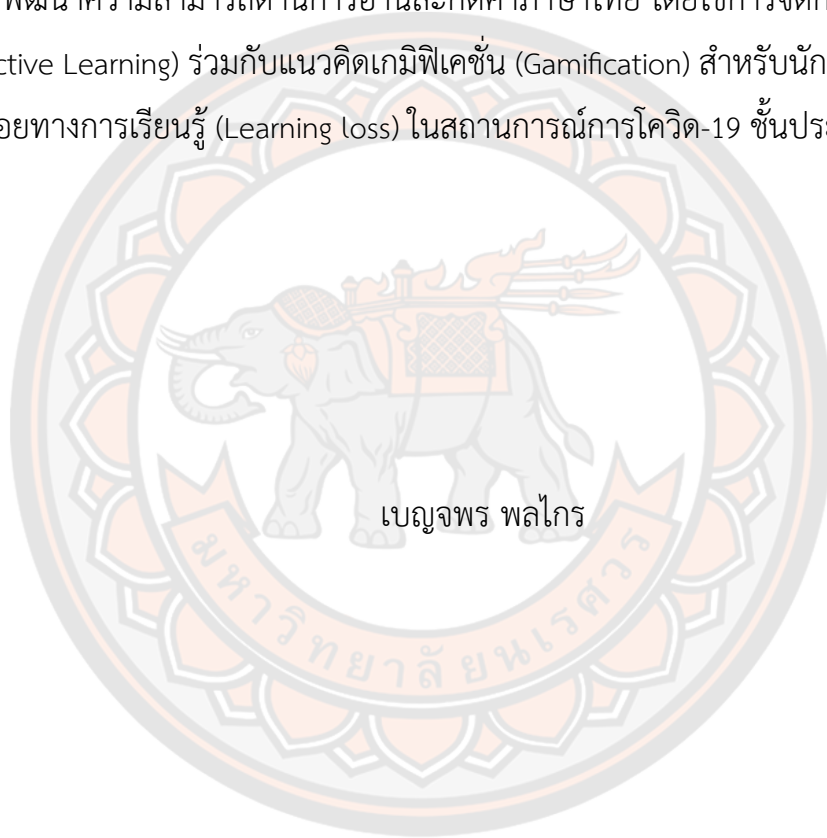




การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เบญจพร พลไกร

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 "

ของ เบญจพร พลไกร

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาพร เพ็งฟุ่ม)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ผู้วิจัย	เบญจพร พลไกร
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาฯ เพ็งพุ่ม
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, แนวคิดเกมิฟิเคชัน, ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ จุดมุ่งหมาย 1) เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 24 คน โดยวิธีการเลือกเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ ค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x}=21.17$, S.D.=3.77) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x}=7.25$, S.D.=2.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 4.37, S.D.=0.82)



Title	THE DEVELOPMENT OF THAI LANGUAGE READING AND SPELLING ABILITIES BY ACTIVE LEARNING MANAGEMENT WITH GAMIFICATION FOR LEARNING LOSS STUDENT DURING CORONAVIRUS DISEASE 2019 (COVID-19) PANDEMIC IN GRADE 3
Author	Benjaphorn Phonla-krai
Advisor	Assistant Professor Dr. Brapaas Pengpoom
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2022
Keywords	Learning loss, Active learning management, Gamification, Thai language reading and spelling abilities

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) compare Thai language reading and spelling abilities by Active learning management with Gamification in Grade 3 for learning loss student during coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic between before and after learning 2) compare Thai language reading and spelling abilities between after learning with 70% criterion and 3) study Grade 3 students' Active learning management with Gamification. The sample consisted of 24 Grade 3 learning loss student during coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic of Huaykrai School in second semester of academic year 2022. The research instruments used to collect data were 1) Active learning management with Gamification plan 2) Thai language reading and spelling abilities evaluation form 3) Questionnaire of satisfaction. Data were statistically analyzed by mean, percentage, standard deviation, and t-test

The results revealed as follows 1) Thai language reading and spelling abilities significantly higher than before the experiment with Statistically ($\bar{x} = 21.17$, S.D.=3.77) at the level of 0.5 2) Active learning management with Gamification higher than the criteria of 70 percent with statistical significance at the level of .05 and 3) Grade 3 are

learning loss student had the satisfaction toward after being taught by Active learning management with gamification at the high level. (\bar{x} = 4.37, S.D.=0.82)



