานให้เพื่อนและครูฟัง สนุกสนานกับกิจกรรมที่ได้เรียนรู้

ด้านที่ 2 ด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนและครู มีข้อรายการประเมิน จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ สามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและครู ช่วยเหลือเพื่อน เช่น ช่วยหยิบของแบ่งปัน สิ่งของ ช่วยครูในการหยิบจับอุปกรณ์ ถือของหรือเก็บของเข้าที่ สนุกกับการแสดงความคิดเห็นในระหว่างการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ สนุกกับการตั้งคำถาม หรือการตอบคำถามในระหว่างการร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

ด้านที่ 3 ด้านการยอมรับ มีข้อรายการประเมิน จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ เข้ากับเพื่อนๆ ได้ ถึงแม้ความสามารถจะแตกต่างกัน เข้ากับครูได้ เช่น กล้าที่จะพูดคุยแสดงความคิดเห็นในขณะร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนและครู เมื่อทำผิด ยอมรับผิด และพร้อมขอโทษปฏิบัติกิจกรรมตามกฎ กติกา ข้อตกลง

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

2 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงออกได้ด้วยตนเอง

1 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงออกได้โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ

0 คะแนน หมายถึง เด็กไม่แสดงออกเลยถึงแม้ครูจะคอยให้คำแนะนำแล้ว

ตัวอย่างแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้

ชื่อผู้สังเกต.....นามสกุล.....เป็นผู้สังเกตคนที่.....

ชื่อนักเรียน.....นามสกุล.....ชั้น.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ตาราง 11 ตัวอย่างแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้

ข้อ	ความสุขในการเรียนรู้	คะแนน			หมายเหตุ
		2	1	0	
ด้านความสนใจ					
1	สนใจทำงานให้สำเร็จ				
...				
รวมคะแนน					
ด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนและครู					
4.	กล้าตั้งคำถามและกล้าตอบคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อน ๆ และครู				
...				
รวมคะแนน					
ด้านการยอมรับ					
8	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน				
...				
10	ปฏิบัติตามกิจกรรมตามกฎ กติกา ข้อตกลง อย่างเต็มใจ				
รวมคะแนน					

ตาราง 12 ตัวอย่างเกณฑ์ระดับคะแนนและรายละเอียดพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียนรู้	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
ด้านความสนใจ 1.สนใจทำงานให้สำเร็จ	2	สนใจทำงานให้สำเร็จด้วยตนเอง
	1	สนใจทำงานให้สำเร็จโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ
	0	ไม่สนใจทำงานเลย ถึงแม้ครูจะคอยให้คำแนะนำแล้ว
ด้านสัมพันธภาพ 4.กล้าตั้งคำถามและกล้าตอบคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อน ๆ และครู	2	กล้าตั้งคำถามและกล้าตอบคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อน ๆ และครูอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งสองอย่างด้วยตนเอง
	1	กล้าตั้งคำถามและกล้าตอบคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อน ๆ และครูโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ
	0	ไม่กล้าตั้งคำถามและไม่กล้าตอบคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อน ๆ และครูเลย ถึงแม้ครูจะคอยให้คำแนะนำแล้ว
ด้านการยอมรับ 4.ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน	2	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนและครูด้วยตนเอง
	1	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนและครู โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ
	0	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนและครูเลย
10.ปฏิบัติตามกิจกรรมตามกฎ กติกา ข้อตกลง อย่างเต็มใจ	2	ปฏิบัติตามกิจกรรมตามกฎ กติกา ข้อตกลง ด้วยตนเอง
	1	ปฏิบัติตามกิจกรรมตามกฎ กติกา ข้อตกลง โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ
	0	ไม่ปฏิบัติตามกิจกรรมตามกฎ กติกา ข้อตกลงเลย ถึงแม้ครูจะคอยให้คำแนะนำแล้ว

จากการทบทวน นักวิชาการใช้วิธีการวัดความสุขในการเรียนรู้หลากหลายวิธี ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรม การรายงานตนเอง การสัมภาษณ์ การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ การประเมินพฤติกรรมด้วยตนเอง การประเมินโดยพฤติกรรมโดยเพื่อน และการประเมินพฤติกรรมโดยครู เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบบันทึกการสังเกต การเขียนสะท้อนตนเอง การใช้แบบสำรวจ การพูดคุยกับผู้สอน ซึ่งในงานวิจัยของผู้วิจัยได้เลือกใช้การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินพฤติกรรม และเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินพฤติกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบการวิจัยเนื่องจากการสังเกตพฤติกรรมเป็นสิ่งที่ทำได้ตลอดเวลา ซึ่งผู้วิจัยสามารถสังเกตในช่วงเวลาที่แตกต่างกันได้เพื่อขจัดความลำเอียง และแบบประเมินพฤติกรรมมีความสอดคล้องกับตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้

3.6.1 งานวิจัยในประเทศ

ลัดดา หวังภานิต (2557) ได้พัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเป็นชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 208 คน ใช้เวลาในการทดลอง 15 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวมทั้งสิ้น 60 คาบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ ผลการวิจัยพบว่า การประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองโดย ผู้วิจัย ครู และนักเรียนอยู่ในระดับมาก และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง (5 ช่วง) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุदारตน์ พงษ์พันธ์ (2558) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบระดับความสุขในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนวัดสามัคคีธรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษารุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยและแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในวิเคราะห์ข้อมูล คือ Paired-Sample t-test และหาค่าดัชนีประสิทธิผลของความสุข ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้รายด้านทุกด้านและโดยรวมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากทบทวนงานวิจัยในประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่า

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าว ช่วยส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

3.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

อลัน ฮูเบิร์ต เฟรเดอริก และคณะ (Alan Hubert Frederick et al., 2022) ได้ศึกษาระดับความภาคภูมิใจในตนเองและระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม แบบวัดความสุข สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจายและค่าสหสัมพันธ์รายข้อกับผลรวมคะแนนจากข้อคำถาม ผลการวิจัยพบว่า ระดับความภาคภูมิใจในตนเองและระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูง

จากทบทวนงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าว นำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนได้

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)

4.1 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น

การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาในหลักสูตรกับการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยครูจะต้องเชื่อว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นจะสามารถช่วยฝึกทักษะและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ได้มีนักวิชาการให้คำนิยามของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นไว้ดังต่อไปนี้

Khalil et al. (2022) กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนจากการศึกษาที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางไปสู่การศึกษาที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนจะสามารถสร้างความรู้และทักษะจากการเล่นได้ สอดคล้องกับ Pyle (2018) กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นแนวทางการสอนที่เน้นการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กในด้านต่าง ๆ ซึ่งการเล่นสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ การเล่นเกมอิสระ จะมีเป้าหมายเพื่อให้เด็กเกิดแรงจูงใจภายใน และการเล่นอีกประเภทหนึ่งคือ การเล่นเกมมีคำแนะนำเป็นการเล่นที่ผู้ใหญ่มีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเล่น เช่นเดียวกับที่ Mary and Alice (2012) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็น

เครื่องมือในการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการบำบัด การฝึกทักษะที่มีอยู่ หรือการพัฒนาการคิดเชิงสัญลักษณ์ ในขณะที่ บันลือ พุกษะวัน (2532) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญของเด็ก เป็นสื่อสร้างความสนุกสนาน และทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยไม่รู้ตัว ทั้งนี้เป็นการสนองความต้องการความสนใจที่สอดคล้องกับธรรมชาติแห่งวัยของเด็ก ๆ สอดคล้องกับ ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี และนวรรตน์ สิทธิมงคลชัย (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นสิ่งที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถนำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว และสามารถเป็นเครื่องมือที่ปรับสู่ภาวะสมดุลย์ทางอารมณ์ นอกจากนี้ ลัคนาภรณ์ ศักดิ์ชัยนันท์ (2559) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างประสบการณ์ตรงแก่เด็กช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้จากการเล่นของเขา ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูต้องจูงใจนักเรียนให้อยากที่จะเรียนรู้กิจกรรม โดยจัดกิจกรรมที่ทำให้เด็กคิดว่า เป็นการ เล่นมากกว่าที่จะบังคับให้หนึ่งเรียน อย่างไรก็ตาม พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นการสอนที่ทำให้เด็กได้เล่นได้แสดง ได้ร้องเพลง ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเล่นควบคู่กับการเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมที่เหมือนกับการเล่นเป็นจุดสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เล่นผ่านกิจกรรมที่ครูออกแบบขึ้น ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงให้ผู้เรียนเกิดทักษะและการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

4.2 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น

Froebel's 2003 (as cited in Aneke et al., 2016, pp. 56-64) ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นของ ฟรีดริช วิลเฮล์ม ออกัส โฟรเบล นักการศึกษาชาวเยอรมันเป็นผู้เสนอวิธีการเรียนรู้แบบเล่น เชื่อว่าผู้เรียนทุกคนมีตั้งแต่แรกเกิด มีศักยภาพทางการศึกษาอย่างเต็มที่ และสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เหมาะสม เป็นสิ่งจำเป็นในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเติบโตและพัฒนาอย่างเหมาะสม โดยวิสัยทัศน์ของโฟรเบล คือการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง ความรักในการเล่นและสามารถเล่นกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มอายุของตนเองได้ปรัชญาการศึกษาของโฟรเบล มุ่งเน้นไปที่การทำกิจกรรมอย่างอิสระ เน้นความคิดสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วมทางสังคม และการแสดงออกของการเคลื่อนไหว โดยโฟรเบลเชื่อว่าทฤษฎีการเรียนรู้แบบเล่นเป็นวิธีหนึ่งในการให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม เน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอย่างอิสระ โดย

ครูผู้สอนได้กำหนดวัตถุประสงค์ การวางแผน และดำเนินการตามแผนจนกระทั่งบรรลุ วัตถุประสงค์ จะทำให้ผู้เรียนการเรียนรู้ จินตนาการ ความคิด และการเคลื่อนไหวทางกายภาพของ ผู้เรียนเข้าด้วยกัน สอดคล้องกับ ลัคนาภรณ์ ศักดิ์ชัยนันท์ (2559) ได้กล่าวถึง แนวคิดพื้นฐานของ การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ไว้ว่า การเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก ซึ่งการ เล่นสามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ การเล่นสิ่งใด ๆ ซ้ำ ๆ จะทำให้เด็กเกิดทักษะในสิ่งนั้น ๆ นอกจากนี้ยังทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมทักษะทางภาษา ทำให้มีสมาธิ นอกจากนี้ Mary Briggs & Alice Hansen (2012) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียน การสอนแบบเรียนปนเล่น ไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี พัฒนาการ 3 มุมมองได้แก่ 1. มุมมองจิตวิเคราะห์ มีลักษณะการเล่นที่สร้างเสริมประสบการณ์ของ ผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนผ่อนคลายอารมณ์และเกิดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย 2. มุมมองคอนสตรัคติวิสต์ มีลักษณะการเล่นมาจากการดูซึม ในระหว่างการเล่น ผู้เรียนจะฝึก ทักษะ เพื่อก้าวไปสู่ความชำนาญและลองใช้พฤติกรรมใหม่ ๆ ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย การ เล่นที่อย่างมีคุณค่าจะนำไปสู่การพัฒนาทางสติปัญญาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน 3. มุมมองวัฒนธรรม สังคม เป็นลักษณะการเล่นที่เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการเล่นที่พัฒนาความคิดเชิง สติปัญญา ซึ่งสถานการณ์หรือกิจกรรมที่ครูได้ออกแบบขึ้นนั้นจะเป็นตัวกำหนดการแสดงออกทาง พฤติกรรมของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการวางแผน ติดตาม และ ตรวจสอบพฤติกรรมของตนเองได้

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปน เล่น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนมีส่วนในการช่วยให้ผู้เรียนเติบโตและมี พัฒนาอย่างเหมาะสม โดยครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบการจัดการเรียน การเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนที่ครูได้ออกแบบขึ้นนั้นจะเป็นตัวกำหนดการแสดงออกทาง พฤติกรรมของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถ และตรวจสอบพฤติกรรมของตนเอง ได้

4.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)

บันลือ พุกษะวัน (2556) ได้กล่าวถึงแนว ในขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน แบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning) ในเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-3) ไว้ว่า กิจกรรมในวัยนี้ น่าจะ เรียกว่า วัยเล่นปนเรียน กล่าวคือ เน้นในลักษณะเนื้อหาวิชาที่เป็นกิจกรรม ในชีวิตประจำวัน เป็นประสบการณ์หรือความรู้สามัญที่เป็นประสบการณ์ตรง แม้ภาษาก็จะเน้น

เฉพาะคำสามัญพื้นฐาน ที่ใช้พูดจากันในชีวิตประจำวัน โปรดศึกษาจากลักษณะของการกำหนด กิจกรรมการเรียนการสอน นั่นคือ การเล่นเป็นหลัก การเรียนเป็นผลพลอยได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยไม่รู้ตัว ปกติแล้ว การจัดการเรียนการสอนในระดับนี้มุ่งที่จะเน้นหนักกลุ่มทักษะการสนทนา ภาษาไทย เช่น

- การสอนการแจกลูก เช่น นักเรียนกำลังเรียนคำว่า เขียน ครูก็นำบัตรคำว่า “เขียน” มาให้เด็กฝึกอ่านอีกครั้งหนึ่ง นำกระดาษมาปิดตัวพยัญชนะ ข เสีย แล้วถามนักเรียนว่า พยัญชนะ อะไรที่ถูกปิดไว้ให้ทาย อ่านอย่างไร ถ้าเอา ท มาใส่แทนจะอ่านอย่างไร (พอเป็นแนวได้ เสียง เยน) แล้วให้หัดอ่านสะกดตัวผสมคำ เมื่อสะกดถึงคำใดก็ฝึกพูดเป็นประโยค ทั้งนี้เพื่อให้ คำนั้นมี ความหมาย เพราะนักเรียนบางคนอาจนำคำที่ไม่มีความหมายมาเล่นก็ได้ (การเรียน ภาษาต้องมี ความหมาย) จากนั้นใช้คำที่แจกแล้วฝึกเขียนไทยแบบเสียงพาไปอีกครึ่งหนึ่ง เพื่อเป็นการทวนคำ ทวนประโยค ฯลฯ

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมการเล่นที่เสนอแนะมานี้หากใช้อย่างน้อย 4-5 กิจกรรม ต่อเนื่องกัน แต่มีได้มุ่งให้ใช้กิจกรรมทั้ง 6 ขั้นตอนนี้เลยทีเดียว อาจสลับสับเปลี่ยนกับการขับร้อง “จุดเทียน เวียนวน” ซึ่งเป็นกิจกรรมต่อเนื่องที่ขยายวงกว้างออกไป ต่อไปก็เป็นกิจกรรมการสร้าง แผนภูมิ ประสิทธิภาพ “การเวียนเทียน” หรืออื่น ๆ เป็นต้น

- การเล่นเกมทายปริศนา เป็นการเล่นที่ผู้ทายจะต้องรู้จักการกำหนดคุณสมบัติ ของ สิ่งนั้น เช่น “อะไรเอ๋ย สีส้มเดินมาหลังคามุงกระเบื้อง” “พอจะไปที่ เพื่อปลูกข้าวโพด” หรือ อื่น ๆ การเล่นเกมทายปริศนาคือเด็ก ๆ ชอบเล่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมเกี่ยวกับการสร้างคลังคำในการใช้คำ เช่น จากไก่ไปสู่เกมเล่นตีไก่ จากเต่าเล่นเกมหาความสัมพันธ์ของคำ... (เต่า) เสื้อผ้าที่ใช้มานานแล้ว ก็ ... ตำรวจกำลัง... แตร เด็กนุ่งกางเกงขาสั้นเห็นหัว ลุง ปี่แล้วร้องเพลงตาโปแปาโป สอนแจกลูก โดยใช้คำ “ปี่” เป็นตัวนำ ต่อไปอาจใช้กิจกรรมที่ยกตัวอย่างมาแล้วก็ได้ หรือจะแยกเป็นกิจกรรม การวาดภาพโดยใช้คำที่เติมไม้เอก เช่น ปี่ เต่า ไก่ เขียนอธิบายภาพหรือเขียนชื่อบอกภาพ แล้วให้นักเรียนเล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพของตนเองหรืออื่น ๆ

เพลินจิต คนขยัน (2545, น.9-10) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน แบบเรียนปนเล่น ตามลำดับ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ คือ ครูต้องเตรียมการสอนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ เลือก วิธีการสอน ว่าจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและสนุกสนาน จัดเตรียมการเล่น เกม ร้องเพลง หรือแข่งขันการ ตอบปัญหา แต่ที่สำคัญจะต้องตรงกับจุดประสงค์ในการสอนแต่ละครั้ง

2. **ขั้นสอน** คือ เมื่อครูเตรียมงานหรือชี้แจงให้นักเรียนทราบแล้ว ครูอาจใช้เกมนำในการสอนเพื่อให้นักเรียนสนใจบทเรียน มีการแบ่งกลุ่มนำผลแต่ละกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้นเรียน มีการดำเนินการสอน 3 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** ครูใช้เกม เพลง แข่งขันตอบปัญหาในการเข้าสู่บทเรียน

2.2 **ขั้นสอน** ครูสอนตามจุดประสงค์นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมการเล่น โดยครูกำหนด ได้แก่ เกมการเล่นทางคณิตศาสตร์ เพลง สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ คำคล้องจอง

2.3 **ขั้นสรุป** นักเรียนนำผลแต่ละกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้นเรียนและทำแบบฝึกหัด

3. **ขั้นสรุป** คือ นักเรียนช่วยกันสรุปความคิดที่ได้จากการเล่น ครูสรุปความรู้ที่ได้อีกครั้ง และครูประเมินผลการเรียนรู้

4. การประเมินผลผู้เรียนในการสอนแบบเรียนปนเล่น เป็นขั้นที่นักเรียนเสร็จสิ้นจากการปฏิบัติกิจกรรม และช่วยกันสรุปประเด็น จากการเรียน จากการเล่น จากการร้องเพลง ความสัมพันธ์กับบทเรียนจากการแข่งขันกลุ่มและจากการทำแบบทดสอบ เพื่อให้ครูผู้คนได้รู้ข้อบกพร่องและทำการปรับปรุงแก้ไขในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป การประเมินผลการเรียนการสอน เป็นกระบวนการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นตลอดเวลาของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น โดยใช้การบันทึกพฤติกรรม บันทึกคำพูด เก็บรวบรวมผลงานของเด็ก มุ่งเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ของเด็กและการนำผลมาเป็นข้อสรุปของตนเอง

รัตนาภรณ์ ไชยทน (2556) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน สร้างบรรยากาศด้วย ความอบอุ่นความไว้วางใจ และความสนใจให้กับผู้เรียนก่อนเข้าสู่ขั้นสอน โดยการสัมผัส/โอบกอด และร้องเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน กิจกรรมชวนเล่น ชวนเรียน ขั้นสอน กิจกรรมชวนเล่น ชวนเรียน เนื้อหาตาม แผนการสอน กำหนดกติกาการเล่น ให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินในกิจกรรมการเล่น หรือการร้องเพลง เกม

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ทดสอบการอ่านสะกดคำ สรุป ตำแหน่งของตัวสะกดอยู่ท้ายคำ
รมณี พันธ์ขาว (2558) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะเพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน

2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนศัพท์ใหม่โดยใช้เกม

3. ขั้นฝึกปฏิบัติ เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม

4. ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร กิจกรรมการเล่นเกมเพื่อฝึกสื่อสาร

5. ขั้นการสรุปบทเรียน นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำ ครูใช้สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์เพื่อเสนอเนื้อหาใหม่ และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน

2. ขั้นสอน ครูนำเข้าสู่กิจกรรมเกมให้คำแนะนำ และเป็นกรรมการในการแข่งขันเกมของนักเรียน

3. ขั้นสรุป ให้นักเรียนร่วมกันสรุปจากการร่วมเล่นเกมในแต่ละกิจกรรมโดยการบินทักความก้าวหน้าของแต่ละบุคคลจากการทำใบงาน ลงสมุดประจำตัวของแต่ละคน