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ดี เพราะได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาส เพ็งพุ่ม ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่า กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตลอดจนช่วย ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ช่วยให้คำแนะนำด้วยดีตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์อันประกอบไปด้วย รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา วิชญาปกรณ, รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขาดา เจียพงษ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของ วิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาคภูมิ สุขเจริญ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ดร. สิริชญา แก้วเนย ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 นางสาวจันทน์ แก้วนุช ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ เอกวิชาภาษาไทย หัวหน้ากลุ่มสาระวิชา ภาษาไทย โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย ที่กรุณาให้การตรวจสอบ คุณภาพเครื่องมือในการวิจัยจนเครื่องมือมีความสมบูรณ์สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการ วิจัยครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู บุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลและตอบแบบสอบถาม

ท้ายที่สุดผู้วิจัยขอขอบคุณประโยชน์อันเกิดจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้เป็นกตเวทิตาคุณแต่ บิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุน และเป็นกำลังใจด้วยดีเสมอมา ขอ น้อมคารวะแต่ผู้เขียนตำราวิชาการที่ได้ศึกษาค้นคว้า และใช้อ้างอิงทุกท่าน

เบญจพร พลไกร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	8
ความสำคัญของการวิจัย.....	8
สมมุติฐานของการวิจัย.....	8
ขอบเขตการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการอ่านสะกดคำ.....	25
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก.....	32
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น.....	54
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้.....	65

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ	74
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	79
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	81
การเก็บรวบรวมข้อมูล	89
การวิเคราะห์ข้อมูล	91
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	93
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ใน สถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	94
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มี ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ด้านการอ่าน ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70	96
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะ ถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	98
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	101
สรุปผลการวิจัย	103
อภิปรายผล	103
ข้อเสนอแนะ	107
ภาคผนวก	110
บรรณานุกรม	184
ประวัติผู้วิจัย	192

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	17
ตาราง 2 แสดงนิยามของสมรรถนะหลัก.....	21
ตาราง 3 สรุปลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	36
ตาราง 4 แสดงกิจกรรมการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกของอาจารย์คณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.....	40
ตาราง 5 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One group pretest posttest design	90
ตาราง 6 ผลคะแนนความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น (Gamification).....	94
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	95
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลัง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) หลัง การจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70.....	96
ตาราง 9 สรุปผลความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการจัดการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น (Gamification).....	97
ตาราง 10 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอย ทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น (Gamification).....	98

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 สรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....33



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงต่อวิถีชีวิตของประชากรทั่วโลกเป็นจำนวนมาก ตั้งแต่เริ่มมีการแพร่ระบาดครั้งแรก ที่มณฑลหูอัน ประเทศจีน ในปลายปี 2562 และได้แพร่กระจายไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ส่งผลให้มีผู้ป่วยติดเชื้อและเสียชีวิตเป็นจำนวนมากภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว กรมควบคุมโรค (2563 อ้างถึงใน ศิริกุล แสงศรี หน้า1) ให้ข้อมูลว่า องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ประกาศชื่อที่ใช้เรียกอย่างเป็นทางการของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ว่า โควิด-19 ซึ่งย่อมาจากคำว่า โครนา ไวรัส และดีซีเอส (Disease) ที่แปลว่าโรคภัยไข้เจ็บ รวมทั้งเลข 19 ซึ่งแสดงถึงปีที่มีรายงานการแพร่ระบาดครั้งแรก โดยวิกฤตการณ์นี้สร้างความเสียหายไปในทุกประเทศทั่วโลกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็น ด้าน เศรษฐกิจ สังคม การท่องเที่ยว การคมนาคม เป็นต้น

ในด้านการศึกษา อันเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรบุคคล ก็ได้รับผลกระทบจากวิกฤตการณ์นี้อย่างไม่ทันตั้งตัว สถานศึกษาเกือบทั้งระบบจำเป็นต้องประกาศปิดการเรียนการสอนโดยไม่ได้มีเตรียมการ พงศ์ทัต วนิชานันท์ (2563 อ้างถึงใน วิธิตา พรหมวงศ์, ศศนา ประสานตรี, สุมาลี ศรีพุทธรินทร์, 2564, หน้า202) กล่าวถึงรายงานของ UNESCO ว่าประเทศทั่วโลกได้ทำการปิดสถานศึกษาและโรงเรียนทั่วประเทศ ส่งผลให้มีผู้เรียนได้รับผลกระทบกว่า 1.5 พันล้านคน หรือ มากกว่าร้อยละ 90 ของผู้เรียนทั้งหมดทั่วโลก อันเนื่องมาจากมาตรการเร่งด่วนของรัฐบาลเกือบทุกประเทศที่ใช้ในการป้องกันการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส ไม่ว่าจะเป็น มาตรการกึ่งปิดเมือง (Semi-lockdown) และมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ทำให้สถานศึกษาและโรงเรียนจำเป็นต้องปิด เพื่อตอบสนองนโยบายของรัฐบาลและเพื่อป้องกันและลดช่องทางการแพร่เชื้อไวรัสนี้

ตามที่ ปิยะวรรณ ปานโต (2563, หน้า 2) ได้กล่าวถึงสถานการณ์ในประเทศไทย ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) รัฐบาลได้มีการออกประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินเกือบทุกพื้นที่ทั่วราชอาณาจักร โดยอาศัยอำนาจตามพระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 ห้ามใช้อาคารสถานที่ของโรงเรียนและสถาบันการศึกษาทุกประเภทเพื่อจัดการเรียนการสอน หรือทำกิจกรรมใดๆ ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก เว้นแต่เป็นการดำเนินการสื่อสารแบบทางไกลหรือด้วยวิธีอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้สถานศึกษาและโรงเรียนจำเป็นต้องประกาศปิดการเรียนการสอนต่อเนื่องหลายเดือน หรือในบางโรงเรียนปิดเกือบตลอดทั้งปีการศึกษา เนื่องจากอยู่ในพื้นที่ที่มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) อย่างรุนแรง ด้วยเหตุนี้

กระทรวงศึกษาธิการจึงได้ออกนโยบายเร่งด่วนให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปรับเปลี่ยนการบริหารจัดการ และปรับรูปแบบวิธีการสอนเพื่อให้เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 2) กล่าวถึงการจัดการศึกษาในปีการศึกษา 2564 ที่ผ่านว่า สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้กำหนด รูปแบบการเรียนเพื่อทดแทนการเรียนการสอนแบบปกติ ได้แก่ ON-AIR, ONLINE, ON-DEMAND, ON-HAND และ ON-SITE ทั้งนี้ โรงเรียนจะเลือกใช้วิธีการสอนแบบใดก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและบริบทของโรงเรียนนั้นๆ และเพื่อให้การศึกษาดำเนินต่อไปได้ ทำให้ทั้งครูผู้สอนและนักเรียนจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อนโยบายที่เกิดขึ้น จากการเรียนปกติในชั้นเรียน เป็นการเรียนรู้ที่บ้าน (Home-based learning) และการเรียนรู้ส่วนบุคคล (personalized learning) โดยเน้นการใช้เทคโนโลยี หรือ การเรียนแบบออนไลน์เข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการศึกษามากยิ่งขึ้น

แต่อย่างไรก็ตาม ต้องยอมรับว่า นโยบายทางการศึกษาของไทยไม่ได้มีการเตรียมความพร้อม หรือมีแผนที่จะรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินต่างๆ ได้อย่างกระตือรือร้น เมื่อทำการเปรียบเทียบ การเรียนการสอนแบบปกติในชั้นเรียนกับรูปแบบที่รัฐกำหนดขึ้น พบว่า ยังมีประสิทธิภาพไม่เท่ากับการเรียนในห้องเรียน เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนได้รับโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลทางการศึกษาที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ปิยะวรรณ ปานโต (2563, หน้า 2) กล่าวว่า ผู้เรียนที่มีฐานะยากจน ครอบครัวไม่มีรายได้มากพอที่จะสนับสนุนสื่อการเรียนต่างๆ หรือบางโรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ชนบทห่างไกลไม่มีระบบอินเทอร์เน็ตหรือไฟฟ้าเข้าถึง จึงทำให้เด็กเหล่านี้เสียโอกาสทางการเรียนรู้ นอกจากนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 1) ยังระบุอีกว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดผู้ปกครองในการให้การแนะนำหรือกำกับติดตามการเรียน เนื่องจากผู้ปกครองต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ในขณะที่บุตรหลานต้องเรียนด้วยตนเองอยู่ที่บ้าน อาจทำให้ผู้เรียนไม่สนใจต่อการเรียนในรูปแบบที่ได้จัดขึ้น

ด้วยข้อจำกัดที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาและการเข้าถึงช่องทางการเรียนรู้ได้ไม่เท่าเทียมกัน เกิดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา ดังที่ ภูมิศรัณย์ ทองเลี่ยมนาค (2564, ออนไลน์) กล่าวว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผู้เรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์อยู่แล้ว และจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนทางวิชาการอย่างมาก แต่ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงการช่วยเหลือทางการศึกษาที่จำเป็นต้องได้รับเป็นพิเศษอย่างทั่วถึง มีงานวิจัยในสหรัฐอเมริกา พบว่า เด็กที่สามารถเรียนแบบออนไลน์ได้ดีในช่วงสถานการณ์โควิด-19 คือ เด็กที่เรียนในห้องเรียนได้ดีอยู่แล้ว แต่เด็กกลุ่มระดับกลาง หรือระดับล่างในห้องเรียน เมื่อเรียนออนไลน์จะไม่สามารถเรียนรู้ได้หรือเกิดการหยุดชะงักทางการเรียน หรือที่เรียกว่า Learning loss หรือ ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ที่เป็นปัญหาอันเกิดภายหลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ลึกลงในตัวเอง