กรรณิการ์ วิมลเมือง (2515, น.87-88 อ้างถึงใน ทับทิม นุ่มหิรัญ, 2562) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการเป็นขั้นตอนของครูผู้สอน โดยในขั้นนี้ครูต้องกำหนดเนื้อหาที่จะสอน ต้องเตรียมการสอนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ สอนด้วยกิจกรรมใดจึงจะทำให้ผู้เรียนสนใจ บทเรียน เกิด ความสนุกสนาน เขียนแผนการเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ที่จะนำมาใช้สื่อการเรียนการสอน สถานที่สภาพแวดล้อม ที่จะใช้ในการจัดกิจกรรม กำหนดรูปแบบการวัดและประเมินผลและการจัดเตรียมสื่อ สถานที่ให้พร้อมที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน

2. ขั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้ ขั้นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่ครูนำรูปแบบกิจกรรมจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบมาในขั้นเตรียมการมาใช้กับผู้เรียน โดยการนำการเล่น ซึ่งได้แก่ การปฏิบัติจริง การร้องเพลง การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ จากสถานการณ์จำลองหรือจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งขั้นนี้ประกอบด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

2.1 ขั้นนำสู่บทเรียนโดยใช้ประเด็นคำถามสถานการณ์หรือกิจกรรมที่กระตุ้น
ท้าทายให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้

2.2 ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครู ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตาม
เนื้อหาโดยใช้เกมการแสดงบทบาทสมมติ การแข่งขันตอบปัญหาสถานการณ์จำลอง การปฏิบัติ
จริงใน การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ทำให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายพยายามเปิด
โอกาสให้ ผู้เรียนได้สัมผัสกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวอย่างสนุกสนานและ
เรียนรู้ความคืบกันไปด้วย

2.3 ขั้นวิเคราะห์อภิปรายผลงานองค์ความรู้ที่สรุปได้จากกิจกรรมการเรียนรู้
เมื่อเสร็จสิ้นจากการทำกิจกรรมครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้
แลกเปลี่ยน ประสพการณ์ โดยเน้นผู้เรียนเกิดการค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง

3) ขั้นประเมินผล ประเมินผลโดยเน้นการสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมการ
เรียนรู้ของผู้เรียนต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น และผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมในการเรียน และทำ
แบบฝึกหัดผลงานของผู้เรียนทั้งเป็นรายกลุ่มและรายบุคคล

พิมพ์พร ครอบครอง (2559, น.36 อ้างถึงใน ทับทิม หุ่มหิรัญ, 2562) ได้กล่าวถึง
ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ดังนี้ ขั้นเตรียม ขั้นสอน และขั้นสรุป โดยจะมี
การนำการเล่นมาใช้ในขั้นกิจกรรมการสอน ซึ่งได้แก่ การปฏิบัติจริงการร้องเล่น การเล่นเกม การ
แสดงบทบาทสมมติสถานการณ์จำลอง หรือการจัดกิจกรรมอื่นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จาก
การมีส่วนร่วมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เองและสร้าง องค์
ความรู้ผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ

จากการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนการ
สอนแบบเรียนปนเล่น ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น
ดังรายละเอียดในตารางที่ 13

ตาราง 13 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)

นักวิชาการ	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น		
	1. ขั้นนำ	2. ขั้นสอน	3. ขั้นสรุป
บันลือ พุกษะวัน (2556)	-	การเล่นในกิจกรรมโดยเน้นให้ ผู้เรียนรู้จักคำพื้นฐาน	-
เพลินจิต คนขยัน (2545, น.9-10)	ครูใช้เกม เพลง แข่งขันตอบปัญหา ในการเข้าสู่บทเรียน	ครูสอนตามจุดประสงค์ นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติ กิจกรรมการเล่น โดยครูกำหนด ได้แก่ เกมการเล่นทาง คณิตศาสตร์ เพลง สถานการณ์ จำลอง บทบาทสมมติ คำคล้อง จอง	นักเรียนนำผลแต่ ละกลุ่มออกมา รายงานหน้าชั้น เรียนและทำ แบบฝึกหัด
รัตนภรณ์ ไชย ทน (2556)	สร้างบรรยากาศด้วย ความอบอุ่นความ ไว้วางใจ และความ สนใจให้กับผู้เรียนก่อน เข้าสู่ขั้นสอน	กิจกรรมชวนเล่น ชวนเรียน ขั้น สอน กิจกรรมชวนเล่น ชวน เรียนเนื้อหาตาม แผนการสอน กำหนดกติกาการเล่น ให้ ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินใน กิจกรรมการเล่น หรือการร้อง เพลง เกม	ทดสอบการอ่าน สะกดคำ สรุป ตำแหน่งของ ตัวสะกดอยู่ท้าย คำ
รมณี พันธขาว (2558)	ร้องเพลงหรือ กิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อสร้างความ พร้อมก่อนเรียน	บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และ สอนศัพท์ใหม่โดยใช้เกมเพื่อ ฝึกสื่อสาร	นักเรียนและครู ร่วมกันสรุป บทเรียน
พิจิตรา พิสุทธิ สกุลรัตน์ (2557)	ครูใช้สื่อ เพื่อเสนอ เนื้อหาใหม่ และเป็น การกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดความสนใจใน บทเรียน	ครูนำเข้ากิจกรรม เกม ให้ คำแนะนำ และเป็นกรรมการ ในการแข่งขันเกมของนักเรียน	นักเรียนสรุปจาก การร่วมกิจกรรม โดยการบันทึก ความก้าวหน้า ของแต่ละบุคคล

ตาราง 13 (ต่อ)

นักวิชาการ	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น		
	1. ขั้นนำ	2. ขั้นสอน	3. ขั้นสรุป
กรรณิการ์ วิมลเมือง (2515, น. 87-88 อ้างถึงใน ทับทิม หุ่นหิรัญ, 2562)	ครูใช้ประเด็นคำถามสถานการณ์หรือกิจกรรมที่กระตุ้น ทำท่ายให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้	ครูดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตาม เนื้อหาโดยใช้เกมการ แสดงบทบาทสมมติ การ แข่งขันตอบปัญหาเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน	นักเรียนร่วมกัน อภิปรายผลที่เกิด จากกิจกรรม แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ โดยเน้นผู้เรียน เกิดการค้นพบ องค์ความรู้ด้วย ตนเอง
พิมพ์พร ครอบครอง (2559, น.36 อ้างถึงใน ทับทิม หุ่นหิรัญ, 2562)	-	การปฏิบัติจริงการร้องเล่น การ เล่นเกม การแสดงบทบาท สมมติสถานการณ์จำลอง	ให้ผู้เรียนได้สรุป องค์ความรู้จาก การทำกิจกรรม ต่างๆ
สรุป	ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยตั้ง ประเด็นคำถามที่ว่า สระไทยอะไรเอ่ย ? ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิด ความสงสัยใน บทเรียน จากนั้น ผู้เรียนช่วยกันหา คำตอบ ซึ่งคำถาม และคำตอบนำไปสู่ เรื่องที่จะเรียน	ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อปฏิบัติ กิจกรรมในการเล่นครูชี้แจง กติกาในการทำกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนเล่นในกิจกรรม ตามเนื้อหาที่ครูได้ออกแบบขึ้น และครูจะบันทึกคะแนนเมื่อ ผู้เรียนเล่นแต่ละกิจกรรมเสร็จ	ผู้เรียนร่วมกัน ระ ต ม ค ว ม คิดเห็น และบอก ข้อดีหรือข้อเสีย ในแต่ละกิจกรรม จากนั้น ผู้เรียน ร่วมกันพิจารณา ความรู้ที่ได้รับ การเล่นในแต่ละ กิจกรรม แล้วจึง สรุปองค์ความรู้ ด้วยตนเองโดย

ตาราง 13 (ต่อ)

นักวิชาการ	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น		
	1. ขั้นนำ	2. ขั้นสอน	3. ขั้นสรุป
			ครูจะสรุปคะแนน รายคาบของแต่ละ ละกลุ่มเพื่อให้ ผู้เรียนทราบ ระดับคะแนนที่ แต่ละกลุ่มทำได้

จากขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning) ข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน คือครูสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยตั้งประเด็นคำถามที่ว่า สระไทย...อะไรเอ่ย ? ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในบทเรียน จากนั้นผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบ ซึ่งคำถามและคำตอบจะนำไปสู่เรื่องที่จะเรียน 2. ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม คือ ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อปฏิบัติกิจกรรมในการเล่น ครูชี้แจงกติกาการเล่นในกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนเล่นในกิจกรรมตามเนื้อหาที่ครูได้ออกแบบขึ้น และครูจะบันทึกคะแนนเมื่อผู้เรียนเล่นแต่ละกิจกรรมเสร็จ 3. ขั้นสรุปความคิด พิสูจน์ความรู้ คือ ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็น และบอกข้อดีหรือข้อเสียในแต่ละกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนร่วมกันพิจารณาความรู้ที่ได้รับในการเล่นในแต่ละกิจกรรมแล้วจึงสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะสรุปคะแนนรายคาบของแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนทราบระดับคะแนนที่แต่ละกลุ่มทำได้

4.4 บทบาทของครูและนักเรียน

ครูมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุตามจุดประสงค์ ในขณะที่บทบาทของนักเรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ หรือกิจกรรมที่กำลังเล่น จึงจะทำให้การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning) ประสบความสำเร็จได้ ได้มีนักวิชาการ กล่าวถึงบทบาทของครูและนักเรียนในการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นไว้ดังต่อไปนี้

4.4.1 บทบาทของครู

ลัดนาภรณ์ ศักดิ์ชัยนันท์ (2559) ได้กล่าวถึงบทบาทครูในการส่งเสริมการเล่น ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ในการเล่น การที่จะจัดให้การเล่นของเด็กสัมฤทธิ์ผลไปในแนวทางที่ ครูปรารถนา ครูต้องกำหนดจุดประสงค์ในการเล่น ซึ่งจุดประสงค์นี้จะเป็นตัวกำหนดในการวางแผนการเล่นของครูให้กับเด็ก ในการกำหนดจุดประสงค์นี้ ครูอาจจะเริ่มจากการถามตนเองว่าอะไรคือ จุดประสงค์ที่ครูต้องการให้เด็กได้รับการการเล่น มีจุดประสงค์อะไรอยู่แล้วบ้าง และจุดประสงค์ อะไรบ้างที่ยังขาดอยู่ หรือสมควรจะส่งเสริมอีกทั้งพิจารณาถึงพัฒนาการและความต้องการของเด็กแต่ละคนอีกด้วย

2. การวางแผนการเล่น ครูจะต้องดำเนินการวางแผนจัดกระบวนการต่างๆ เพื่อที่จะให้การเล่น เน้นบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ การวางแผนการเล่นควรดำเนินตามขั้นตอน ดังนี้

- 2.1 เตรียมประสบการณ์เหมาะสมให้แก่เด็ก
- 2.2 การสังเกต ควรให้เด็กไปสังเกตจากสถานการณ์เป็นจริง
- 2.3 การอภิปราย ควรให้เด็กร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ ก่อน
- 2.4 การตั้งคำถามควรใช้คำถามที่จะทำให้ประสบการณ์ต่าง ๆ ชัดเจนขึ้น
- 2.5 การเริ่มกิจกรรมการเล่นและการพิจารณาเลือกอุปกรณ์การเล่น เมื่อครูแน่ใจว่า เด็กมีประสบการณ์มากแล้ว ครูอาจเริ่มกิจกรรมการเล่นโดยการจัดสถานที่ จัดบุคคลและจัดหาอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับกิจกรรมนั้น ๆ

3. การสังเกตของเล่นของเด็ก การสังเกตจะทำให้ครูได้ข้อมูลเป็นจำนวนมากเกี่ยวกับเด็ก ซึ่งสามารถจะนำมาใช้ในงานกิจกรรมถึงหนทางที่จะช่วยเอื้ออำนวยความสะดวกในการเล่นของเด็ก เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ จากผลการสังเกต ครูอาจจะทำการเร้าให้เด็กสนใจในอุปกรณ์ ไม่เคยใช้หรือสนับสนุนให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

4.4.2 บทบาทของนักเรียน

จากการศึกษาบทบาทของนักเรียนเมื่อเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (บันลือ พุกษะวัน, 2556; รมณี พันธ์ขาว 2558) ผู้วิจัยสรุปบทบาทของนักเรียนได้ดังนี้

1. นักเรียนเลือกสิ่งที่จะเล่นและเรียนรู้อย่างอิสระ โดยใช้ความคิด จินตนาการ จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ หรือกิจกรรมที่กำลังเล่น
3. นักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
4. นักเรียนได้ทำกิจกรรมควบคู่ไปกับการเรียน เช่น ได้ร้องเพลง ได้แสดงออกโดยการเล่น ได้เล่นเกมแข่งขันกัน

กล่าวโดยสรุป บทบาทของครูเป็นบทบาทที่สำคัญในการส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยครูต้องกำหนดจุดประสงค์ในการเล่นให้ชัดเจน ซึ่งจุดประสงค์นี้จะเป็นตัวกำหนดในการวางแผนการเล่นของผู้เรียน และต้องคอยสังเกตพฤติกรรมการเล่น จะทำให้ครูทราบว่าผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์อย่างไรขณะทำกิจกรรม ในขณะที่บทบาทของนักเรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ หรือกิจกรรมที่กำลังเล่น โดยใช้ความรู้ ทักษะควบคู่ไปกับการเล่น จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น

4.5.1 งานวิจัยในประเทศ

นุรพัฎฐา มะเกะ (2565) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การคูณ โดยใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และ 3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ (Paired sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. ชุดกิจกรรมจัดการเรียนรู้ เรื่อง การคูณ โดยใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.44 / 82.57 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ โดยใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การคูณ โดยใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

รมณี พันสขาว (2558) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนการสอน 2. แบบทดสอบ 3. แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่าความสามารถด้านการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น โดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก

ฤดี เชนเดช (2557) ได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยแนว การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น และ 2. แบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย กรณีประชากรสองกลุ่ม มีความสัมพันธ์กัน ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้ แบบเรียนปนเล่นที่สร้างขึ้น มีค่าดัชนีความสอดคล้องในภาพรวมของแผนเฉลี่ยเท่ากับ 0.89 และ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้ โดยมีผลคะแนนเฉลี่ยของการประเมินทักษะ การอ่านสะกดคำ เท่ากับ 14.90 คะแนน และ 2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของ นักเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ทับทิม นุ่นศิริ (2562) ได้ทำการพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่องคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนปฐมวัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการเรียนปนเล่น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาจีน และแบบสังเกตความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนด้วยเทคนิคการเรียนแบบเรียนปนเล่น คำศัพท์ภาษาจีน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระจากกันผลการวิจัยพบว่า หลังจากใช้ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557) ได้พัฒนาชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์รอบตัวเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง แผนการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่น ชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่น แบบประเมินคุณภาพสื่อชุดการสอน แบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test แบบ dependent ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพของชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นนี้มีค่าเท่ากับ 90.44/80.28 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ตามสมมุติฐาน 2. ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่องคำศัพท์รอบตัวเราที่เรียนด้วยชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3. ความพึงพอใจของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปณเฑาะว์วิชาภาษาอังกฤษมีอยู่ในระดับมาก

จากบททบทวนงานวิจัยในประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Paired sample t-test) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

4.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เอริกา เปรซิโอซา (Erica Preziosa, 2017) ได้ศึกษาผลของผลของการเรียนรู้จากการเล่นที่อยู่นอกขอบเขตของโรงเรียนอนุบาล การศึกษาวิจัยนี้ใช้การออกแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยคุณลักษณะของปรากฏการณ์วิทยา และรวมถึงการทบทวนวรรณกรรมและการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาการศึกษา ผลการศึกษาพบว่าการตรวจสอบความถูกต้องสำหรับการเล่นเป็นผลมาจากแนวทางการเรียนรู้ที่แหวกแนว การเล่นเป็นสื่อสำหรับการเรียนรู้ และการรับรู้ถึงผลลัพธ์ด้านพฤติกรรม สังคม และวิชาการเชิงบวกสำหรับนักเรียน

คิงและเจ็ง (Keung & Cheung, 2019) ได้ศึกษากรอบการสนับสนุนแบบองค์รวมในการดำเนินการเรียนรู้ด้วยการเล่นในโรงเรียนอนุบาล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณพบว่า วัฒนธรรมการทำงานร่วมกันของโรงเรียนเอื้อต่อการพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ และความร่วมมือระหว่างบ้านและโรงเรียน ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพยืนยันผลการสำรวจว่าบทบาทและหน้าที่ของผู้ปกครองและครูมีความสำคัญในการสนับสนุนการนำการเรียนรู้จากการเล่นไปใช้ในโรงเรียนอนุบาล

จากบททบทวนงานวิจัยต่างประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

จากบททบทวนงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Paired sample t-test) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamifications)

5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamifications) เป็นการนำเอาเทคนิคของเกมมาเป็นองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อจูงใจผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์และเกิดความสนุกสนาน ได้มีนักวิชาการให้คำนิยามของเกมมิฟิเคชันไว้ดังต่อไปนี้

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเทคนิคของการออกแบบเกมมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานให้เกิดในกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานหรือการเรียนการสอน สอดคล้องกับพันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด (2563) ได้กล่าวถึง เกมมิฟิเคชันไว้ว่าเป็นเทคนิคหรือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกมและนำกลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบร่วมเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุก ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับ Barata et al. (2013) ได้กล่าวถึง เกมมิฟิเคชัน คือ เป็นเทคนิคใหม่ที่ใช้กับเกม โดยนำองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน ระดับ ภาระงาน ผู้นำ การท้าทาย และตรา ไปใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อดึงดูดผู้ใช้และแก้ปัญหา โดยองค์ประกอบคะแนนและระดับ จะแสดงความคืบหน้าและให้ข้อเสนอแนะ องค์ประกอบการทำทายและตรา จะช่วยให้นักเรียนมีอิสระในการบรรลุเป้าหมายที่แตกต่างกัน และองค์ประกอบภาระงานผู้นำ จะส่งเสริมความสัมพันธ์และการแข่งขันของผู้เล่น เช่นเดียวกับที่ เบญจภาค จงหมื่นไวยและคณะ (2561) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอากลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม และปวีศรี ศรีทะแก้ว (2564) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำแนวคิด กลไก หรือรูปแบบของเกมมาใช้ในสถานการณ์ที่ไม่ใช่การเล่นเกมนั้น เพื่อให้ผู้เรียนอยู่ในสถานการณ์นั้นรู้สึกสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม และแสดงพฤติกรรมที่ผู้นำมาใช้ต้องการให้ปรากฏ ในขณะที่ Lee & Hammer (2011, p. 4) ได้กล่าวถึงเกมมิฟิเคชันสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นนำเอาองค์ประกอบของเกมไปช่วยขับเคลื่อนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

กล่าวโดยสรุป เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำเอาเทคนิคของเกมไปเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เนื้อหาการเรียนรู้น่าสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

5.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน

Tamtama et al., (2020) และพันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด (2563) ได้สรุปหลักการของเกมมิฟิเคชัน ผู้สร้างเกมต้องเข้าใจเนื้อหาและการเชื่อมโยงเนื้อหากับการสร้าง

เกมมิฟิเคชัน เป้าหมายสูงสุดของการเกมมิฟิเคชันคือการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และเพิ่มความสนุกสนานของนักเรียนในการเล่นอย่างจริงจัง ผ่านการเรียนรู้ในรูปแบบเกมที่หลากหลาย กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจทางการเรียนรู้สร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมสู่ความสำเร็จและเกิดแรงผลักดันจากการแข่งขัน รวมถึงการได้รับความสนุกจากการเล่นเกมทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เกมมิฟิเคชันใช้กลไกของการเล่นเกม เช่น คะแนน ระดับการแข่งขัน ป้ายความสำเร็จ หรือกระดานผู้นำ และนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับวิธีการสอนหลักสูตรหรือโมดูลการเรียนรู้ นอกจากนี้ ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้กล่าวถึงหลักการของเกมมิฟิเคชันที่สำคัญมีอยู่ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ คือ การระบุให้ชัด ว่าพฤติกรรมใดคือพฤติกรรมสำคัญที่ต้องการส่งเสริมให้เกิดขึ้นเพื่อ ตอบโจทย์เป้าหมาย

ขั้นที่ 2 ค้นหาความต้องการของผู้เล่น คือ การทำความเข้าใจว่าสิ่งใดคือความต้องการของผู้เล่น

ขั้นที่ 3 ทำความเข้าใจทางเลือกของผู้เล่น คือ การทำความเข้าใจถึงทางเลือกต่างๆ ของผู้เล่นก่อนจะถึงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพื่อหาว่าขั้นตอนใดเป็นขั้นตอนสำคัญที่ส่งเสริมหรือขัดขวางการเกิด พฤติกรรม

ขั้นที่ 4 เลือกใช้เกมมิฟิเคชันให้เหมาะสม คือ การเลือก ประสานพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้เข้ากับความต้องการของผู้เล่น ใช้ เกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นในขั้นตอนที่สำคัญ สร้างสมดุล และใส่ความสนุกลงไป

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่าหลักการของเกมมิฟิเคชัน เริ่มจากผู้ออกแบบเกมต้องศึกษาพฤติกรรมของเล่นว่าพฤติกรรมที่ต้องการส่งเสริมผู้เล่นคืออะไร จากนั้นผู้ออกแบบเกมทำความเข้าใจเนื้อหาเพื่อสร้างเกมมิฟิเคชันให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมที่หลากหลาย โดยแต่ละกิจกรรมจะต้องระบุพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดกับผู้เล่นให้ชัดเจน และสุดท้ายจึงเลือกใช้เกมมิฟิเคชันให้เหมาะสมกับพฤติกรรมที่ต้องการส่งเสริม

5.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอาศัยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาช่วยสร้างแรงจูงใจเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ดังที่นักวิชาการได้กล่าวไว้ดังนี้

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบเกมมิฟิเคชันว่า มี 3 อย่าง เรียกว่า PBL คือ แต้้ม (point) เหรียญตรา (badge) และตารางอันดับ (leaderboard) สรุปตามองค์ประกอบได้ดังนี้ 1. แต้้ม (point) คือ การเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบที่ สามารถ

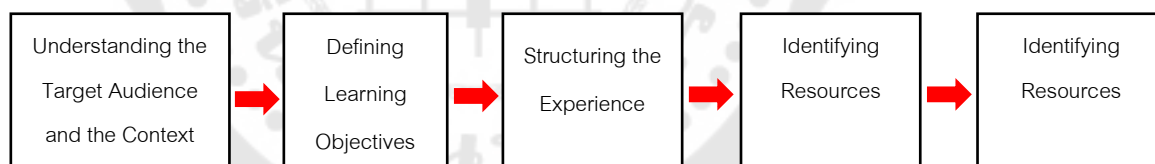
จับต้องได้ เพื่อใช้สื่อสารกับผู้เล่นว่าพฤติกรรมใดสำคัญ มากน้อยกว่ากัน 2. เหรียญตรา (badge) คือสิ่งที่เน้นให้ผู้เล่นเห็นว่าพฤติกรรมใดที่สำคัญ โดยสามารถออกแบบให้ผู้เล่นได้รับเหรียญเมื่อทำพฤติกรรมบางอย่าง หรือได้รับเมื่อสะสมแต้มถึงค่าที่กำหนด 3. ตารางอันดับ (leaderboard) คือสิ่งที่ใช้บอกว่าผู้เล่นทำพฤติกรรมได้ดี เพียงใดเมื่อเทียบกับผู้เล่นคนอื่น โดยปกติจะใช้ตารางอันดับ คู่กับ การแข่งขัน แต่ทั้งนี้สามารถทำตารางอันดับแบบไม่ต้องแข่งขันก็ได้ สอดคล้องกับ Fabricatore & Lopez (2012) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน มี 5 องค์ประกอบ คือ 1. คะแนนสะสม 2. เหรียญตราสัญลักษณ์ 3. ระดับชั้น 4. ตารางอันดับ และ 5. ความท้าทาย ซึ่งการทำให้เกมสนุกและผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วม จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเล่นเกมนี้ แม้อยู่ในสภาพแวดล้อมการศึกษาที่เป็นทางการ แต่ศักยภาพของการเรียนรู้จากเกมจะถูกใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ เช่นเดียวกับศุภกร ธิรมงคลจิต (2558) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบเกมมิฟิเคชันมีดังนี้ 1. คะแนนสะสม (Points) เป็นการสะสมแต้มคะแนนที่ได้กำหนดไว้จากการร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความสำเร็จจากการใช้งาน 2. เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ผู้เล่นจะได้รับเมื่อปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดไว้หรืออาจเป็นเงื่อนไขเพิ่มเติมในการได้มา 3. ระดับชั้น (Level) ในเกมแต่ละระดับชั้นจะมีความยากที่เพิ่มขึ้น ผู้เล่นจะต้องใช้ความสามารถและความพยายามเอาชนะเกมแต่ละชั้นจึงจะสามารถผ่านไปชั้นต่อไปได้ เมื่อผู้เล่นผ่านเกมก็เกิดความรู้สึกดีใจที่สามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ 4. ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับของผู้เล่นแต่ละทีม ซึ่งตารางอันดับมาจากคะแนนสะสมที่ผู้เล่นได้ทำเล่นเกมมาในระยะเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันของผู้ร่วมเล่นในเกม 5. ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่ต้องชักชวนเพื่อนรอบข้างให้มาร่วมทำกิจกรรม เพราะส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ยากเกินกว่าที่คนเดียวจะสามารถทำได้สำเร็จ ในขณะที่พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด (2563) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. วิเคราะห์ผู้เรียน 2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3. ออกแบบและพัฒนาเกม โดยการออกแบบเกมต้องคำนึงถึงช่วงวัยของผู้เล่นและจุดประสงค์การเรียนรู้ และ 4. ประยุกต์ใช้มิติของเกม นอกจากนี้จิราภร คุ่มมณี (2561) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมี 5 องค์ประกอบใหญ่ดังต่อไปนี้ 1. เป้าหมาย (Goals) หมายถึง จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมเพื่อสร้างความท้าทายให้ผู้เล่นเอาชนะเกมนั้น ๆ 2. กฎ (Rules) คือ กฎ กติกา วิธีการเล่น การให้คะแนน เงื่อนไขที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม 3. การเสริมแรง (Reinforcement) ประกอบด้วยรางวัล (Rewards) การสะสมแต้มหรือคะแนน (Points) ความสำเร็จ (Achievements, Challenges, Trophies, Badges) สินค้าเสมือน (Virtual Goods and Spaces) การเลื่อนระดับ (Levels) กระดานผู้นำ (Leader boards) ผู้เล่นจะได้รับเมื่อทำ

ภารกิจได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันทำคะแนนด้วยการจัดให้มีการลำดับคะแนนของผู้เล่น 4. เวลา (Times) เพื่อสร้างแรงผลักดันให้ผู้เล่นทำกิจกรรมหรือดำเนินการ ฝึกให้บริหารจัดการสรรเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ และ 5. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นการสะท้อนผลของความคิด การกระทำของผู้เล่นที่ผิดพลาดหรือถูกต้องเพื่อแนะแนวทางในการดำเนินกิจกรรมต่อไปได้อย่างเหมาะสม

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันสามารถแบ่งได้หลากหลาย องค์ประกอบซึ่งแต่ละองค์ประกอบจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเล่นเกมและรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้สรุปองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. คะแนนสะสม (Points) 2. เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 3. ระดับชั้น (Level) 4. ตารางอันดับ (Leaderboard) และ 5. ความท้าทาย (Challenges) ซึ่งทั้ง 5 องค์ประกอบนี้จะช่วยดึงศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนออกมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่

5.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา

Huang และ Soman (2013) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา ไว้ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้

ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้ โดยการศึกษาลักษณะต่าง ๆ เช่น ช่วงวัยของผู้เรียน ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะและความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีของกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยครูผู้สอนจะต้องกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ เช่น การทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย การทดสอบโครงการ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 กำหนดโครงสร้างประสบการณ์

ครูจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยกำหนดสิ่งที่นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้และการบรรลุผลตามจุดประสงค์แต่ละขั้นตอน

ขั้นที่ 4 กำหนดทรัพยากร

การกำหนดแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่และแหล่งทรัพยากรที่ต้องจัดหาเพิ่มเติม สำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงคำถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน

การใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มที่เกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง (self-element) เช่น คะแนน (Points) ระดับ (Levels) ถ้วยรางวัล/ตราสัญลักษณ์ (Trophies/Badges) สินค้าเสมือนจริง (Virtual Goods) โครงเรื่อง (Storyline) -ข้อจำกัดด้านเวลา (Time Restrictions) สุนทรยศาสตร์ (Aesthetics) และ (2) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (social-element) เช่น กระดานผู้นำ (Leaderboards) สินค้าเสมือนจริง (Virtual Goods) การร่วมมือกันเชิงโต้ตอบ (Interactive Cooperation) โครงเรื่อง (Storyline)

เบญจภาคี จงหมื่นไวยและคณะ (2561) ได้กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการด้านการศึกษาไว้ว่า การทำเกมมิฟิเคชันหรือเรียกว่า Gamify คือ การบูรณาการเกมเข้าไปในกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งรางวัลที่ผู้เล่นได้รับจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นอยากทำภารกิจให้ได้ตามเป้าหมาย โดยรางวัลอาจจะเป็นแต้ม เข็มหรือตรารับรอง การได้เลื่อนระดับ

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้กล่าวถึง การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการด้านการศึกษา ดังนี้

1. แต้ม (point) การใช้แต้มในเกมมิฟิเคชันไม่ใช่เพื่อให้รางวัล หรือเพื่อให้เกิดการแข่งขัน แต่เจตนาจริงที่ซ่อนอยู่คือเพื่อการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นมาอยู่ในรูปแบบที่สามารถจับต้องได้ เพื่อที่ผู้เล่นจะได้รู้ว่าสิ่งที่เพิ่งทำลงไปมีค่าเท่าไร โดยทั่วไปแล้วตัวระบบในเกมมิฟิเคชัน จะบอกให้ผู้เล่นทราบทั้งหมดว่าทำอะไรได้บ้าง และแต่ละการกระทำจะได้ กี่แต้ม โดยแต้มนี้ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนพฤติกรรมที่เรากำลัง ต้องการส่งเสริมนั่นเอง ตัวอย่างเช่น สมัยเราเป็นเด็กน้อย เวลากินข้าวกลางวันหมดจาน คุณครูก็จะให้ดาว 1 ดวงติดไว้ที่บอร์ดข้างห้อง การได้ดาว 1 ดวงในแต่ละ วันนี้ก็มากพอที่จะจูงใจให้เราในตอนนั้นตั้งใจกินข้าวกันแล้ว หรือสมมุติว่าคุณเป็นครูสอนมัธยมปลายที่มีเป้าหมายคือ อยากให้ เด็กเข้าเรียน ไม่โดดเรียน คุณก็อาจจะออกแบบเกมมิฟิเคชันโดยให้แต้ม กับการเข้าเรียน หรือถ้าอยากเน้นให้เด็กทำการบ้าน คุณก็อาจจะให้แต้ม กับ

การส่งการบ้าน หรือหากสมมติว่าคุณเห็นว่าการทำการบ้านสำคัญกว่า การเข้าเรียน คุณก็อาจจะให้แต้มของการส่งการบ้านมากกว่าการเข้าเรียน ซึ่งคุณก็ควรที่จะบอกนักเรียนไปตั้งแต่ต้นเลยว่า ด้วยกติกาการให้แต้มนี้อะไรแล้วก็ได้ที่แต้มบ้าง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น คุณไม่ได้ไปกำหนดว่านักเรียนต้องทำ คุณแค่บอกว่า คุณจะให้แต้มกับอะไร แล้วที่เหลือปล่อยให้ให้นักเรียนได้ตัดสินใจเอง

ข้อพึงระวังในการใช้แต้ม

ข้อพึงระวังอย่างหนึ่งของการใช้แต้มคือ ถ้าไม่จำเป็นจริง ๆ ไม่ควรมี การลบแต้ม แต้มและความก้าวหน้าไม่ควรถูกทำลาย เพราะการเสียแต้มไป เป็นการทำลายแรงจูงใจของผู้เล่น ได้อย่างมาก แต่ถ้าหากจำเป็นจะต้องมีการลบแต้มจริง ๆ แนะนำให้ทำระบบแต้ม ลบขึ้นอีกชุดโดยไม่เอาไปปนกับระบบแต้มหลัก ตัวอย่างที่เราทุกคน ค้นเคยกันดีคือ คะแนนความประพฤติในสมัย เป็นนักเรียน คะแนน ความประพฤตินี้จะไม่ถูกนำไปปนกับระบบเกรด เมื่อใดที่เราทำผิดกฎของ โรงเรียน คุณครูก็จะไปหักคะแนนความประพฤติโดยตรง ไม่ได้มาหักที่ เกรดของเรา แต่ถ้าวันใดที่ คะแนนความประพฤติของเราถูกหักจนต่ำถึง จุดหนึ่ง เราก็จะถูกทำโทษบางอย่าง ซึ่งเกรดของเรา ไม่สามารถเข้ามาช่วย ผ่อนผันได้ ไม่ว่าจะเกรดดีแค่ไหนก็ตาม

2. เหรียญตรา (badge) คือ สิ่งที่เน้นให้ผู้เล่นเห็นว่าอะไรสำคัญ เหรียญตราในเกมมิฟิเคชัน ก็เหมือนกับเครื่องหมายที่ติดตามความคืบหน้าของการเรียนรู้ รวมถึงการบอกผู้เล่น ว่าต้องทำอะไรต่อบ้าง จึงจะได้รับเหรียญตราถัดไป วิธีนี้จะทำให้ผู้เล่นได้เห็นว่าตนเองประสบความสำเร็จอะไรมาแล้วบ้าง เพราะความพยายามที่ผู้เล่นได้ทำมาทั้งหมด ได้ถูกเปลี่ยนมาอยู่ในรูปแบบเหรียญตราที่ให้ความรู้สึกที่จับต้องได้ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความภูมิใจในตัวเอง และอยากพัฒนาตนเองต่อไปเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น แอปพลิเคชันสอนภาษาฟรีชื่อ Duolingo ที่มีภาษาให้เลือกเรียนมากมาย เช่น ภาษาสเปน ภาษาฝรั่งเศส ภาษาญี่ปุ่น ฯลฯ ซึ่งประสบความสำเร็จในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนผ่านการใช้เกมมิฟิเคชัน โดยเฉพาะการใช้เหรียญตรา ที่เริ่มตั้งแต่เหรียญตราสำหรับแต่ละภาษาที่เลือกเรียน เหรียญตราสำหรับการเรียนเนื้อหาครบ 10, 50, 100 บท เหรียญตราสำหรับการได้เรียนรู้ทักษะเป็นจำนวน 5, 10, 30 ทักษะ รวมถึง การให้เหรียญตรากับการเข้าเรียนต่อเนื่อง 5 วัน 10 วัน และที่สำคัญคือ Doulingo ยังให้เหรียญตรากับคนที่สามารถเรียนจนผ่านระดับพื้นฐาน ของหลายภาษาด้วย ทั้งนี้เพราะ Doulingo ต้องการส่งเสริมให้คนพูดได้หลาย ๆ ภาษา

3. ตารางอันดับ (leaderboard) วัตถุประสงค์หลักของการใช้ตารางอันดับคือ เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคน ได้เปรียบเทียบอันดับสูงต่ำว่าใครทำได้ดีกว่ากัน จะได้เป็นการจูงใจให้ผู้เล่นพัฒนาอันดับของตัวเองให้สูงขึ้น เพราะโดยปกติแล้วคนเรามักจะทน ไม่ค่อยได้เมื่อเห็นอันดับของ

ตัวเองอยู่ต่ำกว่าคนอื่น โดยเฉพาะกับเพื่อนของเรา การใช้ตารางอันดับนี้ออกแบบยาก เพราะต้องคิดและวางแผนให้ดีกว่าควร จัดลำดับตารางการแข่งขันอย่างไรดี เพราะหากออกแบบไม่ดี แทนที่จะกระตุ้นให้คนอยากเล่น จะกลายเป็นทำให้ผู้เล่นท้อใจไม่อยากเล่น โดยเฉพาะเวลาที่ผู้เล่นเห็นอันดับของตัวเองต่ำมากจนรู้สึกว่าได้ตามคนอื่นไม่ทัน การประยุกต์ใช้ตารางอันดับในการเรียนรู้ นั่นก็คือ การได้แบ่งตารางอันดับออกเป็นระดับย่อย ๆ ตามขั้นของการเรียนรู้ตัวเอง ซึ่งในระดับต้น ๆ คุณควรออกแบบให้เลื่อนระดับได้ง่าย และค่อย ๆ ทำให้การเลื่อนขั้นยากขึ้นเมื่อผู้เล่นเข้าสู่ระดับสูง ทั้งนี้เพราะช่วงต้นที่ผู้เล่นยังไม่มี ความชำนาญ การได้เลื่อนขั้น แต่ครั้งจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกประสบความสำเร็จ และเกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเอง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในงานวิจัยนี้มีหลายขั้นตอน ได้แก่ 1. ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้ 2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 4. การสร้างทีมหรือการแบ่งกลุ่มผู้เรียน 5. การเลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น แด้ม (point) เหรียญตรา (badge) และตารางอันดับ (leaderboard) ครูจะต้องกำหนดเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยการนำเอาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ อยากจะพัฒนาตนเอง และเกิดพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้

5.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

จากการศึกษาประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้ (Tamtama et al., 2020; Lee & Hammer, 2011, p. 4; ปวีศรี ศรีทะแก้ว, 2564; พันทิพา อมรฤทธิ และ ศยามน อินสะอาด, 2563)

1. เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ในเรื่องการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในห้องเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของนักเรียน
2. เกมมิฟิเคชันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่จัดสภาพแวดล้อมให้เหมือนเกม ซึ่งจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานระหว่างการเรียนรู้ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ
3. เกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือที่ช่วยครูในการชี้แนะนักเรียน ทำให้นักเรียนแสดงศักยภาพอย่างเต็มที่ในการแสวงหาการเรียนรู้และมีความต้องการทำกิจกรรมต่อเนื่อง
4. องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและทักษะ เพื่อเอาชนะความท้าทายของตนเองเพื่อไปสู่ระดับที่สูงขึ้นและการได้รับรางวัล

กลวิธีสอนอ่านแบบสะกดคำมีความสัมพันธ์ต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านของเด็ก ซึ่ง การสอนให้เด็กอ่านออกมีหลายวิธี ครูไม่ควรยึดวิธีใดวิธีหนึ่ง ควรให้เด็กเห็นความสัมพันธ์ระหว่าง เสียงและตัวอักษรด้วยการสังเกตคำ ผีออกเสียงคำได้ถูกต้องจึงสอนอ่านเป็นประโยค โดยการนำ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้เรียนมาสอนเน้นย้ำให้เข้าใจความหมาย จะช่วยขยาย ประสบการณ์การอ่านของเด็กได้ดี ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปกลวิธีการสอนอ่านสะกดคำได้ 4 วิธี ประกอบด้วย 1. วิธีประสมอักษร 2. การเดาคำจากภาพ 3. อ่านจากรูปร่างของคำ 4. การเดาคำจากบริบท ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำกลวิธีการสอนอ่านสะกดคำทั้ง 4 วิธีไปใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการเล่นเกมในการจัดการเรียนการสอนที่จัดให้กับผู้เรียน