ยศวีร์ สายฟ้า (2564, หน้า 4) ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ หรือ Learning loss คือ การเสียโอกาสในการเรียนรู้ทักษะต่างๆที่ควรจะได้รับในแต่ละช่วงวัยเนื่องจากปัจจัยต่างๆ อันส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะความสัมพันธ์ การเข้าสังคม การขาดแรงจูงใจในกลับมาการเรียนอีกครั้ง และที่สำคัญคือการหยุดเรียนรู้ทางวิชาการ ด้านอ่านและเขียน หรือการที่ผู้เรียนควรจะได้เรียนรู้ตามระดับชั้นและความสามารถของช่วงวัย แต่กลับไม่ได้พัฒนาหรือต่อยอดทักษะเหล่านั้นตามเกณฑ์อายุที่ควรจะได้รับ นรธรพร จันท์เฉลี่ย เสริบุตร (2564, หน้า 1) ได้ยกตัวอย่าง ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนแห่งหนึ่ง ที่ได้ทำการวิจัย พบว่า นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้ตามมาตรฐานในระดับชั้นที่เรียนอยู่ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เคยเรียนรู้แล้ว แต่เมื่อระยะเวลาผ่านไป ไม่ได้รับการทบทวน นักเรียนก็ไม่สามารถจำได้ หรือ ในเด็กปฐมวัยที่เคยช่วยเหลือตัวเองได้บ้างแล้ว แต่เมื่อโรงเรียนปิดการเรียนการสอนไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง จนมีการเปิดเรียนอีกครั้ง นักเรียนเหล่านั้นกลับไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้เหมือนเดิม เป็นต้น

จากการศึกษางานวิจัยของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565) ที่ได้ดำเนินการศึกษา ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19 โดยคณะวิจัยของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ศึกษากลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 รวม 2,528 คน จากผลการศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 เชิงคุณภาพ พบว่า ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา เกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ด้านความรู้ ด้านทักษะการอ่านและคณิตศาสตร์ ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น ไม่กล้าตอบคำถาม การขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การทำงานร่วมกับผู้อื่นลดลง อันมีสาเหตุมาจาก การขาดแรงจูงใจในการเรียน ความสนใจ และความมั่นใจของนักเรียนลดลง รวมถึงความไม่พร้อมของสื่ออุปกรณ์และเทคโนโลยี

ด้วยเหตุนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ออกนโยบายทางการศึกษาเร่งด่วน (Quick Policy) ปีการศึกษา 2565 ซึ่ง 1 ใน 10 มาตรการ คือ การแก้ปัญหากลุ่มผู้เรียนที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) โดยมีวัตถุประสงค์ในการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss Recovery) ให้กับนักเรียนทุกระดับ, ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา, เพิ่มคุณภาพชีวิตของผู้เรียน โดยใช้พื้นที่เป็นฐาน ตามบริบทของสถานศึกษา เพื่อดำเนินการช่วยเหลือ ซ่อมเสริม และสร้างเด็กให้มีคุณภาพ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1, 2565, หน้า ก) โดยการจัดตั้งศูนย์การขับเคลื่อนสถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ขึ้นในสถานศึกษาทุกแห่ง พร้อมทั้งได้ดำเนินการจัดทำเครื่องมือเพื่อประเมินผู้เรียนใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้, ด้านสุขภาพกาย, ด้านสุขภาพจิต ด้วยแบบคัดกรองรายบุคคล เพื่อตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน

ให้โรงเรียนในสังกัดดำเนินการคัดกรองนักเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งจากผลการคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) ด้านการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ความสามารถในการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ จังหวัดสุโขทัย ที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนอยู่นั้น จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ผลการประเมินปรากฏว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ ระดับ ปรับปรุงการอ่านเร่งด่วน จำนวน 17 คน และ ระดับอ่านไม่ได้ จำนวน 7 คน รวมทั้งสิ้น 24 คน คิดเป็นร้อยละ 51.06 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมดจำนวน 47 คน (งานวิชาการโรงเรียนบ้านห้วยไคร้, 2565) ซึ่งมีจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ในปีการศึกษา 2565 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เครื่องมือการประเมิน ฉบับที่ 1 การอ่านคำพื้นฐาน นักเรียนมีช่วงคะแนนเฉลี่ย 4.22 คะแนน จากคะแนนเต็มแต่ละฉบับ 20 คะแนน ซึ่งถือว่าต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอยู่มาก จึงทำให้ทราบว่า นักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) ส่วนใหญ่มีปัญหา เรื่อง การอ่านคำพื้นฐานและการอ่านสะกดคำไม่ได้ อันจะส่งผลไปถึงคะแนนการอ่านและการเขียนภาษาไทยส่วนอื่นๆ และผลสัมฤทธิ์ในวิชาต่างๆอีกด้วย