5.6 การประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องอย่างหลากหลายจากที่กล่าวมาแล้วในข้างต้น กล่าวได้ว่าขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนปนเล่น (Play-Based Learning) จะช่วยฝึกทักษะและพัฒนาการเรียนรู้ให้ผู้เรียน โดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาในหลักสูตร โดยครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และผู้เรียน สามารถเกิดการเรียนรู้จากการเล่นได้ ซึ่งสรุปได้ 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ขั้นสงสัยใคร่รู้... นำสู่ บทเรียน คือครูสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยตั้งประเด็นคำถามที่ว่า สระไทย...อะไรเอ่ย ? ผ่าน สื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในบทเรียน จากนั้นผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบ ซึ่ง คำถามและคำตอบจะนำไปสู่เรื่องที่จะเรียน 2. ขั้นเรียนปนเล่น คือ ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อปฏิบัติ กิจกรรมในการเล่น ครูชี้แจงกติกาการเล่นในกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนเล่นในกิจกรรมตามเนื้อหาที่ครู ได้ออกแบบขึ้น และครูจะบันทึกคะแนนเมื่อผู้เรียนเล่นแต่ละกิจกรรมเสร็จ 3. ขั้นสรุปความคิด... พินิจความรู้ คือ ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็น และบอกข้อดีหรือข้อเสียในแต่ละกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนร่วมกันพิจารณาความรู้ที่ได้รับในการเล่นในแต่ละกิจกรรมแล้วจึงสรุปองค์ความรู้ด้วย ตนเอง โดยครูจะสรุปคะแนนรายคาบของแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนทราบระดับคะแนนที่แต่ละกลุ่ม ทำได้ ทั้งนี้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และช่วย กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของนักเรียน ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. คะแนนสะสม (Points) 2. เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 3. ระดับขั้น (Level) 4. ตารางอันดับ (Leaderboard) และ 5. ความท้าทาย (Challenges) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำกลวิธีการสอนอ่านสะกดคำทั้ง 4 วิธี ไปใช้เป็น แนวคิดพื้นฐานในการเล่นในเกมในกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดให้กับผู้เรียน ได้แก่ 1) กิจกรรม

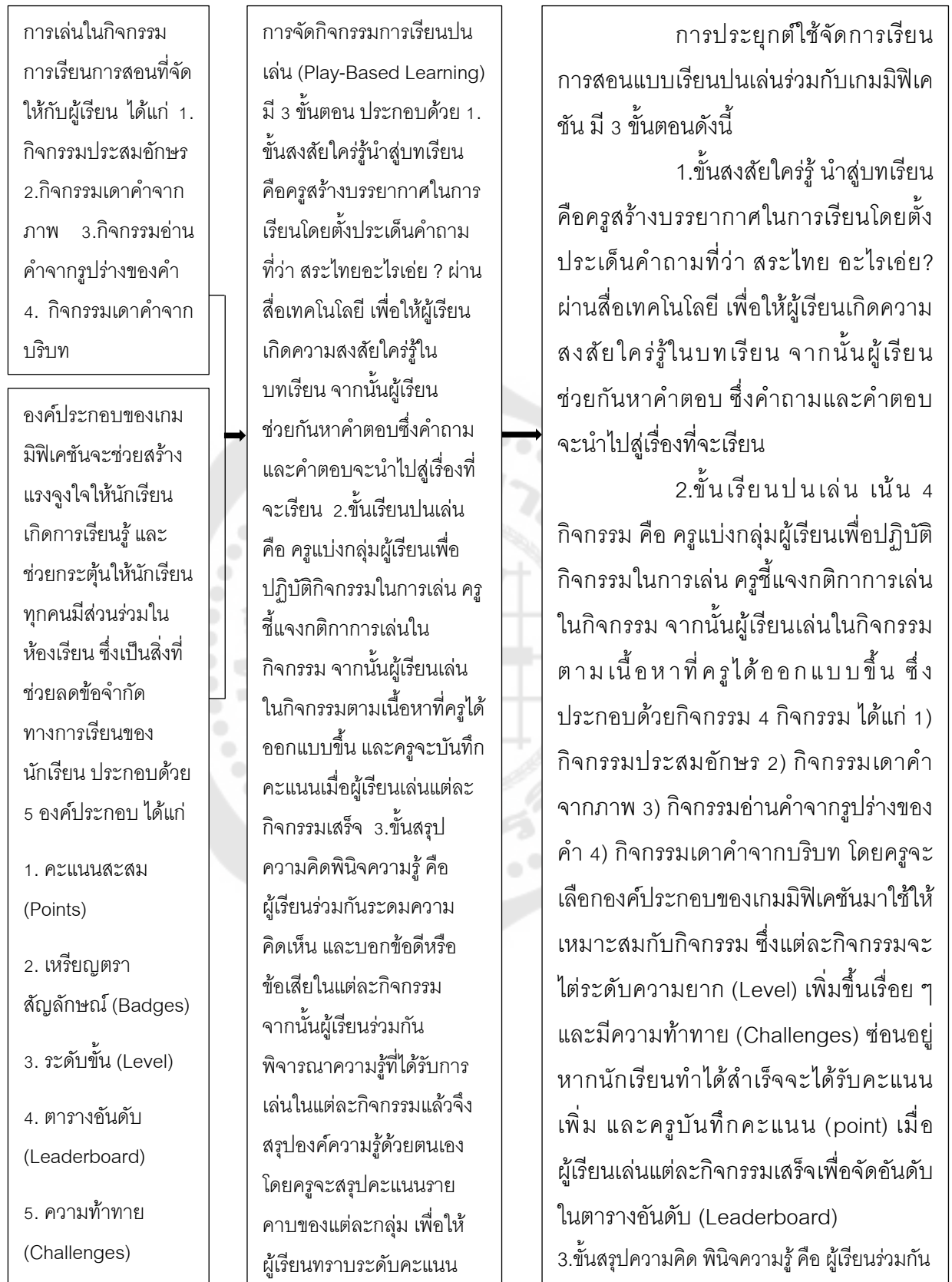
ประสมอักษร 2) กิจกรรมเดาคำจากภาพ 3) กิจกรรมอ่านคำจากรูปร่างของคำ 4) กิจกรรมเดาคำจากบริบท

การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นกับเกมมิฟิเคชัน เป็นกระบวนการสอนที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงผ่านการเล่นในกิจกรรม 4 กิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะเลือกนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเกิดความสุขสนาน อีกทั้งสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ โดยมี 3 ขั้นตอนดังนี้

1.ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน คือครูสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยตั้งประเด็นคำถามที่ว่า สระไทย อะไรร้อย? ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในบทเรียน จากนั้นผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบ ซึ่งคำถามและคำตอบจะนำไปสู่เรื่องที่จะเรียน

2.ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม คือ ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อปฏิบัติกิจกรรมในการเล่น ครูชี้แจงกติกาการเล่นในกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนเล่นในกิจกรรมตามเนื้อหาที่ครูได้ออกแบบขึ้น ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรม 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมประสมอักษร 2) กิจกรรมเดาคำจากภาพ 3) กิจกรรมอ่านคำจากรูปร่างของคำ 4) กิจกรรมเดาคำจากบริบท โดยครูจะเลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะไต่ระดับความยาก (Level) เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และมีความท้าทาย (Challenges) ซ่อนอยู่ หากนักเรียนทำได้สำเร็จจะได้รับคะแนนเพิ่ม และครูบันทึกคะแนน (point) เมื่อผู้เรียนเล่นแต่ละกิจกรรมเสร็จเพื่อจัดอันดับในตารางอันดับ (Leaderboard)

3.ขั้นสรุปความคิด พินิจความรู้ คือ ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็น และบอกข้อดีหรือข้อเสียในแต่ละกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนร่วมกันพิจารณาความรู้ที่ได้รับในการเล่นในแต่ละกิจกรรม แล้วจึงสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเน้นการสังเกตพฤติกรรมจากการมีส่วนร่วมกิจกรรมของผู้เรียน ครูสรุปคะแนนและมอบเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) หากนักเรียนสะสมเหรียญหรือคะแนนได้ตามที่กำหนดก็จะได้รับรางวัล (Reward) มีรายละเอียดดังภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 การประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

5.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน

5.7.1 งานวิจัยในประเทศ

สุภัทรา สดเอี่ยม (2566) ได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก 3. ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร (2560) ได้พัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริงโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ 2. แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ 3. แบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียง 4. แบบทดสอบ 5) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t-test Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1. การพัฒนาหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริงโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี คุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยี อยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.11/80.09 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2. ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.05 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก 3. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสม

ความจริงโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด

จากบททบทวนงานวิจัยในประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ แบบประเมินความสามารถในการอ่าน แบบทดสอบ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบ t-test Dependent ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

5.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

บิน จาฟาร์ และ ทูซอฟ (Jaafar และ Yusoff, 2022) ได้ศึกษาทดลองประสิทธิผลของโมดูลเกมมิฟิเคชันสำหรับภาษาอาหรับในโรงเรียนประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมได้แก่ แบบสอบถาม และแบบทดสอบ หลังจากเก็บข้อมูลแล้วจึงนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ สถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมีคะแนนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โบจีโอ และคณะ (Boggio และคณะ, 2022) ได้ศึกษาผลการใช้แท็บเล็ตร่วมกับเกมมิฟิเคชันต่อประสิทธิผลการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่าการใช้อุปกรณ์แท็บเล็ตร่วมกับเกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มประสิทธิผลการสะกดคำของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 และการใช้เกมมิฟิเคชันในการฝึกทักษะการสะกดคำของนักเรียนช่วยลดช่องว่างนักเรียนกลุ่มอ่อนและนักเรียนกลุ่มเก่งได้

จากบททบทวนงานวิจัยต่างประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

จากบททบทวนงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่า แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนใหญ่เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายกลุ่มโรงเรียนงอบปอน อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) โรงเรียนบ้านปอน โรงเรียนบ้านน้ำลาด โรงเรียนบ้านน้ำเลียง โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ใน ทูลกระหม่อมมหิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี และโรงเรียนมณีพุกฤษ์ ซึ่งมีประชากรทั้งหมด 103 คน ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีลักษณะของนักเรียนที่มีความสามารถหลากหลายคล้ายคลึงกันและเป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกัน และใช้โปรแกรม G*power (n=18) กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภูษานเขต 2 มีนักเรียนจำนวน 18 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีโรงเรียนเป็นกลุ่ม (cluster)

2. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental design) แบบแผน 1 กลุ่มวัดก่อนและหลัง (One group pretest-posttest design) (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2562 : 142) ในการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังการเรียน โดยมีรูปแบบการวิจัย ดังตาราง 14

ตาราง 14 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม 1	Obs1	Tx	Obs2
---------	------	----	------

กลุ่ม 1 หมายถึง กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

Obs1 หมายถึง การทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ก่อนเรียน

Tx หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

Obs2 หมายถึง การทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้หลังเรียน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 2 ประเภท ประกอบด้วย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 14 แผน

3.2 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ

3.2.1 แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ ประถมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่แบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน และแบบทดสอบภาคปฏิบัติการอ่านออกเสียงเป็นคำ จำนวน 20 คำ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

3.2.2 แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

4.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

4.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เอกสาร

1) ศึกษาวิเคราะห์เอกสารเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

(1) แนวทางการจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น

(2) แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน แบ่งประเด็นการวิเคราะห์

เอกสารให้ครอบคลุม ได้แก่ ความหมาย องค์ประกอบ ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้ และประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2) สรุปและสังเคราะห์การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มี 3 ขั้นตอนดังนี้

(1) ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน คือครูสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยตั้งประเด็นคำถามที่ว่า สระไทย...อะไรเอ่ย? ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในบทเรียน จากนั้นผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบ ซึ่งคำถามและคำตอบจะนำไปสู่เรื่องที่จะเรียน

(2) ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม คือ ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อปฏิบัติกิจกรรมในการเล่น ครูชี้แจงกติกาการเล่นในกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนเล่นในกิจกรรมตามเนื้อหาที่ครูได้ออกแบบขึ้น ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรม 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมประสมอักษร 2) กิจกรรมเดาคำจากภาพ 3) กิจกรรมอ่านคำจากรูปร่างของคำ 4) กิจกรรมเดาคำจากบริบท โดยครูจะเลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะไต่ระดับความยาก (Level) เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และมีความท้าทาย (Challenges) ซ่อนอยู่ หากนักเรียนทำได้สำเร็จจะได้รับคะแนนเพิ่ม และครูบันทึกคะแนน (point) เมื่อผู้เรียนเล่นแต่ละกิจกรรมเสร็จเพื่อจัดอันดับในตารางอันดับ (Leaderboard)

(3) ขั้นสรุปความคิด พินิจความรู้ คือ ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็น และบอกข้อดีหรือข้อเสียในแต่ละกิจกรรม จากนั้นผู้เรียนร่วมกันพิจารณาความรู้ที่ได้รับในการเล่นในแต่ละกิจกรรมแล้วจึงสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเน้นการสังเกตพฤติกรรมจากการมีส่วนร่วมกิจกรรมของผู้เรียน ครูสรุปคะแนนและมอบเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) หากนักเรียนสะสมเหรียญหรือคะแนนได้ตามที่กำหนดก็จะได้รับรางวัล (Reward)

3) กำหนดหน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยจำแนกเนื้อหาจากหนังสือ หลักภาษาไทย ของพระยาอุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนะชีวะ, 2524 : 3-4) เนื่องจากเนื้อหาในหนังสือได้กล่าวถึงเรื่องรูปและเสียงสระในภาษาไทยไว้อย่างครอบคลุม โดยจำแนกสระตามวิธีการออกเสียงสระและมีการ

จับคู่สระเสียงสั้น สระเสียงยาว แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ สระเดี่ยว สระประสมและสระเกิน ซึ่งเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 และตัวชี้วัด ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดหน่วยการเรียนรู้ของการวิจัยนี้ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 14 แผน ดังตาราง 15

ตาราง 15 กำหนดหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การสะกดคำสระเดี่ยว (1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วยวิธีประสมอักษรได้ 2. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วยการเดาคำจากภาพได้ 3. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้ 4. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วยการเดาคำจากบริบทได้	แผนที่ 1 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา) แผนที่ 2 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระอิ-สระอี) แผนที่ 3 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระอึ-สระอือ) แผนที่ 4 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระอุ-สระอุ)	4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสะกดคำสระเดี่ยว (2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วยวิธีประสมอักษรได้ 2. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วยการเดาคำจากภาพได้ 3. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้	แผนที่ 5 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระเอะ-สระเอ) แผนที่ 6 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระแอะ-สระแอะ) แผนที่ 7 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระโอะ-สระโอะ) แผนที่ 8 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระเออะ-สระเออะ) แผนที่ 9 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระเออะ-สระเออะ)	5

ตาราง 15 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
4. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ เดี่ยว ด้วยการเดาคำจากบริบทได้		
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสะกดคำ สระประสม จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ ประสม ด้วยวิธีประสมอักษรได้ 2. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ ประสม ด้วยการเดาคำจากภาพได้ 3. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ ประสม ด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้ 4. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ ประสม ด้วยการเดาคำจากบริบทได้	แผนที่ 10 เรื่องการสะกดคำสระประสม(เอียะ - สระเอีย) แผนที่ 11 เรื่องการสะกดคำสระประสม(เอือะ - สระเอือ) แผนที่ 12 เรื่องการสะกดคำสระประสม(สระอัวะ - สระอิว)	3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การสะกดคำ สระเกิน จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ เกิน ด้วยวิธีประสมอักษรได้ 2. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ เกิน ด้วยการเดาคำจากภาพได้ 3. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ เกิน ด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้ 4. เพื่อให้ นักเรียน สะกด คำ สระ เกิน ด้วยการเดาคำจากบริบทได้	แผนที่ 13 เรื่องการสะกดคำสระเกิน (สระอำ-เอา) แผนที่ 14 เรื่องการสะกดคำสระเกิน (สระไอ-ไอ)	2
	รวม	14

- 4) ออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีหัวข้อของแผน ดังนี้
- (1) สาระ / มาตรฐานการเรียนรู้
 - (2) ตัวชี้วัด
 - (3) จุดประสงค์การเรียนรู้
 - (4) สาระการเรียนรู้
 - (5) สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด
 - (6) กิจกรรมการเรียนรู้
 - (7) สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้
 - (8) การวัดและประเมินผล
 - (9) การบันทึกหลังการเรียนการสอน
- 5) สร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
- 6) เสนอแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
- 7) เสนอแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทต่อผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 ท่าน กำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้
- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
 - 4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
 - 3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
 - 2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
 - 1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- โดยมีเกณฑ์การแปลผลการประเมิน ดังนี้
- 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
 - 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
 - 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
 - 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
 - 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- โดยกำหนดคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยมากกว่า 3.50 จึงจะเป็นเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งผลคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ

4.69 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้แก้ไขและเพิ่มเติมรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

(1) เนื้อหา คำที่นำที่ใช้ในกิจกรรมควรแตกต่างจากคำที่ใช้ในแบบทดสอบ เช่นคำว่า มะลิ ที่วี ที่อยู่ในแผนที่ 2 ควรเปลี่ยนเป็นคำอื่น เพื่อทดสอบการถ่ายโยงความรู้ของนักเรียนในสถานการณ์ใหม่

(2) กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำเป็นกิจกรรมกลุ่ม ผู้วิจัยควรวางแผนให้นักเรียนผลัดเปลี่ยนกันร่วมกิจกรรมให้ครบทุกคนเพื่อจะได้พัฒนาทักษะการอ่านรายบุคคล

(3) เพิ่มตารางระดับคุณภาพในแบบสังเกตการตอบคำถาม

8) นำแบบวิเคราะห์เอกสารและแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้วิเคราะห์เอกสารและแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

4.2 แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

4.2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ คำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิธีการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4.2.2 สร้างแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างไว้ 2 ฉบับ ดังนี้

1) แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ (ประถมศึกษาปีที่ 1)

เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก สร้างไว้จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้จริง 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้คะแนนจากเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ โดยกำหนดตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ ดังตาราง 16

ตาราง 16 ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบปรนัย

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อ	วิธีประสมอักษร	การเดาคำจากภาพ	อ่านจากรูปร่างของคำ	การเดาคำจากบริบท
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การสะกดคำสระเดี่ยว (1) จุดประสงค์การเรียนรู้	6	1	2	2	1

ตาราง 16 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวน ข้อ	วิธีประสม อักษร	การเดาคำ จากภาพ	อ่านจาก รูปร่างของ คำ	การเดาคำ จากบริบท
<p>1. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยวิธีประสมอักษรได้</p> <p>2. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการเดาคำจากภาพ ได้</p> <p>3. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการอ่านจากรูปร่าง ของคำได้</p> <p>4. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการเดาคำจากบริบท ได้</p>					
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสะกด คำสระเดี่ยว (2)</p> <p>จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยวด้วย วิธีประสมอักษรได้</p> <p>2. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการเดาคำจากภาพ ได้</p> <p>3. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการอ่านจากรูปร่าง ของคำได้</p> <p>4. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการเดาคำจากบริบท ได้</p>	6	1	2	2	1

ตาราง 16 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวน ข้อ	วิธีประสม อักษร	การเดาคำ จากภาพ	อ่านจาก รูปร่างของ คำ	การเดาคำ จากบริบท
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสะกด คำสระประสม</p> <p>จุดประสงค์การเรียนรู้</p> <p>1. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยวิธีประสมอักษรได้</p> <p>2. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยการเดาคำจากภาพ ได้</p> <p>3. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยการอ่านจากรูปร่าง ของคำได้</p> <p>4. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยการเดาคำจาก บริบทได้</p>	4	1	1	1	1
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การสะกด คำสระเกิน</p> <p>จุดประสงค์การเรียนรู้</p> <p>1. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เกินด้วยวิธีประสมอักษรได้</p> <p>2. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เกินด้วยการเดาคำจากภาพได้</p> <p>3. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เกินด้วยการอ่านจากรูปร่างของ คำได้</p>	4	1	1	1	1

ตาราง 16 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวน ข้อ	วิธีประสม อักษร	การเดาคำ จากภาพ	การอ่าน จากรูปร่าง ของคำ	การเดาคำ จากบริบท
4. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เกินด้วยการเดาคำจากบริบท ได้					
รวม	20	4	6	6	4

2) แบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ (ประถมศึกษาปีที่ 1)

เป็นแบบประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) สร้างไว้จำนวน 30 คำ เพื่อใช้จริง 20 คำ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้คะแนนจากเกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบการอ่านสะกดคำ โดยกำหนดโครงสร้าง ดังตาราง 17

ตาราง 17 ตารางวิเคราะห์แบบประเมินภาคปฏิบัติ

จุดประสงค์การเรียนรู้	หน่วยการเรียนรู้	จำนวน (ข้อ)	
		สร้าง	ใช้
1. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยวิธีประสมอักษรได้	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 แผนที่ 1 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา) แผนที่ 2 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระอิ-สระอี) แผนที่ 3 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว	9	6
2. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการเดาคำจากภาพได้			
3. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการอ่านจากรูปร่างของ คำได้			
4. เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ เดี่ยวด้วยการเดาคำจากบริบทได้			