ตามที่ ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542 อ้างถึงใน พิรุณรัตน์ ขอนดอก, 2563, หน้า 3) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า เป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ไม่เพียงแต่อ่านได้เท่านั้น ผู้อ่านจำเป็นต้องเข้าใจความหมายของคำที่อ่านจึงถือว่าเป็นผู้ที่อ่านเป็น คือ สามารถอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ อ่านได้คล่อง รวดเร็วและเข้าใจเรื่อง หรือ คำศัพท์ที่อ่าน การอ่านมีความสำคัญอย่างมาก โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระภาษาไทย กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 5) สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน ซึ่งเป็นทักษะทางภาษาที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ เพื่อใช้ในการสื่อสาร นอกจากนี้การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ และสามารถส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในทุกสาระการเรียนรู้ ตามที่ ขวัญญา บุญนิธิ (2564, หน้า 2) กล่าวว่า ผลการเรียนหรือผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน มักจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการอ่าน โดยเฉพาะการอ่านสะกดคำของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 1 อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเริ่มต้นฝึกอ่าน ไปจนถึงการพัฒนาทักษะการอ่านขั้นสูงต่อไป ล้วนมาจากการอ่านสะกดคำแทบทั้งสิ้น ทั้งนี้ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาวิธีที่จะช่วยพัฒนาความสามารถอ่านสะกดคำ มีด้วยกันหลากหลายวิธี ซึ่งครูผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหากระบวนการที่เหมาะสมกับบริบทและปัญหาของผู้เรียนให้มากที่สุด

ด้วยปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) อันเนื่องมาจากการได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่ทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับ

การศึกษาอย่างที่เราควรจะเป็น ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะทางด้าน การอ่าน อันเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นต่อการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระ ซึ่งเมื่อสถานการณ์เข้าสู่สภาวะปกติ โรงเรียนเปิดทำการเรียนการสอนแบบในชั้นเรียน ครูผู้สอนจึงสนใจที่จะแก้ไขปัญหาด้านการอ่านของผู้เรียนอย่างเร่งด่วน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถการอ่านอย่างเต็มศักยภาพ ตามช่วงวัยที่ควรจะได้รับ ทั้งนี้ครูผู้สอนได้แสวงหารูปแบบและเทคนิคการสอนด้วยกระบวนการต่างๆ ที่จะสามารถช่วยแก้ไขปัญหาของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถกลับมาเรียนรู้ได้อย่างเป็นปกติ ตามพื้นฐานทักษะและความสามารถที่ควรจะได้รับในช่วงชั้นและช่วงวัยของตนเองโดยเร็วที่สุด

ปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ที่สามารถตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยแนวคิด Active Learning หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562, หน้า 207-208) ได้ระบุวิธีการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ด้วยเทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียน มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้คิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ฝึกปฏิบัติจนเกิดประสบการณ์ตรง ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูผู้สอนจากกิจกรรมที่ได้จัดขึ้น และเกิดองค์ความรู้จากการได้ลงมือทำผ่านทักษะด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายผลการสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ ซึ่งสนับสนุน ข้อมูลของ กมล โพธิ์เย็น (2564, หน้า 12) ที่กล่าวถึงบทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ว่าเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงการพัฒนาผู้เรียน และการนำองค์ความรู้หรือประสบการณ์ตรงที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับสภาพ พฤษพิบูล (2558, ออนไลน์) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ว่าเป็นการสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน รวมถึงการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นพลวัตร เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการร่วมมือแบบกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดขั้นสูง มีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรม ส่งผลให้การเรียนรู้มีความหมายและมีประสิทธิภาพ

จึงกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงเพื่อการเรียนรู้ มากกว่าการเรียนรู้เนื้อหาวิชาหรือจากการบรรยาย โดยผู้เรียนจะได้รับองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นด้วยตนเองอย่างแยกและคงทนกว่าความรู้ที่ได้จากการท่องจำ โดยเฉพาะการอ่านสะกดคำซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะภาษาไทย รวมถึงยังสามารถแก้ปัญหา