ตาราง 17 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	หน่วยการเรียนรู้	จำนวน (ข้อ)	
		สร้าง	ใช้
	(สระอี-สระเอือ) แผนที่ 4 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระอุ-สระอู) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แผนที่ 5 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระเอะ-สระเออ) แผนที่ 6 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระแอะ-สระแอ) แผนที่ 7 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระโอะ-สระโอ) แผนที่ 8 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระเอาะ-สระออ) แผนที่ 9 เรื่องการสะกดคำสระเดี่ยว (สระเออะ-สระเออ)	11	7
1.เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยวิธีประสมอักษรได้ 2.เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยการเดาคำจากภาพได้ 3.เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยการอ่านจากรูปร่าง ของคำได้ 4.เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำสระ ประสมด้วยการเดาคำจากบริบท ได้	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 แผนที่ 10 เรื่องการสะกดคำสระประสม (เอียะ - สระเอีย) แผนที่ 11 เรื่องการสะกดคำสระประสม (เอือะ - สระเอือ) แผนที่ 12 เรื่องการสะกดคำสระประสม (สระอัวะ - สระอิว)	6	4
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4	4	3

ตาราง 17 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	หน่วยการเรียนรู้	จำนวน (ข้อ)	
		สร้าง	ใช้
1. เพื่อให้ให้นักเรียนสะกดคำสระเกินด้วยวิธีประสมอักษรได้	แผนที่ 13 เรื่องการสะกดคำสระเกิน (สระอำ-เอา)		
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสะกดคำสระเกินด้วยการเดาคำจากภาพได้	แผนที่ 14 เรื่องการสะกดคำสระเกิน (สระไอ-อี)		
3. เพื่อให้ให้นักเรียนสะกดคำสระเกินด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้			
4. เพื่อให้ให้นักเรียนสะกดคำสระเกินด้วยการเดาคำจากบริบทได้			
	รวม	30	20

3) ออกแบบเกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรองของแบบทดสอบปรนัย และประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) ดังตาราง 18

ตาราง 18 เกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรอง

เกณฑ์ของระดับคะแนน	การแปลผล
ร้อยละ 75-100	ดีมาก
ร้อยละ 50-74	ดี
ร้อยละ 25-49	พอใช้
ร้อยละ 0-24	ปรับปรุง

4.2.3 นำแบบทดสอบจำนวน 2 ฉบับ ได้แก่ แบบทดสอบปรนัย และประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) และเกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรองให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องกับเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งกำหนดเกณฑ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และ

ความสอดคล้องกับเนื้อหา และวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตร IOC (Item Objective Congruence) เพื่อทำการประเมิน

กำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ข้อคำถามมีความคลุมเครือ ไม่ชัดเจนกับสิ่งที่ต้องการวัด

-1 หมายถึง ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการวัด

โดยกำหนดคะแนนเฉลี่ยความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) ตั้งแต่ .50 ถึง 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

4.2.4 นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 3 คน เพื่อพิจารณาเกี่ยวกับความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับเนื้อหาของข้อคำถาม

1) นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ พบว่า แบบทดสอบทั้งหมดผ่านเกณฑ์ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้แก้ไขและเพิ่มเติมรายละเอียดในแบบทดสอบปรนัย ดังนี้

(1) รูปภาพที่ใช้ในแบบทดสอบควรใช้ภาพที่มองเห็นได้เข้าใจและชัดเจน

(2) ตัวเลือกในบางข้อควรเปลี่ยนเป็นพยัญชนะที่คล้ายกับ “ต” เช่น ก ถ แทน

พยัญชนะ ฎ

(3) ปรับขนาดของตัวอักษรให้มีขนาดใหญ่ขึ้น เนื่องจากสละบางสละมีความคล้ายคลึงกัน เช่น สระอี และสระเอี

(4) อาจจะมีเส้นบรรทัดช่วยนำสายตาให้นักเรียนได้สังเกตความสูงต่ำของตัวอักษร สระ และพยัญชนะได้ชัดเจนขึ้น

2) นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนโรงเรียนบ้านน้ำเลียง จำนวน 18 คน แต่มีความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (Reliability) โดยใช้สูตรคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

(1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.27-1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.00-0.78 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.90 โดยผู้วิจัยคัดเลือกแบบทดสอบปรนัยให้เหลือจำนวน 20 ข้อ

(2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบภาคปฏิบัติ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.50-0.83 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.33-0.78 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.96 โดยผู้วิจัยคัดเลือกแบบทดสอบภาคปฏิบัติให้เหลือจำนวน 20 คำ

4.2.5 นำแบบทดสอบ ทั้ง 2 ฉบับ ปรับปรุงแก้ไขตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.3 แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

4.3.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ โดยลักษณะคำถามเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ สร้างไว้จำนวน 10 ข้อ คะแนนรวม 20 คะแนน โดยกำหนดตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ผู้เรียนแสดงอาการยิ้ม หัวเราะ
- 2) ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้
- 3) ผู้เรียนแสดงอาการตื่นตื้นยินดีในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ
- 4) ผู้เรียนแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนชนะในกิจกรรมการเรียนรู้
- 5) ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นด้วยความเต็มใจ
- 6) ผู้เรียนถามคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือถามคำถาม แข่งกันถาม

คำถามเป็นต้น

- 7) ผู้เรียนตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือตอบคำถาม แข่งกันตอบ

คำถามเป็นต้น

- 8) ผู้เรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมด้วยตนเองโดยครูไม่ต้องบังคับ
- 9) ผู้เรียนคอยช่วยครูในการหยิบจับอุปกรณ์ ถ้วยของหรือเก็บของ
- 10) ผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อน เช่น ช่วยหยิบของ แบ่งปันสิ่งของ

4.3.2 ออกแบบเกณฑ์ในการประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การประเมินเป็น 3 ระดับ ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน

2 คะแนน = ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ทุกกิจกรรม

1 คะแนน = ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้บางกิจกรรม

0 คะแนน = ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้เลย

4.3.3 นำประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท
ตรวจพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.3.4 นำประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและ
การสอน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาเกี่ยวกับความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับ
เนื้อหา

โดยพิจารณาความเหมาะสม และความสอดคล้องกับคำนิยามกับตัวบ่งชี้พฤติกรรม
ความสุขในการเรียนรู้ และวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้อง

กำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง ตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับคำ
นิยามที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้มีความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน
กับคำนิยามที่ต้องการวัด

-1 หมายถึง ตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้องกับคำ
นิยามที่ต้องการวัด

โดยกำหนดคะแนนเฉลี่ยความถูกต้อง ความสอดคล้องของตัวบ่งชี้พฤติกรรม
ความสุขในการเรียนรู้กับคำนิยาม ตั้งแต่ .05 ถึง 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผลการ
วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของคำนิยามกับตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของแบบ
ประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ พบว่า รายการทั้งหมดผ่านเกณฑ์ ซึ่งมีค่าดัชนีความ
สอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ
ให้แก้ไขและเพิ่มเติมรายละเอียดในแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ ดังนี้

1) พฤติกรรมบ่งชี้บางข้อยังขาดประธาน เช่น ข้อที่ 6 ถามคำถามอย่าง
กระตือรือร้น ปรับเป็น ผู้เรียนถามคำถามอย่างกระตือรือร้น ข้อที่ 7 ตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น
ปรับเป็น ผู้เรียนตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น ข้อที่ 8 มีส่วนร่วมต่อกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ปรับ
เป็น ผู้เรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ข้อที่ 9 คอยช่วยครูในการหยิบจับอุปกรณ์ ถือ
ของ หรือเก็บของ ปรับเป็น ผู้เรียนคอยช่วยครูในการหยิบจับอุปกรณ์ ถือของ หรือเก็บของ

2) ควรขยายความคำที่เป็นเชิงคุณภาพให้ชัดเจน เช่น พฤติกรรมบ่งชี้ข้อที่ 8 มีส่วนร่วมต่อกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ปรับเป็น ผู้เรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมด้วยตนเองโดยครูไม่ต้องบังคับ

3) ขยายความพฤติกรรมบ่งชี้ข้อที่ 6 จาก ถามคำถามอย่างกระตือรือร้น ปรับเป็น ผู้เรียนถามคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือถามคำถาม แข่งกันถามคำถามเป็นต้น

4) ขยายความพฤติกรรมบ่งชี้ข้อที่ 7 จาก ตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น ปรับเป็น ผู้เรียนตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือตอบคำถาม แข่งกันตอบคำถามเป็นต้น

4.3.5 นำแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 20 คำ แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

5.1 นำแบบทดสอบไปทำการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

5.2 จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มตัวอย่าง โดยได้ดำเนินการทั้งหมด 14 คาบ โดยใช้เวลาคาบละ 60 นาที และมีการบันทึกการสังเกตหลังการสอนทุกครั้ง

5.3 ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดของประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ให้กับผู้ช่วยวิจัย จำนวน 3 คน ก่อนทำการประเมิน

5.4 ผู้ช่วยวิจัยทำแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ในทำยหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้

5.5 ทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำกับกลุ่มตัวอย่าง

5.6 ทำการทดสอบ Normality โดยการทดสอบ Shapiro-Wilk Test ในโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อเลือกสถิติอ้างอิงที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

5.7 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ จากการทำแบบทดสอบที่เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง

5.8 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละของพัฒนาการระหว่างเรียน จากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียน โดยใช้สูตรคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative gain score) ของศิริชัย กาญจนวาสี (2564) ดังนี้

$$GS (\%) = \frac{(Y-X)}{(F-X)} \times 100$$

GS (%) คือ คะแนนร้อยละของพัฒนาการของผู้เรียน (Development Score or Gain Score)

X คือ คะแนนวัดครั้งก่อน

Y คือ คะแนนวัดครั้งหลัง

F คือ คะแนนเต็ม

เกณฑ์ในการพิจารณามีดังนี้

GS (%) < 25 หมายถึง พัฒนาการระดับต้น

25 ≤ GS (%) < 50 หมายถึง พัฒนาการระดับกลาง

50 ≤ GS (%) < 75 หมายถึง พัฒนาการระดับสูง

75 ≤ GS (%) ≤ 100 หมายถึง พัฒนาการระดับสูงมาก

โดยใช้การหาค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละของพัฒนาการระหว่างเรียน (\bar{X}) โดยแสดงผลเป็นตาราง

5.9 วิเคราะห์คะแนนความสุขในการเรียนรู้ จากแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าคะแนนความสุขในการเรียนรู้ โดยมีการแปลผล (Best, 1977: 174) ดังนี้

$$\begin{aligned} \frac{\text{Maximum}-\text{Minimum}}{\text{Interval}} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด}-\text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{20-0}{3} \\ &= 6.67 \end{aligned}$$

ตาราง 19 การแปลผลคะแนนความสุขในการเรียนรู้

ค่าเฉลี่ย	ระดับ	แปลความหมายพฤติกรรม
13.35 - 20.00	มาก	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ทุกกิจกรรม
6.68 - 13.34	ปานกลาง	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้บางกิจกรรม
<0.01 - 6.67	น้อย	ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้เลย

5.10 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson product-moment correlation coefficient) โดยมีเกณฑ์การแปลผล กำหนดเป็น 5 ระดับ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540 : 144) ดังนี้

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป หมายความว่า มีความสัมพันธ์สูงมาก

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.60 – 0.79 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.40 – 0.59 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ปานกลาง

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.20 – 0.39 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ค่อนข้างต่ำ

ค่าความสัมพันธ์ ต่ำกว่า 0.20 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ต่ำมาก

5.11 สรุปผลการวิจัย

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

6.1 วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนจากการทำแบบทดสอบ โดยใช้สถิติ Dependent Samples t-test

6.2 วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80 จากการทำแบบทดสอบ โดยใช้สถิติ One Samples t-test

6.3 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละของพัฒนาการระหว่างเรียนจากแบบทดสอบ โดยใช้สูตรคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative gain score)

6.4 วิเคราะห์คะแนนความสุขในการเรียนรู้ จากแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้สถิติ One Samples t-test

6.5 วิเคราะห์ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่องผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีรายละเอียดของการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n	แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน
*	แทน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
p-value	แทน ค่าความน่าจะเป็นที่ใช้ในการปฏิเสธหรือยอมรับ H_0

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียน
2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละของพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
4. ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
5. ผลการศึกษความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ปรากฏดังตาราง 20

ตาราง 20 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)

การจัดการเรียนการสอน	n	\bar{X}	S.D.	t	df	p-value
ก่อน	18	26.17	9.93	-7.901*	17	<.01
หลัง	18	35.00	5.48			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 20 การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คน หลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 26.17 และ 35.00 ตามลำดับ (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 9.93 และ 5.48 ตามลำดับ) โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อทดสอบสมมติฐานพบว่า หลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันแล้ว กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -7.901$, $p\text{-value} = <.01$)

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ปรากฏดังตาราง 21

ตาราง 21 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	df	p-value
	18	40	35.00	5.48	2.324*	17	.0165

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 21 การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง หลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 35 จากคะแนนเต็ม 40 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.48) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.324$, $p\text{-value} = .0165$)

3.ผลการศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ปรากฏดังตาราง 22

ตาราง 22 ผลการศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยวัดจากแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำทั้งสองฉบับ

เลขที่	ก่อนเรียน			หลังเรียน			คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	ระดับพัฒนาการ
	ปฏิบัติ	ปรนัย	รวม	ปฏิบัติ	ปรนัย	รวม		
	การอ่าน 20คะแนน	20คะแนน	40คะแนน	การอ่าน 20คะแนน	20คะแนน	40คะแนน		
1	3	9	12	14	14	28	57.14	สูง
2	8	8	16	16	14	30	58.33	สูง
3	17	18	35	20	20	40	100	สูงมาก
4	19	19	38	20	20	40	100	สูงมาก
5	15	15	30	20	19	39	90.00	สูงมาก
6	18	16	34	20	20	40	100	สูงมาก
7	16	17	33	19	20	39	85.71	สูงมาก
8	14	13	27	16	19	35	61.54	สูง
9	7	12	19	14	17	31	57.14	สูง
10	0	10	10	12	12	24	46.67	กลาง
11	16	17	33	20	18	38	71.43	สูง
12	18	16	34	20	20	40	100	สูงมาก

ตาราง 22 (ต่อ)

เลขที่	ก่อนเรียน			หลังเรียน			คะแนน พัฒนา การ สัมพัทธ์ (%)	ระดับ พัฒนาการ
	ปฏิบัติ การอ่าน 20คะแนน	ปรนัย คะแนน	รวม คะแนน	ปฏิบัติ การอ่าน 20คะแนน	ปรนัย คะแนน	รวม คะแนน		
13	19	18	37	20	20	40	100	สูงมาก
14	14	17	31	17	18	35	44.44	กลาง
15	4	16	20	14	19	33	65.00	สูง
16	6	14	20	16	17	33	65.00	สูง
17	16	18	34	20	20	40	100	สูงมาก
18	1	7	8	11	14	25	53.13	สูง
เฉลี่ย	11.73	14.44	26.17	17.17	17.83	35	75.31	สูงมาก

จากตาราง 22 การวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยวัดจาก แบบทดสอบ ทักษะการอ่านสะกดคำทั้งสองฉบับแล้ว พบว่า ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.17 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35 และคะแนนร้อยละของพัฒนาการของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ ร้อยละ 75.31 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก โดยสามารถแบ่ง ออกเป็นการทดสอบปฏิบัติการอ่านและการทดสอบความรู้โดยมีรายละเอียดดังนี้

4. ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการ จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

4.1 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วย การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ปรากฏ ดังตาราง 23

ตาราง 23 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1

	n	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	t	df	p- value
คะแนนความสุข ในการเรียนรู้	18	20	17.67	2.74	6.674*	17	<0.01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 23 การศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 17.67 จากคะแนนเต็ม 20 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 6.674$, $p\text{-value} = <.01$)

4.2 ผลการศึกษาพัฒนาการความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 2
ปรากฏดังตาราง 24

ตาราง 24 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 2

	n	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	t	df	p- value
คะแนนความสุข ในการเรียนรู้	18	20	18.44	2.00	10.772*	17	<.01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 24 การศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 2 แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 18.44 จากคะแนนเต็ม 20 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.00) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขใน

การเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 10.772$, $p\text{-value} = <.01$)

4.3 ผลการศึกษาพัฒนาการความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ปรากฏดังตาราง 25

ตาราง 25 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3

	n	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	t	df	p- value
คะแนนความสุข ในการเรียนรู้	18	20	19.00	1.78	13.45*	17	<.01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 25 การศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3 แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 19.00 จากคะแนนเต็ม 20 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.78) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 13.45$, $p\text{-value} = <.01$)

4.4 ผลการศึกษาพัฒนาการความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ปรากฏดังตาราง 26

ตาราง 26 ผลการศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 4

	n	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	t	df	p- value
คะแนนความสุข ในการเรียนรู้	18	20	19.17	1.50	16.399*	17	<.01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 26 การศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 4 แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 19.17 จากคะแนนเต็ม 20 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 16.399$, $p\text{-value} = <.01$)

5. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้
ปรากฏดังตาราง 27

ตาราง 27 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้

ตัวแปร	ทักษะการอ่านสะกดคำ	ความสุขในการเรียนรู้
ทักษะการอ่านสะกดคำ	1.00	.659*
ความสุขในการเรียนรู้		1.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 27 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ พบว่าทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง ($r = .659$) โดยตัวแปรทั้งสองสามารถอธิบายความแปรปรวนร่วมกันคิดเป็นร้อยละ 43.43 ($r^2 = .434$)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับ เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
 2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80
 3. เพื่อศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
 4. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
 5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้
- สมมติฐานของการวิจัย

1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05
2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05
3. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงขึ้นไป
4. ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากขึ้นไป
5. ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุขในการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายกลุ่มโรงเรียนงอบปอน อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) โรงเรียนบ้านปอน โรงเรียนบ้านน้ำลาด โรงเรียนบ้านน้ำเลียง โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ใน ทูลกระหม่อมมหัทธิอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี และโรงเรียนมณีพุกษ ซึ่ง มีประชากรทั้งหมด 103 คน ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีลักษณะของนักเรียนที่มีความสามารถหลากหลาย คล้ายคลึงกันและเป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกัน และใช้โปรแกรม G*power กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา น่าน เขต 2 มีนักเรียนจำนวน 18 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีโรงเรียนเป็นกลุ่ม (cluster)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 14 แผน

3.2 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ

3.2.1 แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ ประถมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ แบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน และแบบทดสอบภาคปฏิบัติการอ่านออกเสียงเป็นคำ จำนวน 20 คำ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

3.2.2 แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

4. วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental design) แบบแผน 1 กลุ่มวัดก่อนและหลัง (One group pretest-posttest design) (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล , 2562 : 142) ในการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำก่อนการเรียน (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ใช้ระยะเวลาในการสอน 14 คาบ คาบละ 60 นาที และทำแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ในท้ายหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ หลังจากเสร็จ

สิ้นการทดลอง ผู้วิจัยได้ทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียน
2. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละของพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
4. การศึกษาคะแนนความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
5. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก
4. ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก
5. ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลจากข้อค้นพบในการวิจัยได้ดังนี้

1. ด้านทักษะการอ่านสะกดคำ

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ฤดี เชยเดช (2557) ได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับพิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557) ได้พัฒนาชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์รอบตัวเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพของชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นนี้มีค่าเท่ากับ 90.44/80.28 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ตามสมมติฐาน 2. ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่องคำศัพท์รอบตัวเราที่เรียนด้วยชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำได้ อันสืบเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นกระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการเล่นในกิจกรรม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนผ่านประเด็นคำถาม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในบทเรียน และผู้เรียนพยายามฝึกคิดและช่วยกันหาคำตอบ ซึ่งคำถามและคำตอบจะนำไปสู่เรื่องที่จะเรียน 2. ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมประสมอักษร 2) กิจกรรมเดาคำจากภาพ 3) กิจกรรมอ่านคำจากรูปร่างของคำ 4) กิจกรรมเดาคำจากบริบท ซึ่งทั้ง 4 กิจกรรมจะมีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายและสนุกในการเรียนรู้ 3. ขั้นสรุปความคิด พิสูจน์ความรู้ ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็น บอกข้อดีหรือข้อเสียในแต่ละกิจกรรม และร่วมกันสรุป

ความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมเกม ซึ่งทั้ง 3 ขั้นตอนจะประสบผลสำเร็จและส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำได้นั้นมาจากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการอ่านสะกดคำ คือ 1. ตัวเด็กได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ทุกคนมีส่วนร่วมและมีอิสระในการเล่นในการทำกิจกรรม ทำให้การตอบคำถามของผู้เรียนอยู่ในบรรยากาศที่สนุกสนานและผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำได้ สังเกตได้จากพฤติกรรมของผู้เรียนพบว่า กิจกรรมในรอบสะสมแต้ม (Point) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะช่วยกันอ่านสะกดคำ เพื่อให้ได้รับคะแนนสะสมของกลุ่ม และกิจกรรมในรอบทำทาย ผู้เรียนแต่ละคนจะแย่งกันยกมือเพื่ออ่านสะกดคำ โดยที่ผู้เรียนจะพยายามตอบให้ถูกต้องเป็นคนแรกและจะได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ไป สอดคล้องกับ Khalil et al. (2022) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนจากการศึกษาที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางไปสู่การศึกษาที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนจะสามารถสร้างความรู้และทักษะจากการเล่นได้ เช่นเดียวกับที่บ้านลือ พุกกะวัน (2556) ได้กล่าวว่า เด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-3) ในวัยนี้เรียกว่า วัยเล่นปนเรียน ลักษณะของการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน จะเน้นการเล่นเป็นหลัก การเรียนเป็นผลพลอยได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว และปัจจัยที่ 2 คือ ตัวครู ครูออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียน โดยการนำเอาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเอง และเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของผู้เรียน ครูมีการเสริมแรง และสร้างแรงจูงใจในการอ่าน สังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนจะพยายามและกระตือรือร้นในอ่านสะกดคำ เพื่อที่จะได้รับคะแนนสะสมและเหรียญตราสัญลักษณ์ในแต่ละกิจกรรม แม้ว่านักเรียนจะอ่านสะกดคำไม่ชัดเจน ครูก็จะให้โอกาสนักเรียนได้อ่านสะกดคำใหม่อีกครั้งเพื่อจูงใจให้อ่านสะกดคำได้ถูกต้อง สอดคล้องกับ พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด (2563) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นเทคนิคหรือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกมและนำกลไกของเกมมา为己องค์ประกอบร่วมเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุก ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จึงเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของผู้เรียนไปพร้อมกันได้

1.2. จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รุสดี แวนาแซ (2562) ได้ศึกษาผลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการพัฒนา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาอาหรับของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนรายบุคคลของนักเรียนก่อนเรียน หลังเรียน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของกลุ่มทดลอง พบว่า ผลรวมค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เพิ่มขึ้น 70 เปอร์เซนต์ อยู่ในระดับสูง

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยให้นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก อันสืบเนื่องมาจากกิจกรรมการสอนในแต่ละหน่วยจะมีขั้นตอนในการสอนที่เหมือนเดิม แต่เนื้อหาในการเรียนเริ่มจากเนื้อหาว่างไปยาก ทำให้ผู้เรียนจดจ่ออยู่กับเนื้อหา เมื่อผู้เรียนเจอเนื้อหาที่ยากขึ้นจะทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย และเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเล่นเกมและรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ คะแนนสะสม (Points) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ระดับชั้น (Level) ตารางอันดับ (Leaderboard) และความท้าทาย (Challenges) ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นไปตามหลักการของเกมมิฟิเคชันที่ได้มาช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจดจ่อ ตื่นเต้น ทำท่าย เมื่อได้รับคะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์และมีการจัดอันดับแสดงให้ผู้เรียนเห็นในตารางอันดับ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะทำอ่านสะกดคำและอยากสะสมคะแนนให้ได้มากขึ้นเพื่อนำคะแนนสะสมที่ได้ไปแลกของรางวัล ส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่สูงขึ้น สังเกตได้จากพฤติกรรมของผู้เรียน เช่น เมื่อผู้เรียนได้เรียนในเนื้อหาที่ยากขึ้น พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและจดจ่อกับเนื้อหามากขึ้น ซึ่งครูได้สอบถามผู้เรียนที่ตอบได้เร็วและถูกต้อง ก็ได้คำตอบตรงกันว่า เราจะต้องรู้จักสังเกตพยัญชนะ สระและอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง ไม่คุยเล่นกับเพื่อนและต้องยกมือตอบให้เร็ว จะทำให้เรามีคะแนนสะสมที่เพิ่มขึ้น ผู้เรียนรู้สึกยินดีกับเพื่อนเมื่อได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ และผู้เรียนรู้สึกดีใจเมื่อเห็นตารางอันดับสูงขึ้น ซึ่งตารางอันดับเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนพยายามพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของตนเองให้ดีขึ้น สอดคล้องกับตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้กล่าวถึง การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาไว้ว่า การใช้แต้มในเกมมิฟิเคชันเพื่อการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นมาอยู่ในรูปแบบที่สามารถจับต้องได้ ส่วนเหรียญตราสัญลักษณ์ในเกมมิฟิเคชัน ก็เหมือนกับเครื่องหมายที่ติดตามความคืบหน้าของการเรียนรู้ รวมถึงการบอกผู้เล่นว่าต้องทำอะไรต่อบ้าง จึงจะได้รับเหรียญตราถัดไป วิธีนี้จะทำให้ผู้เล่นได้เห็นว่าตนเองประสบความสำเร็จอะไรมาแล้วบ้าง ทำให้ผู้เล่นเกิดความภูมิใจในตัวเอง และอยากพัฒนาตนเองต่อไปเรื่อย ๆ และการใช้ตารางอันดับเพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้เปรียบเทียบอันดับกับผู้เล่นด้วยกัน ซึ่งเป็นการจูงใจให้ผู้เรียนพัฒนาอันดับของตัวเองให้สูงขึ้น การประยุกต์ใช้

ตารางอันดับในการเรียนรู้คือ การได้แบ่งตารางอันดับออกเป็นระดับย่อย ๆ ตามขั้นของการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะช่วงต้นที่ผู้เล่นยังไม่มี ความชำนาญ การได้เลื่อนขั้น แต่ครั้งจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกประสบความสำเร็จ และเกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเอง

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกม มิฟิเคชัน สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของผู้เรียนระดับชั้น ประถมศึกษาได้

2.ด้านความสุขในการเรียนรู้

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รัตนาภรณ์ ไชยทน (2556) ได้พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความสนใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบเรียนปนเล่น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.69$) เมื่อพิจารณารายข้อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ระดับความสนใจมากที่สุดคือ ข้อ 5 ฉันทสนใจเข้าร่วมกิจกรรมเล่นปนเรียนทุกครั้งเพราะทำให้ฉันมีความสุข นอกจากนี้ พิมพ์ประภา พาลคำย (2561) ได้ศึกษาองค์ประกอบของการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสุขในการเรียน และได้อภิปรายผลถึงการส่งเสริมความสุขในการเรียน ไว้ว่า สภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชัน เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ที่เน้นการสร้าง แรงจูงใจผ่านกลไกของเกม ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีเป้าหมายในการทำงาน รับผิดชอบงานให้บรรลุผลสำเร็จ และช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดความสนุกสนาน มีความสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียน การจัดสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถทำภารกิจให้สำเร็จ ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาความสุขในการเรียน ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมแบบเกมมิฟิเคชันเป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการทำงานให้บรรลุเป็นผลสำเร็จ และสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกม มิฟิเคชันสามารถสร้างความสุขในการเรียนรู้ได้ อันสืบเนื่องมาจากการสังเกตพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ รู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน มีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนและครู และมีความ

พึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนแสดงอาการยิ้ม หัวเราะระหว่างที่ทำกิจกรรม ผู้เรียนแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนชนะในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะคอยช่วยครูหรือเพื่อนในการหยิบจับสิ่งอุปกรณ์ ถือของ หรือเก็บของ อันเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับมารุต พัฒนา (2557 : 179) กล่าวถึง ความสุขในการเรียนรู้ ไว้ว่า ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของครูที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านสมองสองซีกอย่างสมดุล ซึ่งความสุขในการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเสริมให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถใช้เป็นแนวทางสร้างความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้

3.ด้านความสัมพันธ์ทักษะการอ่านสะกดคำกับความสุขในการเรียนรู้

จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง

จากการสังเกตพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนจากการปฏิบัติกิจกรรมพบว่านักเรียนมีความตื่นเต้นที่อยากจะทำตอบคำถาม แม้ว่าเนื้อหาจะมีระดับความยากขึ้น แต่นักเรียนกระตือรือร้น และกล้าที่จะตอบคำถามโดยที่ไม่รู้สึกกลัวผิด นักเรียนในกลุ่มจะคอยช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนออกเสียงผิด ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ดีขึ้น ซึ่งบรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ทำให้นักเรียนเกิดการอ่านสะกดคำที่ดีขึ้น สอดคล้องกับวรรณิ โสมประยูร (2553) ที่กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการอ่านสะกดคำ ไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนของครู โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศแห่งความสุขและมีการออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เช่นเดียวกับที่ ลัดดา หวังภานิต (2557 : 15) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้อย่างสมดุลเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งความสุขกับการศึกษาไม่สามารถแยกกันได้ ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำควบคู่กับความสุขในการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและรักในการเรียนรู้โดยไม่ต้องเคี่ยวเข็ญ ทำให้นักเรียนกลายเป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำกับความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจจะเป็นประโยชน์ต่อการนำผลวิจัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาขั้นตอนในการสอนอย่างละเอียด รวมถึงกฎ กติกา และแนวทางปฏิบัติกิจกรรมเกมแต่ละขั้นตอน ซึ่งในขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม จะมีรายละเอียดในกิจกรรมจำนวนมาก อาจทำให้ผู้สอนจดจำไม่หมดและนำไปสอนได้ไม่ตรงจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนควรหมั่นทบทวนกฎ กติกา แนวทางปฏิบัติกิจกรรมเกมแต่ละขั้นตอนก่อนการสอนทุกครั้ง เพื่อที่จะได้ปฏิบัติตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้องและพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในช่วงแรกผู้สอนควรอธิบายกฎ กติกา และแนวทางปฏิบัติกิจกรรมเกมแต่ละขั้นตอนอย่างช้า ๆ และคอยช่วยเหลือให้คำแนะนำนักเรียน รวมทั้งกระตุ้นนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกิจกรรม และเกิดการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เหมือนเดิม แต่เนื้อหาในการเรียนจะค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากขึ้น

1.4 ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมของสื่อ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีในการสอนให้พร้อมรวมทั้งกระดานคะแนนสะสม และตารางอันดับให้มีขนาดเหมาะสมที่ผู้เรียนสามารถสังเกตเห็นได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้จึงควรนำการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปประยุกต์ใช้ในการอ่านสะกดคำในรายวิชาภาษาอังกฤษหรือระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้จึงควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะทางภาษาอื่น ๆ เช่น ทักษะการเขียนสะกดคำ การอ่านออกเสียง การอ่านคำพื้นฐาน เป็นต้น

2.3 หากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ควรออกแบบกระดาน
คะแนนและตารางจัดอันดับในเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน



บรรณานุกรม

- Alan Hubert Frederick, S., Fanny H, R., Mei Restiman, B., & Juwinner Dedy, K. (2022). STUDENTS' SELF-ESTEEM IN LEARNING ENGLISH AND THEIR HAPPINESS. *Nusantara Hasana Journal*, 2(5), 84-92.
<https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/538>
- Aneke, Uchenna, A. O., Udom, U. S., Otu, I. E., & Ike, M. S. E. N. (2016). Effect of Play Way Method on Interest of Primary School Pupils in Basic Science: Implications on School Counselling Practic. *Journal of Basic and Applied Sciences*, 10(14), 58-64.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). *Improving Participation and Learning with Gamification*. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>
- Best, John.(1977). *Research in Education*. New Jersey:Prentice Hall, Inc.1977.
- Boggio, C., Bianco, M., & Bosse, M.-L. (2022, 2022-08-29). *Spelling training in 1st grade with the digital application ECRIMO: The impact of tablet use and of gamification on children's spelling performance* 22nd conference of the European Society for Cognitive Psychology, Lille, France. <https://hal.science/hal-03811725>
- Brown, H. D., & Lee, H. (2015). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
- Esposito, R., Herbert, E., & Sumner, E. (2022). Capturing variations in how spelling is taught in primary school classrooms in England. *British Educational Research Journal*, 49. <https://doi.org/10.1002/berj.3829>
- Fabricatore, C., & Lopez, X. (2012). Sustainability Learning through Gaming: An Exploratory. *Journal of e-Learning*, 10(2), 209-222.
- Glover, I. (2013). *Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners*.
- Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Rotman School of Management University of Toronto.
- Jaafar, M. N. b., & Yusoff, N. M. R. N. (2022). Experimental Study of The Effectiveness of Gamification Module for Arabic Language in Primary School. *International Journal of*

- Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(6), 2102-2117.
- Keung, C. P. C., & Cheung, A. C. K. (2019). Towards Holistic Supporting of Play-Based Learning Implementation in Kindergartens: A Mixed Method Study. *Early Childhood Education Journal*, 47(5), 627-640. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00956-2>
- Khalil, N., Aljanazrah, A., Hamed, G., & Murtagh, E. (2022). Exploring Teacher Educators' Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach. *Education Sciences*, 12(2), 95. <https://www.mdpi.com/2227-7102/12/2/95>
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15, 1-5.
- Mary, B., & Alice, H. (2012). *Play-Based Learning in the Primary School* <https://doi.org/10.4135/9781446254493>
- Preziosa, E. C. (2017). *More Than Just "Free Play": Enacting Play-Based Learning Beyond the Kindergarten Years* [Master's thesis, University of Toronto]. Library University of Toronto.
- Pyle, A. (2018, February). *play-based-learning*. <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/complet/play-based-learning>
- Shin, J. K., & Crandall, J. A. (2013). *Teaching Young Learners English: From Theory to Practice*. National Geographic Learning/Heinle, Cengage Learning.
- Tamtama, G. I. W., Suryanto, P., & Suyoto, S. (2020). Design of English Vocabulary Mobile Apps Using Gamification: An Indonesian Case Study for Kindergarten. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, 10(1), 150-162. <https://doi.org/10.3991/ijep.v10i1.11551>
- Zarić, J., Hasselhorn, M., & Nagler, T. (2021). Orthographic knowledge predicts reading and spelling skills over and above general intelligence and phonological awareness. *European Journal of Psychology of Education*, 36(1), 21-43. <https://doi.org/10.1007/s10212-020-00464-7>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

https://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2. (2564, 18 สิงหาคม). คู่มือการคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564.

<https://sites.google.com/nan2.go.th/measurement/Thai-Evaluation>

กึ่งกาญจน์ หมายงาม. (2561). กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 [ปริญญาานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. iThesis Srinakharinwirot University.

<http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/139/1/gs571130389.pdf>

ขวัญภา บุญนิธิ. (2564). การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคล [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2021_06_17_15_52_09.pdf

จันทร์ ด่านคงรักษ์. (2566). คู่มือการสร้างเสริมความสามารถด้านการสอนอ่าน ระดับชั้นประถมศึกษา. ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิราภร คุ่มมณี. (2561). การเรียนรู้แบบสะเต็มเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านนวัตกรรม สร้างสรรค์ของนวัตกรรมอาชีวศึกษา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยี อีสเทิร์น, 15(2), 162-177.

ฉัตรวรรณ วัฒนวรรณระกร. (2560). สอนอ่านสะกดคำด้วยสื่อทำมือ Teaching Reading Phonics by Using Handmade Materials. วารสารครูศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 45(3), 237-244. <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol45/iss3/17>

ชัยณรงค์ ขำบัณฑิต. (2562). ผลการใช้โปรแกรมสอนอ่านทางตรงส่งเสริมความพยายามที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนประถมศึกษาที่มีภาวะเสี่ยงต่อปัญหาด้านการอ่าน. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 21(2), 92-110.

ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification* เกมมิฟิเคชัน จูงใจคนด้วยกลไกเกม. ซอลท์.

ทักษิณ คุณพิภาค. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร].

- SNRU E-THESIS. https://gsmis.snru.ac.th/e-thesis/thesis_detail?r=59421231113
- ทับทิม หุ่นหิรัญ. (2562). การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. iThesis Rajamangala University of Technology Thanyaburi <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3924/1/RMUTT-170611.pdf>
- ธัญกานต์ เกียรติขวัญบุตร. (2563). ผลการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับการใช้สื่อประสม [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ]. iThesis Thaksin University. <http://ir.tsu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/110/Tanyakan%2000210705.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- นุรพิฎุพา มะกะ. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การคูณ โดยใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 1(2), 72-80.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2532). มิติใหม่ในการสอนอ่าน. สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2556). แนวพัฒนาการอ่านเร็ว คิดเป็น. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เบญจภาค จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับใจ, และ อรัญ ชุกกระเดื่อง. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. วารสารโครงการงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 4(2), 34-43.
- ปวีร์ ศรีทะแก้ว. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบเรียนเป็นคู่ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความสามารถในการตั้งปัญหาทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 [ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. iThesis Srinakharinwirot University. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1887/1/gs611130008.pdf>
- พระยาอุปทิศศิลปสาร (นิม กัญญาชีวะ เปรียญ). (2524). หนังสืออุเทศภาษาไทย ชุด บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 1. ไทยวัฒนาพานิช.
- พันทิพา อมรฤทธิ, และ ศยามน อินสะอาด. (2563). เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอนทางไกล. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 15(18), 34-44. <https://so01.tci->

thaijo.org/index.php/ectstou/article/download/225066/164551/843491

พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์. (2557). การพัฒนาชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่น วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์รอบตัวเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน ประถมฐานบินกำแพงแสน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
Central Library Silpakorn University.

http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/snamcn/Phijittra_Phisutsakkulrat/Phijittra_Phisutsakkulrat_fulltext.pdf

พิมพ์ประภา พาลค้าย. (2561). ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่อง แบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/2720/>

พิรุณรัตน์ ขอนดอก. (2563). การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้บทเรียนสื่อ ประสมร่วมกับแนวคิดพหุสัมผัสสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย นเรศวร]. CITCOMS Naresuan University.

http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2020_09_18_11_03_08.pdf

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 8). สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

เพลินจิต คนขยัน. (2545). การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบ "เรียนปน เล่น". สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

ไพรินทร์ พึ่งพงษ์. (2556). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนสะกดคำที่มีสระประสมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญาแผนผังความคิดและแบบฝึกเสริม ทักษะ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Central Library Silpakorn University.

http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000010194

ภัศรดา จูเมฆา, และ ปกรณ์ ประจันบาน. (2559). การวิจัยและพัฒนาแบบประเมินการจัดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขของนิสิตครูในศตวรรษที่ 21 สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). <https://www.niets.or.th/th/content/download/5269>

มารุต พัฒนา. (2557). การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและความสุขในการเรียนรู้

http://www.curriculumandlearning.com/upload/CL701%20Online%20Course/Textbooks/9_1434345136.%20%20รวมไฟล์%20%20หนังสือ%20%20การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดฯ.pdf

รชยา ภูตะมาตย์. (2559). การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์].

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

รมณี พันธสชาว. (2558). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. CITCOMS Naresuan University. http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2018_05_11_14_37_01.pdf

รัตนภรณ์ ไชยทน. (2556). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 2. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

รุสดี แวนาแซ และ วิชัย นภาพงศ์; โอบาส เกาไศยาภรณ์; อิบรอเฮม เต๊ะแห. (2563) ผลการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาอาหรับของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *Journal of Information and Learning*, 31(3), 11-24. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jil/article/view/246067/168495>

ฤดี เขยเดช. (2557). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนประชาธิปไตยวิทยาจารย์ จังหวัดปทุมธานี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. iThesis Rajamangala University of Technology Thanyaburi.