เรื่องการมีส่วนร่วมในห้องเรียนของนักเรียน การทำงานเป็นทีม และความกล้าแสดงออกของนักเรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยังสามารถดำเนินกิจกรรมได้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับชั้น และทุกช่วงวัย ทั้งแบบเรียนรู้รายบุคคล หรือแบบกลุ่มก็สามารถทำได้ โดย Mckinney (2008, อ้างถึงใน สถาพร พุทธิพิบูล, 2558) ได้เสนอตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริม รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ครบกระบวนการอย่างเต็มตามศักยภาพไว้หลากหลายเทคนิคและวิธีการ ซึ่งหนึ่งในการรวมเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning มากยิ่งขึ้น คือ การเรียนรู้แบบใช้เกม (Game) หรือ การใช้แนวคิดของเกม ที่เรียกว่า เกมฟิเคชัน (Gamification) เข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งขั้นนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน หรือแม้แต่ขั้นประเมินผล เพื่อเป็นการเสริมแรงทางบวกและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

Simões, Redondo, and Vilas. (2013 อ้างถึงใน วรพงษ์ แสงประเสริฐ, 2563) ให้ความหมายของแนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำเอาแนวคิดหรือเทคนิคของการเล่นเกมมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูผู้สอนนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยสร้างแรงจูงใจ ความผูกพัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์

โดยเกมฟิเคชัน (Gamification) สามารถใช้ในการขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเน้นการสร้างความสนุกสนาน ความท้าทายให้ผู้เรียนทำตามกิจกรรมที่ได้จัดขึ้น จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนได้ มีงานวิจัย การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของอดิศักดิ์ เมฆสมุทร, สุรพล บุญลือ, กิรติ ต้นเสถียร (2560) พบว่า การพัฒนาหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริงโดยใช้เทคนิคเกมฟิเคชัน จัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดี ($\bar{x}=4.45, S.D.=0.48$) มีประสิทธิภาพเท่ากับ $81.11/80.09$ เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ $80/80$ ทำให้ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.05 อยู่ใน เกณฑ์ระดับดีมาก และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง โดยใช้ เทคนิคเกมฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.01$ โดยมีความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่าน

ร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริงโดยใช้ เทคนิคเกมฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.78, S.D.=0.17$)

นอกจากนี้ แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) ยังสอดคล้องกับที่ วิจารณ์ พาณิช (2555) ที่ได้กล่าวถึง การพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ที่สำคัญเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสนับสนุน รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการมีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนกับกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทั้งยังมีเทคนิคหรือวิธีการที่เน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการสอน เช่นเดียวกัน

สืบเนื่องจากผลการประเมินด้วยแบบคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) รายบุคคล พบว่า นักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งสิ้น 24 คน อันเนื่องมาจากการได้รับผลกระทบทางการศึกษาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องการอ่านคำพื้นฐาน มีสาเหตุมาจากการอ่านสะกดคำไม่ได้ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน เนื่องจากการอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

จากหลักการและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 2 วิธี มีความสอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง จากการประสบการณ์ที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ร่วมกับ แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) ที่เป็นส่วนช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก รวมถึง การทำกิจกรรมในรูปแบบกลุ่ม เพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน นอกจากนี้ยังเป็นการตอบสนองนโยบายทางการศึกษาเร่งด่วน (Quick Policy) ของกระทรวงศึกษาธิการ ปีการศึกษา 2565 เรื่องการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำของนักเรียนที่มีปัญหาการอ่าน ให้สามารถอ่านคำพื้นฐานได้อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาไทย และทำให้ผลประเมินภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) อยู่ในเกณฑ์ปกติ

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียน ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้พัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
2. ครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาสามารถนำวิธีการนี้ไปใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ได้ในทุกรายวิชา
3. ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นำไปสู่การพัฒนาให้นักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ต่อไป

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้
2. ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
3. นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษา เรื่องการพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยกำหนดเนื้อหาแกนกลางและศัพท์ภาษาไทย จากบัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการสอนภาษาไทย ดังนี้

1. การอ่านสะกดคำ อ้างอิงจาก มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้

แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความและบทร้อยกรองง่าย ๆ ที่ประกอบด้วยคำพื้นฐานเพิ่มจาก ป.2 ไม่น้อยกว่า 1,200 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นประกอบด้วย

1. คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์
2. คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา
3. คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ
4. คำที่มีอักษรนำ
5. คำที่มีตัวการันต์
6. คำที่มี รร
7. คำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง
8. คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ฤ ฎ

2. คำศัพท์บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากผลการประเมินด้วยแบบคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) รายบุคคลพบว่า นักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องการอ่านคำพื้นฐาน มีสาเหตุมาจากการอ่านสะกดคำไม่ได้ พบว่า