<http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2509/1/146491.pdf>

ลัดดาภรณ์ ศักดิ์ชัยนันท์. (2559). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.

ลัดดา หวังภาษิต. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการ

- เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการ
อุดมศึกษา [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. iThesis
Srinakharinwirot University. <https://ir.swu.ac.th/jspui/handle/123456789/993656>
ล้วน สายยศ, และ อังคนา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3.). ศูนย์
ส่งเสริมวิชาการ.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). เทคนิคการสอนภาษาไทย. ดอกหญ้าวิชาการ.
- ศราพร กันทะนัน. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้
หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดารา
วิทยาลัย. การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ, 4, 1249-1256.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2564). ทฤษฎีการประเมิน (พิมพ์ครั้งที่ 9.). ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี, และ นวรัตน์ สิทธิมงคลชัย. (2562). การเรียนรู้ผ่านการเล่น PLAY-BASED
LEARNING. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 18(3), 1-6.
[http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/snamcn/Phijittra_Phisutsakkulra
t/Phijittra_Phisutsakkulrat_fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/snamcn/Phijittra_Phisutsakkulra
t/Phijittra_Phisutsakkulrat_fulltext.pdf)
- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2018). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิพีเค
ชั้น เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *An Online
Journal of Education*, 11(4), 450-464. [https://so01.tci-
thaijo.org/index.php/OJED/article/view/161190](https://so01.tci-
thaijo.org/index.php/OJED/article/view/161190)
- สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการ
แจกลูกสะกดคำ
https://academic.obec.go.th/web/images/document/1650944942_d_1.pdf
- สายัณห์ ผาน้อย. (2553). การสอนภาษาไทยให้อ่านออกเขียนได้โดยวิธีแจกลูกสะกดคำ. ซี.ซี.นอล
ลิตจิงคส์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพ.ศ.
2551 https://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563, 20 เมษายน). รายงานผลการประเมิน
ความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (*Reading Test : RT*) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปี
การศึกษา 2563. <http://180.180.244.45/NT/ExamWeb/FrLogin.aspx>

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน(Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564.
<http://180.180.244.45/NT/ExamWeb/FrLogin.aspx>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน(Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565
<http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1932-file.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). แผนปฏิบัติราชการระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 - 2570) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน <http://www.bopp.go.th/wp-content/uploads/2023/06/แผนปฏิบัติราชการระยะ5ปี-พ.ศ.2566-2570.pdf>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). รายงานผลการศึกษาระยะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19 : สภาพการณ์ บทเรียน และแนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้
<http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1932-file.pdf>
- สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2566, 6 พฤศจิกายน). การประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566. <https://bet.obec.go.th/7997/14/09/2023/>
- สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์. (2553). ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3.). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุดหทัย รุจิรัตน์. (2558). รูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่เสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. iThesis Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/557>
- สุดารัตน์ พงษ์พันธ์. (2558). การจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย [ปริญญาโทปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. iThesis Srinakharinwirot University.
- สุภัทรา สดเอี่ยม. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ตอนปลายด้วยการแจกดูสกะดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Publication Number 263467)
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์]. Journal of Educational
Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/263467/177478>

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร. (2560). การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการ
อ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่แท้จริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารวิชาการ *Veridian E –Journal, Silpakorn*
University, 10(1), 550-564.

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2562). การวิจัยทางการศึกษา : แนวคิดและการประยุกต์ใช้ (2.). สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือ



รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรวรรณ วัฒนวรรณะกร	อาจารย์ประจำสาขาวิชา ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ ดร.วิลาวัลย์ ตำนสิริสุข	อาจารย์ประจำสาขาวิชา การประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
อาจารย์พลวิเศษ ดนัยดุริยะ	ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ กลุ่มนิเทศ ติดตาม และ ประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา น่าน เขต 2

ภาคผนวก ข

ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ



ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ
แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำเป็นแบบปรนัย

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การ พิจารณา	ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การ พิจารณา
	1	2	3				1	2	3		
1	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้	16	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
2	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้	17	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
3	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้	18	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
4	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้	19	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
5	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	20	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
6	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้	21	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
7	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	22	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
8	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	23	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้
9	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	24	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
10	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้	25	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้
11	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	26	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้
12	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	27	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้
13	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้	28	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้
14	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	29	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้
15	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	30	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้

ตาราง 29 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ
แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำเป็นแบบประเมินภาคปฏิบัติ

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การ พิจารณา	ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การ พิจารณา
	1	2	3				1	2	3		
1	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	16	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
2	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	17	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
3	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	18	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
4	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	19	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
5	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	20	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
6	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	21	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
7	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	22	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
8	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	23	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
9	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	24	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
10	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	25	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
11	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	26	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
12	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	27	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
13	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	28	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
14	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	29	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
15	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้	30	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้

ตาราง 30 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ (ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ KR20 = 0.903)

ข้อ	P	r	ความหมาย
1	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
2	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
*3	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
4	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
*5	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
6	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
*7	0.944	-0.11	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกไม่ได้
*8	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
*9	0.944	0.11	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
10	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
11	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
12	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
13	0.666	0.67	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
14	0.666	0.67	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
15	0.722	0.56	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
16	0.500	0.56	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
17	0.722	0.56	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
*18	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
*19	0.722	0.33	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดี
*20	0.388	-0.11	ข้อสอบค่อนข้างยาก ข้อสอบจำแนกไม่ได้
21	0.611	0.78	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
22	0.666	0.67	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
23	0.555	0.67	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
24	0.277	0.33	ข้อสอบค่อนข้างยาก ข้อสอบจำแนกได้ดี

ตาราง 30 (ต่อ)

ข้อ	P	r	ความหมาย
*25	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
26	0.555	0.44	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
27	0.444	0.67	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
28	0.333	0.44	ข้อสอบค่อนข้างยาก ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
29	0.611	0.56	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
*30	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก

หมายเหตุ ข้อที่มีเครื่องหมาย * หมายถึง ข้อสอบที่ตัดทิ้ง

ตาราง 31 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ แบบประเมินภาคปฏิบัติ จำนวน 30 ข้อ (ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ KR20 = 0.965)

ข้อ	P	r	ความหมาย
*1	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
*2	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
3	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
4	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
5	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
*6	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
*7	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
8	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
9	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
*10	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
*11	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
12	0.500	0.56	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
13	0.722	0.56	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
14	0.611	0.78	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก

ตาราง 31 (ต่อ)

ข้อ	P	r	ความหมาย
15	0.666	0.67	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
*16	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
*17	1.000	0.00	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ต่ำ
18	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
19	0.722	0.56	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
20	0.500	0.78	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
*21	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
22	0.500	0.78	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
*23	0.833	0.33	ข้อสอบง่ายมาก ข้อสอบจำแนกได้ดี
24	0.555	0.44	ข้อสอบยากพอเหมาะ ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
25	0.722	0.56	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
26	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
27	0.666	0.67	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
28	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
29	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก
30	0.777	0.44	ข้อสอบค่อนข้างง่าย ข้อสอบจำแนกได้ดีมาก

หมายเหตุ ข้อที่มีเครื่องหมาย * หมายถึง ข้อสอบที่ตัดทิ้ง

ตาราง 32 แสดงคะแนนทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยวัดจากแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำทั้งสองฉบับ

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
	40 คะแนน	40 คะแนน
1	12	28
2	16	30
3	35	40
4	38	40
5	30	39
6	34	40
7	33	39
8	27	35
9	19	31
10	10	24
11	33	38
12	34	40
13	37	40
14	31	35
15	20	33
16	20	33
17	34	40
18	8	25



ภาคผนวก ค

ตารางวิเคราะห์แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้

ตาราง 33 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องคำนิยามกับตัวบ่งชี้พฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้

นิยามของ ความสุข ในการ เรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
		คนที่	คนที่	คนที่		
		1	2	3		
ผู้เรียนรู้สึก สนุก ไม่เกิด ความเครียด ไม่เกิดความ เบื่อหน่าย ต่อการเรียน	1. ผู้เรียนแสดงอาการยิ้ม หัวเราะ 2. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นใน กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
	3. ผู้เรียนแสดงอาการตื่นเต้นยินดี ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้
	4. ผู้เรียนแสดงความยินดีเมื่อ เพื่อนชนะในกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้
ผู้เรียนมี ปฏิสัมพันธ์ ต่อเพื่อน และครู และ มีความพึง พอใจต่อ การเข้าร่วม	5. ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ด้วยความเต็มใจ 6. ผู้เรียนถามคำถามอย่าง กระตือรือร้น เช่น รีบยกมือถาม คำถาม แข่งกันถามคำถามเป็นต้น 7. ผู้เรียนตอบคำถามอย่าง กระตือรือร้น เช่น รีบยกมือตอบ คำถาม แข่งกันตอบคำถามเป็น ต้น	0	+1	+1	0.67	คัดเลือกไว้
	8. ผู้เรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรม ด้วยตนเองโดยครูไม่ต้องบังคับ	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
	9. ผู้เรียนคอยช่วยครูในการหยิบ จับอุปกรณ์ ถือกของหรือเก็บของ	+1	+1	0	0.67	คัดเลือกไว้
	10. ผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อนเช่น ช่วย หยิบของ แบ่งปันสิ่งของ	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้

ตาราง 34 แสดงคะแนนความสุขในการเรียนรู้ จากแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้

นิยามของ ความสุข ในการ เรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้	ครั้งที่			
		1	2	3	4
ผู้เรียนรู้สึก สนุก ไม่เกิด ความเครียด	1. ผู้เรียนแสดงอาการยิ้ม หัวเราะ	12.00	19.00	20.00	20.00
ไม่เกิดความ เบื่อหน่าย	2. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรม การเรียนรู้	17.00	20.00	20.00	20.00
ต่อการเรียน	3. ผู้เรียนแสดงอาการตื่นเต้นยินดีในการ เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ	20.00	20.00	20.00	20.00
ผู้เรียนมี ปฏิสัมพันธ์ ต่อเพื่อน และครู และ มีความพึง	4. ผู้เรียนแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนชนะ ในกิจกรรมการเรียนรู้	20.00	20.00	20.00	20.00
พอใจต่อ การเข้าร่วม กิจกรรมการ เรียนรู้	5. ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นด้วยความ เต็มใจ	19.00	18.00	19.00	19.00
	6. ผู้เรียนถามคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือถามคำถาม แข่งกันถาม คำถามเป็นต้น	16.00	16.00	18.00	18.00
	7. ผู้เรียนตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือตอบคำถาม แข่งกันตอบ คำถามเป็นต้น	19.00	19.00	20.00	20.00
	8. ผู้เรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมด้วย ตนเองโดยครูไม่ต้องบังคับ	15.00	15.00	15.00	16.00
	9. ผู้เรียนคอยช่วยครูในการหยิบจับ อุปกรณ์ ถ้วยของหรือเก็บของ	13.00	17.00	19.00	19.00
	10. ผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อน เช่น ช่วยหยิบ ของ แบ่งปันสิ่งของ	14.00	14.00	15.00	15.00
	รวมเฉลี่ย	17.67	18.44	19.00	19.17



ภาคผนวก ง

ตารางแสดงค่าเฉลี่ยของแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ตาราง 35 แสดงค่าเฉลี่ยของแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
	คนที่1	คนที่2	คนที่3		
1. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความสอดคล้องกับทักษะการอ่านสะกดคำ	5	5	5	5	มากที่สุด
2.จุดประสงค์การเรียนรู้เป็นพฤติกรรมทักษะการอ่านสะกดคำที่วัดประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	5	มากที่สุด
3. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	มากที่สุด
4. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	5	5	5	5	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชั้นมีความสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน					
5.1 กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน	5	4	5	4.67	มากที่สุด
5.2 กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม	5	5	5	5	มากที่สุด
5.3 กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นสรุปความคิด พินิจความรู้	5	4	5	4.67	มากที่สุด
6. กำหนดเวลา มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั้น	5	4	4	4.33	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	5	5	5	5	มากที่สุด
9. วิธีการวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	3	4	มาก
10. ระบุเกณฑ์การประเมินผลทักษะการอ่านสะกดคำอย่างชัดเจน	4	3	5	4	มาก
รวม/สรุป	4.83	4.5	4.75		
รวม/เฉลี่ย สรุปผล			4.69		มากที่สุด

ภาคผนวก จ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ
3. แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง การสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา) เวลา 60 นาที
 สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ระดับชั้น ป.1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
 ผู้สอน นายสุทิวัด ธรรมศิริ

1. สาระ / มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ
 แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

2. ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา) ด้วยวิธีประสมอักษรได้
2. นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา) ด้วยการเดาคำจากภาพได้
3. นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา) ด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้
4. นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา) ด้วยการเดาคำจากบริบทได้

4. สาระการเรียนรู้

สระอะและสระอา

5. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

สระอะเมื่อประสมกับพยัญชนะต้นแล้วเป็นสระเสียงสั้น และสระอาเมื่อประสมกับ
 พยัญชนะต้นแล้วเป็นสระเสียงยาว

6.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (60 นาที)

1. ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน (5 นาที)

- 1) ครูจัดเตรียมบทเรียนสระอะและสระอา และสร้างบรรยากาศในการเรียน
- 2) ครูเปิดสื่อ Power Point เปิดประเด็นคำถาม “สระไทย อะไรเอ่ย” มีทั้งหมด 4 คำถาม โดยครูมีหมายเลขคำถามให้นักเรียนเลือกคำถามใดก่อนก็ได้ แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามให้ถูกต้อง

คำถามข้อที่ 1 ครูให้นักเรียนฟังเสียง คำว่า กา จากนั้นครูถามนักเรียนเสียงที่ได้ยินมีเสียงสั้นหรือเสียงยาว (แนวคำตอบ เสียงยาว)

คำถามข้อที่ 2 ครูให้นักเรียนฟังเสียง คำว่า มะระ จากนั้นครูถามนักเรียนเสียงที่ได้ยินมีเสียงสั้นหรือเสียงยาว (แนวคำตอบ เสียงสั้น)

คำถามข้อที่ 3 ครูให้นักเรียนสังเกตคำและรูปภาพ กา จากนั้นครูถามนักเรียนภาพที่เห็นคือออกเสียงว่าอะไร และตำแหน่งสระเขียนไว้ตรงไหน (แนวคำตอบ ออกเสียงว่า กา เขียนไว้ด้านหลังพยัญชนะต้น)

คำถามข้อที่ 4 ครูให้นักเรียนสังเกตคำและรูปภาพ มะระ จากนั้นครูถามนักเรียนภาพที่เห็นคือออกเสียงว่าอะไร และตำแหน่งสระเขียนไว้ตรงไหน (แนวคำตอบ ออกเสียงว่า มะระ เขียนไว้ด้านหลังพยัญชนะต้น)

2. ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม (45 นาที)

- 1) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบ่งโดยการใช้โปรแกรมสุ่มเลขที่ จากนั้นครูให้สมาชิกในกลุ่มเลือก หัวหน้าที่มี



- 2) ครูชี้แจงกติกาในการทำกิจกรรมมีทั้งหมด 4 กิจกรรมตามระดับขั้น (Level) ได้แก่ ประสมอักษร เดาคำจากภาพ อ่านคำจากรูปร่าง เดาคำจากบริบท แต่ละกิจกรรม

จะเล่น 2 รอบ ได้แก่ รอบสะสมแต้ม (Point) โดยแต่ละกลุ่มจะได้ตอบคำถามที่ละกลุ่ม วนไปจนครบทั้ง 4 กลุ่มและรอบท้าทาย (Challenges) ครูจะขึ้นคำถามท้าทายมา 2 คำถาม กลุ่มใดตอบได้เร็วและถูกต้อง กลุ่มนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่ม และการสะสมคะแนน ครูจะสะสมคะแนนเป็นเวลา 14 วัน สะสมคะแนนทุก ๆ วัน ครูจะสรุปคะแนนรายวัน เพื่อแจ้งตารางอันดับ (Leaderboard) และเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ที่นักเรียนสะสมได้ ครูจะรวมคะแนนทั้งหมดในวันสุดท้าย เมื่อนักเรียนสะสมคะแนนได้ตามที่กำหนดจึงได้รับรางวัล (Reward) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางคะแนน (Leaderboard)



การแบ่งระดับคะแนน

คะแนน	ระดับ
1-20 คะแนน	★
21-40 คะแนน	★★★
41- 60 คะแนน	★★★★★
61-80 คะแนน	★★★★★★★
81 คะแนนขึ้นไป	★★★★★★★★★

เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges)

กิจกรรมตามระดับชั้น (Level)	เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) "The Star"
Level 1 กิจกรรมประสมอักษร	 The Star Level 1
Level 2 กิจกรรมเดาคำจากภาพ	 The Star Level 2
Level 3 กิจกรรมอ่านคำจากรูปร่าง	 The Star Level 3
Level 4 กิจกรรมเดาคำจากบริบท	 The Star Level 4

3) ครูเริ่มกิจกรรมที่ 1 (Level 1) ประสมอักษร โดยใช้โปรแกรม word wall

- รอบสะสมแต้ม (Point) ครูอธิบายกติกาของการเล่นเกม ให้แต่ละกลุ่มจับคู่จากคำที่กำหนดให้ เมื่อจับคู่คำได้แล้วให้อ่านสะกดคำให้ครูฟัง หากจับคู่และอ่านสะกดคำถูกต้องได้ถูกต้อง ได้รับคะแนน 2 คะแนน จับคู่ได้ถูกต้อง แต่อ่านสะกดคำผิดได้ 1 คะแนน จับคู่ไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน

ตา

ตอ - อา

จะ


จอ - อะ

ป่า

ปอ-อา-ปา-ไม้โท

คะ

คอ - อะ-คะ-ไม้เอก

- รอบทำท่าย ครูเปิดคำสระอา หรือสระอะ ขึ้นมา ให้แต่ละกลุ่มยกมือเพื่ออ่านสะกดคำกลุ่มใดที่อ่านได้ถูกต้องและรวดเร็ว จะได้รับคะแนนเพิ่ม 2 คะแนน กลุ่มใดที่อ่านได้ถูกต้องแต่ช้ากว่ากลุ่มแรก จะได้รับคะแนนเพิ่ม 1 คะแนน และนักเรียนคนใดที่ตอบได้เร็วและถูกต้องเป็นคนแรกจะได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) The Star Level 1 ไป 

จำ

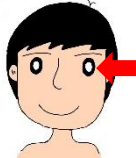
จอ-อา-จา-ไม้จัตวา

- ครูบันทึกคะแนนลงในคะแนนตารางอันดับ (Leaderboard)

4) ครูเริ่มกิจกรรมที่ 2 (Level 2) เดาคำจากภาพ โดยใช้โปรแกรม word wall

- รอบสะสมแต้ม ครูอธิบายกติกาให้นักเรียนเลือกหมายเลขเพื่อเปิด

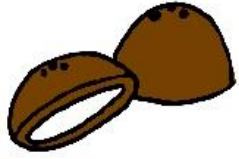
รูปภาพ จากนั้นให้นักเรียนสังเกตภาพ แล้วหาตัวเลือกและอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง นักเรียนจะได้รับคะแนน 2 คะแนน หากจับคู่ได้ถูกต้อง แต่อ่านสะกดคำผิดได้ 1 คะแนน จับคู่ไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน



ก. ตอ-อา → ตา

ข. ตอ-อา → ตา


ค. จอ-อา → จา



ก. กอ-อะ-กะ-ลอ-อา-ลา → กะลา

ข. กอ-อา-กา-ลอ-อา-ลา → กาลา


ค. กอ-อะ-กะ-ลอ-อะ-ละ → กะละ



ก. ณอ-อา → ณา

ข. มอ-อา → มา

ค. นอ-อา → นา




ก. ปอ-อะ-ทะ-ทอ-อา-ทา → ปะทา

ข. ปอ-อะ-ปะ-ทอ-อะ-ทะ → ปะทะ

ค. ปอ-อา-ปา-ทอ-อา-ทา → ปาทา

- รอบทำทாய ครูเปิดภาพสระอา หรือสระอะ ขึ้นมา ให้แต่ละกลุ่มเดาคำ

จากภาพโดยเลือกจากกลุ่มที่ยกมือก่อนแล้วอ่านสะกดคำได้ถูกต้องและรวดเร็ว จะได้รับคะแนนเพิ่ม 2 คะแนน กลุ่มใดที่อ่านได้ถูกต้องแต่ช้ากว่ากลุ่มแรก จะได้รับคะแนนเพิ่ม 1 คะแนน และนักเรียนคนใดที่ตอบได้เร็วและถูกต้องเป็นคนแรกจะได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) The Star Level 2 ไป 




- ก. ซอ-อะ-ชะ-นอ-อี-นี่ → ชะนี่
- ข. ซอ-อะ-ชะ-นอ-อี-นี่ → ชะนี่
- ค. ซอ-อะ-ชะ-นอ-อี-นี่ → ชะนี่

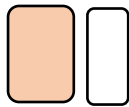
- ครูบันทึกคะแนนลงในคะแนนตารางอันดับ (Leaderboard)

5) ครูเริ่มกิจกรรมที่ 3 (Level 3) อ่านคำจากรูปร่าง โดยใช้ word wall

- รอบสะสมแต้ม ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสังเกตคำ จากนั้นให้นักเรียนอ่านสะกดคำตามตัวอย่างที่กำหนดให้และเลือกคำที่มีรูปร่างของคำเหมือนกับตัวอย่าง หากอ่านสะกดคำถูกต้องและเลือกคำที่มีรูปร่างเหมือนกับตัวอย่างได้ถูกต้อง ได้รับคะแนน 2 คะแนน อ่านสะกดคำถูกต้องแต่เลือกคำที่เหมือนกับตัวอย่างผิดได้ 1 คะแนน อ่านสะกดคำและเลือกคำผิดได้ 0 คะแนน

จ	ะ	ก.	ช	า	ข.	ก	ะ	ค.	เ	พ
ว	า	ก.	น	า	ข.	ต	ะ	ค.	ห	ะ
ป	า	ก.	แ	ล	ข.	อ	ะ	ค.	ป้	า
น	ะ	ก.	ร	า	ข.	ช	ะ	ค.	เ	พ

- รอบทำท่าย ครูกำหนดรูปร่างของคำขึ้นมา ให้แต่ละกลุ่มหาตัวเลือกที่อ่านสะกดคำเหมือนกับรูปร่างของคำที่ครูกำหนด กลุ่มใดหาตัวเลือกและอ่านสะกดคำได้ถูกต้องและรวดเร็ว จะได้รับคะแนนเพิ่ม 2 คะแนน และนักเรียนคนใดที่เป็นคนตอบถูกต้อง จะได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) The Star Level 3 ไป 



ก. คอ-อา → คา

ข. คอ-โอ → โค

ค. หอ-อี → ही

- ครูบันทึกคะแนนลงในคะแนนตารางอันดับ (Leaderboard)

6) ครูเริ่มกิจกรรมที่ 4 (Level 4) เดาคำจากบริบท โดยใช้โปรแกรม word wall

- รอบสะสมแต้ม ครูอ่านคำถามให้นักเรียนเลือกคำตอบในตัวเลือก ก ข ค ไปเติมในช่องว่างให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ เริ่มจากกลุ่มที่ 1 – 4 หากกลุ่มใดเลือกคำตอบได้ถูกต้อง ได้รับคะแนน 2 คะแนน เลือกไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน

คำถาม : ฉันทคืออะไร ใส่น้ำดื่มได้

น้ำร้อนเร็วไว อะไรคือฉันท

ก. ขอ-อา-ขา

ข. ยอ-อา-ยา

ค. กอ-อา-กา

คำถาม : ฉันทคืออะไร มีไว้ใช้เดิน

ทุกอย่างก้าวเพลิน เขียวทวยหนอยชิ

ก. ขอ-อา-ขา

ข. ออ-อา-อา

ค. ลอ-อา-ลา

คำถาม : ฉันทคืออะไร นิสัยสัตย์ซื่อ

คนรักชะมัด ชอบกัดผู้ร้าย

ก. หอ-มอ-อา-หมา

ข. มอ-อา-มา-ไม้โท-ม้า

ค. ปอ-ลอ-อา-ปลา


คำถาม : ฉันทคืออะไร เป็นของใช้

เอาไว้มัดค้ว ทั่วทุกบ้านมี

ก. กอ-รอ-อะ-กระ-ทอ-อะ-ทะ-กระทะ

ข. กอ-อะ-กะ-ทอ-อิ-ทิ-กะทิ

ค. กอ-อะ-กะ-ปอ-อิ-ปิ-กะปิ

- รอบทำท่าย ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านคำถามพร้อมกัน เมื่ออ่านคำถามจบ นักเรียนกลุ่มใดเลือกคำตอบในตัวเลือก ก ข ค ง เต็มในช่องว่างให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ได้รับคะแนน 2 คะแนน เลือกไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน ครูบันทึกคะแนนลงในคะแนนตารางอันดับ (Leaderboard) และนักเรียนคนใดที่ตอบได้เร็วและถูกต้องเป็นคนแรกจะได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) The Star Level 4 ไป 

คำถาม : ฉันทเป็นฝักสวนครัว เนื้อตัวเป็นตะปุ่มตะป่ำ
แต่มีคุณค่าเลิศล้ำ รสขมอร่อยดี

ก. มอ-อะ-มะ-รอ-อะ-ระ-มะระ

ข. มอ-อะ-มะ-ลอ-อิ-ลิ-มะลิ

ค. กอ-อะ-กะ-ปอ-อิ-ปิ-กะปิ

3. ขั้นสรุปความคิด พินิจความรู้ (10 นาที)

- 1) ครูสรุปคะแนนรายวันแต่ละกลุ่ม และแจ้งระดับของคะแนนที่แต่ละกลุ่มทำได้
- 2) นักเรียนร่วมกันหาข้อดีข้อเสียของแต่ละกิจกรรม
- 3) นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากเรื่อง การสะกดคำสระเดี่ยว (สระอะ-สระอา)
(แนวคำตอบ สระอะเมื่อประสมกับพยัญชนะต้นแล้วเป็นสระเสียงสั้น และสระอาเมื่อประสมกับพยัญชนะต้นแล้วเป็นสระเสียงยาว)

7. สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการสอนที่สร้างจากโปรแกรม word wall
2. Power Point ประเด็นคำถามและชี้แจงกติกา
3. รูปภาพ ที่มา : <https://boonpuerch.com/rice-por-manop-mueang-chiangrai/>
<https://images.app.goo.gl/otk1Mfj67rco6ZGf8>
<https://images.app.goo.gl/AzqJYUSRvd6HZhRXA>

8. การวัดและประเมินผล

ตัวชี้วัดจากจุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
1. ผู้เรียนสะกดคำสระเดี่ยว(สระอะ-สระอา)ด้วยวิธีประสมอักษรได้	การสังเกต การตอบ คำถาม	แบบบันทึก การสังเกต การตอบ คำถาม	นักเรียน	ผ่าน : นักเรียนมีผลการเรียนรู้ไม่ต่ำกว่า ระดับพอใช้ ไม่ผ่าน : นักเรียนมีผลการเรียนรู้ต่ำกว่า ระดับพอใช้
2. นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยว(สระอะ-สระอา)ด้วยการเดาคำจากภาพได้	การสังเกต การตอบ คำถาม	แบบบันทึก การสังเกต การตอบ คำถาม	นักเรียน	ผ่าน : นักเรียนมีผลการเรียนรู้ไม่ต่ำกว่า ระดับพอใช้ ไม่ผ่าน : นักเรียนมีผลการเรียนรู้ต่ำกว่า ระดับพอใช้
3. นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยว(สระอะ-สระอา)ด้วยการอ่านจากรูปร่างของคำได้	การสังเกต การตอบ คำถาม	แบบบันทึก การสังเกต การตอบ คำถาม	นักเรียน	ผ่าน : นักเรียนมีผลการประเมินในแต่ละรายการไม่ต่ำกว่า ระดับพอใช้ ไม่ผ่าน : นักเรียนมีผลการประเมินในแต่ละรายการต่ำกว่า ระดับพอใช้
4. นักเรียนสะกดคำสระเดี่ยว(สระอะ-สระอา)ด้วยการเดาคำจากบริบทได้	การสังเกต การตอบ คำถาม	แบบบันทึก การสังเกต การตอบ คำถาม	นักเรียน	ผ่าน : นักเรียนมีผลการประเมินในแต่ละรายการไม่ต่ำกว่า ระดับพอใช้ ไม่ผ่าน : นักเรียนมีผลการประเมินในแต่ละรายการต่ำกว่า ระดับพอใช้

แบบสังเกตการตอบคำถาม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ - สกุล ของผู้รับ การประเมิน	ประสมอักษร			เดาคำจาก ภาพ			อ่านคำจาก รูปร่าง			เดาคำจาก บริบท			รวม 12 คะแนน	ระดับ คุณภาพ
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
9 - 12	ดี
5 - 8	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสิน นักเรียนมีผลการเรียนรู้ไม่ต่ำกว่า ระดับพอใช้ จึงถือว่าผ่าน

ผลการประเมิน ระดับคุณภาพดี คิดเป็นร้อยละ, พอใช้ คิดเป็นร้อยละ..... , ปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ.....

แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

คำชี้แจง

๑. ครูให้นักเรียนกรอกชื่อ-สกุล เลขที่ ลงในแบบทดสอบก่อนสอบให้เรียบร้อย
๒. แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ มีทั้งหมด ๒ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัย จำนวน ๒๐ ข้อ (๒๐ คะแนน)

ให้นักเรียนฟังครูอ่านคำถามแล้วนักเรียนตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย ✕
ทับตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบเวลา ๔๐ นาที

ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปฏิบัติการอ่าน จำนวน ๒๐ คำ (๒๐ คะแนน)

ให้นักเรียนอ่านคำที่กำหนดให้ และให้ครูใส่เครื่องหมาย ✓ หลังคำที่นักเรียน
อ่านถูก ใส่เครื่องหมาย ✕ หลังคำที่นักเรียนอ่านผิด ใช้เวลาในการอ่านไม่เกินคนละ ๑๐
นาที

ชื่อ-สกุล _____ ป.๑ เลขที่ _____

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัย จำนวน ๒๐ ข้อ (๒๐ คะแนน)

คำชี้แจง แบบทดสอบมีทั้งหมด ๒๐ ข้อ ให้นักเรียนตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย x ทับตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

๑. ข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. เบา สะกดว่า บอ-อา → เบา

ข. เรือ สะกดว่า รอ-เรือ → เรือ

ค. เมีย สะกดว่า มอ-เอีย → เมีย

๒. ข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. แกะ สะกดว่า กอ-แกะ → แกะ

ข. แต่ สะกดว่า ตอ-แอ-แต่-ไม้เอก → แต่

ค. ทะเล สะกดว่า ทอ-อะ-ทะ-ลอ-เอ-แล → ทะเล

๓. คำข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. ไฟ สะกดว่า ฟอ - ไฟ → ไฟ

ข. ไข่ สะกดว่า ขอ-โอ-ไข-ไม้ตรี → ไข่

ค. ใฝ่ สะกดว่า ฟอ-โอ-ใฝ-ไม้เอก → ใฝ่

๔. ข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. มี สะกดว่า มอ-อิ → มี

ข. จู๋ สะกดว่า จอ-อู-จู-ไม้เอก → จู๋

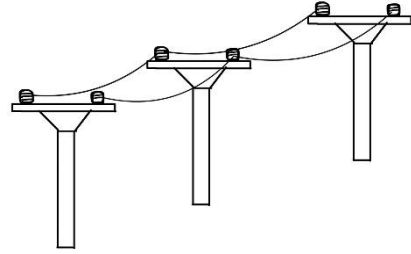
ค. ป่า สะกดว่า ปอ-อา-ปา-ไม้โท → ป่า

๕. จากรูปข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. สอ-เอา-เสา-ฟอ-โอ-ไฟ → เสาไฟ

ข. สอ-อา-เสา-ฟอ-โอ-ไฟ → เสาไฟ

ค. สอ-เสา-ฟอ-ไฟ → เสาไฟ



๖. จากรูปข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. ทอ-อี-ที-วอ-อี-วี → ทีวี

ข. ทอ-อี-ที-วอ-อี-วี → ทีวี

ค. ทอ-วอ-อี-ที-วี → ทีวี

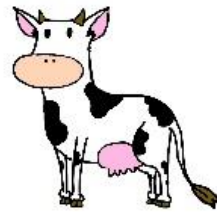


๗. จากรูปข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. วอ-ว่า → วัว

ข. วอ-วัว → วัว

ค. วอ-อัว → วัว



๘. จากรูปข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. ซอ-โอ-ไซ-ไม้เอก → โซ่

ข. ซอ-โอ-ไซ-ไม้เอก → โซ่

ค. ซอ-ออ-ไซ-ไม้เอก → โซ่

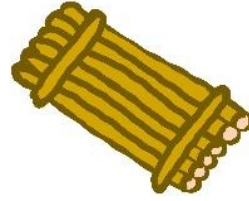


๙. จากรูปข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

ก. พอ-เอ → แพ

ข. พอ-อา → แพ

ค. พอ-แอ → แพ

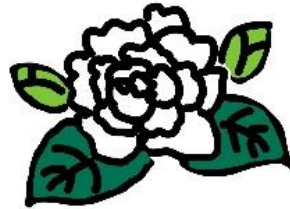


๑๐. จากรูปข้อใดอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง

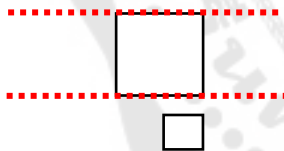
ก. มอ-อะ-มะ-ลอ-อิ-ลิ → มะลิ

ข. มอ-อา-มา-ลอ-อิ-ลิ → มาลิ

ค. มอ-อะ-มะ-รอ-อิ-ริ → มะริ



๑๑.



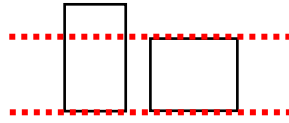
จากรูปร่างของคำที่กำหนดให้อ่านสะกดคำได้ตรงกับข้อใด

ก. ปอ-อุ → ปู

ข. ตอ-อา → ตา

ค. บอ-โอ → โบ

๑๒.



จากรูปร่างของคำที่กำหนดให้อ่านสะกดคำได้ตรงกับข้อใด

ก. พอ-อุ → พู่

ข. ตอ-โอ → โต

ค. จอ-เอ → เจ

๑๓.



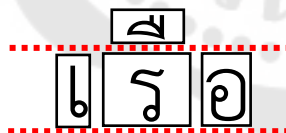
จากคำที่กำหนดให้อ่านสะกดคำได้อย่างไร

ก. พอ-เออะ

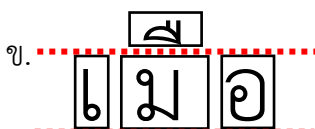
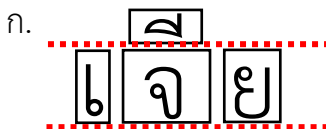
ข. ภาอ-เออะ

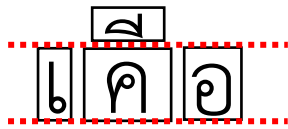
ค. พอ-เออะ

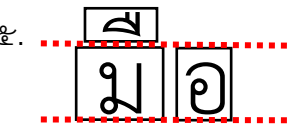
๑๔.



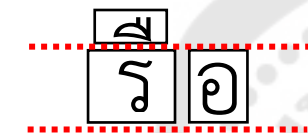
คำใดอ่านสะกดคำเหมือนตัวอย่างที่กำหนดให้

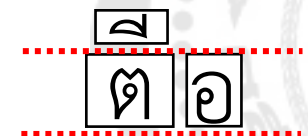


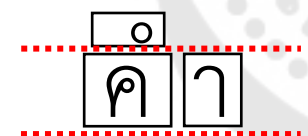
ค. 

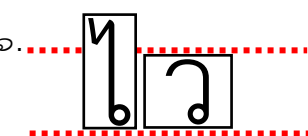
๑๕. 

คำใดอ่านสะกดคำเหมือนตัวอย่างที่กำหนดให้

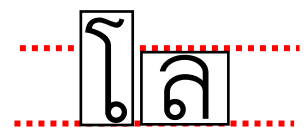
ก. 

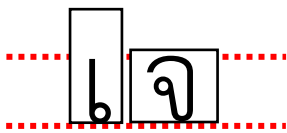
ข. 

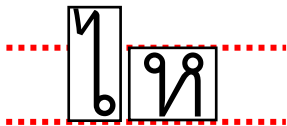
ค. 

๑๖. 

คำใดอ่านสะกดคำเหมือนตัวอย่างที่กำหนดให้

ก. 

ข. 

ค. 

๑๗. ฉันทคืออะไร วึ่งได้สี่ขา ฉันทชอบกินหญ้า ควมมาไวไว

ก. มอ-อา-มา-ไม้โท-ม้า

ข. ขอ-อา-ขา

ค. กอ-อา-กา

๑๘. ฉันทคืออะไร เชื่อมหัวกับบ่า ตั้งหน้าให้ตรง

ก. ตอ-ออ-ตอ

ข. มอ-ออ-มอ

ค. คอ-ออ-คอ

๑๙. ฉันทคืออะไร ห้องในตัวบ้าน เขาใช้ทำงาน การปรุงอาหาร

ก. คอ-อัว

ข. คอ-รอ-อัว

ค. คอ-รอ-อัวะ

๒๐. เรือจีนลำใหญ่ แล่นในทะเล กางใบคูเท่ หันเหตามลม

ก. สอ-อ่ำ-ส่ำ-พอ-เอา-เพา

ข. ลอ-อ่ำ-ล่ำ-พอ-เอา-เพา

ค. สอ-ส่ำ-พอ-เพา



ชื่อ-สกุล _____ ป.๑ เลขที่ _____

ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปฏิบัติการอ่าน จำนวน ๒๐ คำ (๒๐ คะแนน)

คำชี้แจง แบบทดสอบมีทั้งหมด ๒๐ คำ ให้นักเรียนอ่านคำที่กำหนดให้

- | | |
|---------|-----------|
| ๑. มือ | ๑๑. เพาะ |
| ๒. ผ้า | ๑๒. เยอะ |
| ๓. ปู | ๑๓. เพ็ |
| ๔. กีฬา | ๑๔. เนื้อ |
| ๕. สี | ๑๕. เร็ว |
| ๖. ไต๊ะ | ๑๖. เมีย |
| ๗. เงาะ | ๑๗. ไซ้ |
| ๘. แป๊ะ | ๑๘. น้ำ |
| ๙. เต๊ะ | ๑๙. เขา |
| ๑๐. แม่ | ๒๐. มะไฟ |

แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้

คำชี้แจง ให้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนตามพฤติกรรมบ่งชี้ที่กำหนด และใส่ระดับคะแนนให้ตรงกับพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน

2 คะแนน = ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ทุกกิจกรรม

1 คะแนน = ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้บางกิจกรรม

0 คะแนน = ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้เลย

นิยามของ ความสุขในการ เรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้	ครั้งที่			
		1	2	3	4
ผู้เรียนรู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด ไม่เกิดความเบื่อ หน่วยต่อการ เรียน	1. ผู้เรียนแสดงอาการยิ้ม หัวเราะ				
	2. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. ผู้เรียนแสดงอาการตื่นเต้นยินดีในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ				
	4. ผู้เรียนแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนชนะในกิจกรรมการเรียนรู้				
ผู้เรียนมี ปฏิสัมพันธ์ต่อ เพื่อนและครู และ มีความพึงพอใจ ต่อการเข้าร่วม กิจกรรมการ เรียนรู้	5. ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นด้วยความเต็มใจ				
	6. ผู้เรียนถามคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือถามคำถาม แข่งกันถามคำถามเป็นต้น				
	7. ผู้เรียนตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น เช่น รีบยกมือตอบคำถาม แข่งกันตอบคำถามเป็นต้น				
	8. ผู้เรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมด้วยตนเองโดยครูไม่ต้องบังคับ				
	9. ผู้เรียนคอยช่วยครูในการหยิบจับอุปกรณ์ ถือของหรือเก็บของ				
	10. ผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อน เช่น ช่วยหยิบของ แบ่งปันสิ่งของ				
รวมเฉลี่ย					
รวมเฉลี่ยทั้ง 4 หน่วยการเรียนรู้					

ประวัติผู้เขียน