นักเรียนไม่สามารถอ่านหรือเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อาจมีผลสืบเนื่องจากการได้รับผลกระทบทางการศึกษาจากสถานการณ์ โควิด-19 ช่วงที่โรงเรียนมีการปิดทำการเรียนการสอนแบบเรียนในชั้นเรียน ซึ่งนักเรียนเหล่านี้ ไม่สามารถเข้าถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรูปแบบอื่นๆ ที่โรงเรียนจัดขึ้น ทำให้ความรู้พื้นฐานด้านนี้ ขาดไปหายช่วงหนึ่ง เป็นผลให้ไม่สามารถต่อยอดคำศัพท์พื้นฐานในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรว่า ควรมีการสอนแบบย้อนเนื้อหา โดยใช้บัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความเกี่ยวข้องกับหลักภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาทดลองจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ เพื่อเป็นพื้นฐานในการเสริมทักษะและต่อยอดสู่เนื้อหาและคำศัพท์ในระดับที่สูงขึ้นไป

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ในกลุ่มเครือข่ายโรงเรียนวังเจ้าราม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 ประกอบด้วย 10 โรงเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 198 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 24 คน คน โดยวิธีการเลือกเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ด้วยผลการประเมินด้วยแบบคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) รายบุคคล 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้, ด้านสุขภาพกาย, ด้านสุขภาพจิต เพื่อตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน(สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1, 2565, หน้า ก) ของศูนย์การขับเคลื่อนสถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ฯ

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น

1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตัวแปรตาม

1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย
2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ได้ทดลอง ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ในคาบเรียนซ่อมเสริมของทุกวัน ไม่รวมการทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **นักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19** หมายถึง นักเรียนที่เสียโอกาสในการเรียนรู้หรือพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ที่ควรจะได้รับตามช่วงวัย หรือตามเกณฑ์อายุที่เหมาะสม อันเนื่องมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่ผ่านมา จนส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะความสัมพันธ์ การเข้าสังคม การขาดแรงจูงใจในกลับมาการเรียนอีกครั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การหยุดเรียนรู้ทางวิชาการ ด้านอ่านและเขียน ในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 24 คน โดยครูผู้สอนได้ประเมินด้วยแบบคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) รายบุคคล จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้, ด้านสุขภาพกาย, ด้านสุขภาพจิต เพื่อตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน(สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1, 2565, หน้า ก) ของศูนย์การขับเคลื่อนสถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ฯ พบว่าเป็นผู้ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ทั้งสิ้น

2. **ความสามารถอ่านสะกดคำ** หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการนำพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ มาประสมกันเป็นคำ และสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว ตามคำศัพท์ในบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด

3. **การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification)** หมายถึงกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน จากการลงมือปฏิบัติจริงของผู้เรียน จนเกิดความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ตรง ร่วมกับการใช้กลไกหรือกฎเกณฑ์ของการเล่นเกม เข้ามาเป็นส่วนช่วยในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีสาระเนื้อหาซึ่งผู้วิจัยได้จัดแบ่ง เป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.2.1 สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย
 - 1.2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.3 แนวคิดพื้นฐานของการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ
 - 1.4 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยไคร้
 - 1.4.1 คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการอ่านสะกดคำ
 - 2.1 ความหมายของการอ่านสะกดคำ
 - 2.2 ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ
 - 2.3 ปัญหาการอ่านภาษาไทย
 - 2.4 การสอนการอ่านสะกดคำ
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)
 - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก
 - 3.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก
 - 3.3 องค์ประกอบการเรียนการสอนเชิงรุก
 - 3.4 บทบาทผู้สอนและผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้เชิงรุก
 - 3.5 ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
 - 3.6 ข้อพึงระวังในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

- 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
- 4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
 - 4.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
 - 4.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
 - 4.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการศึกษา
 - 4.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน
 - 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)
- 5.1 ความหมายของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้
 - 5.2 ผลกระทบของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้
 - 5.3 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้
 - 5.4 แนวทางการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้
 - 5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ
- 5.1 ทฤษฎีความพึงพอใจ
 - 5.2 การวัดความพึงพอใจ
 - 5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กรมวิชาการ (2544, หน้า 1) กล่าวว่า ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่าง ๆ ของโลก ยุคโลกาภิวัตน์ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงองค์รวมของประเทศ การปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาให้ สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงจึงถือเป็นกลไกที่สำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศ ในการที่จะสร้างคนดี มีปัญหา และมีความสุข มีศักยภาพ ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติพ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและ สังคมผ่านการฝึก การอบรม การสืบสานวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ ความก้าวหน้าทางวิชาการ ให้ บุคคลเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

1. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คุณภาพผู้เรียน ด้านสมรรถนะสำคัญ 5 ข้อ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (2551, หน้า 6-7) ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสารอย่างมี วัฒนธรรมในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ และความคิดเห็นของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยน ประสบการณ์อันเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา บนพื้นฐาน ของหลักการและเหตุผล โดยการหาความรู้มาใช้เพื่อแก้ไขและป้องกันปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพต่อ ตนเองและสังคมมากที่สุด

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสามารถอยู่ร่วมกับสังคม อย่างเหมาะสม รวมไปถึงสามารถหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ใน ด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมี คุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย, 2551, หน้า 7)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของผู้เรียนไว้ 8 ประการ ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย, 2551, หน้า 37-38)

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาชาติได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้า ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคง ทางสังคมและเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี ชีวิตทัศน์ โลกทัศน์ และสุนทรียภาพ โดยบันทึกไว้เป็นวรรณคดีและวรรณกรรมอันล้ำค่า ภาษาไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ เพื่ออนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีทักษะที่สำคัญ ดังนี้

1. การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่างๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวัน

2. การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์และเขียนเชิงสร้างสรรค์

3. การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดง ความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้ง เป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

4. หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

5. วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บท ร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด

ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิด ความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

2.1 สารະการเรียนรู้อัและมาตรฐานการเรียนรู้อกลุ่มสารະการเรียนรู้อภาษาไทย (หลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551กลุ่มสารະการเรียนรู้อภาษาไทย, 2551, หน้า37-38)

หลักสูตรกลุ่มสารະการเรียนรู้อภาษาไทย หลักสูตรกลุ่มสารະการเรียนรู้อภาษาไทย ประกอบด้วย 5 สารະและ 6 มาตรฐานการเรียนรู้อ คือ

สารະที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ ตัดสินใจ แก้ ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สารະที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียน เรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่าง มี ประสิทธิภาพ

สารະที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณ์ญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณ์ญาณและสร้างสรรค์

สารະที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของ ภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สารະที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2.2 ตัวชี้วัดและสารະการเรียนรู้อแกนกลาง กลุ่มสารະการเรียนรู้อภาษาไทย

ในการค้นคว้าอิสระครั้งนี้ผู้วิจัยจะขอกกล่าวถึง ตัวชี้วัดและสารະการเรียนรู้อแกนกลางใน สารະที่ 1 การอ่าน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	<p>1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว</p> <p>2. อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน</p>	<p>การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความและบทร้อยกรองง่าย ๆ ที่ประกอบด้วยคำพื้นฐานเพิ่มจาก ป.2 ไม่น้อยกว่า 1,200 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นประกอบด้วย</p> <p>9. คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์</p> <p>10. คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา</p> <p>11. คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ</p> <p>12. คำที่มีอักษรนำ</p> <p>13. คำที่มีตัวการันต์</p> <p>14. คำที่มี รร</p> <p>15. คำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง</p> <p>16. คำพ้อง</p> <p>17. คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ฤ ฎ</p>
	<p>3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน</p> <p>4. ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านโดยระบุเหตุผลประกอบ</p> <p>5. สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น</p> <p>18. นิทานหรือเรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น</p> <p>19. เรื่องเล่าสั้น ๆ</p> <p>20. บทเพลงและบทร้อยกรอง</p> <p>21. บทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</p> <p>22. ข่าวและเหตุการณ์ประจำวันในท้องถิ่นและชุมชน</p>

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	6.อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจ	อ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น 23. หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย 24. หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน
	7. อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะ	อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติหรือข้อเสนอแนะ 25. คำแนะนำต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน 26. ประกาศ ป้ายโฆษณา และคำขวัญ
	8.อธิบายความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ	การอ่านข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ
	9.มีมารยาทในการอ่าน	มีมารยาทในการอ่าน เช่น 27. ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น 28. ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน 29. ไม่ทำลายหนังสือ 30. ไม่ควรแย่งอ่านหรือชะโงกหน้าไปอ่านขณะที่ผู้อื่นกำลังอ่านอยู่

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดทักษะที่ต้องฝึกฝน คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม กำหนดคุณภาพของผู้เรียน กำหนดตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจและมุ่งที่จะแก้ไขปัญหาและพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำ ตามสาระที่ 1 การอ่าน ตัวชี้วัด ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน(Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยนี้ ไปใช้ในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงแบบทดสอบ ให้มีกระบวนการที่สอดคล้องกับคุณภาพของผู้เรียน กำหนดตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. แนวคิดพื้นฐานของการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ

กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน อยู่ระหว่างการดำเนินการพัฒนาร่างกรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ ซึ่งมีลักษณะเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency based Curriculum) และได้มีการทดลองใช้ในสถานศึกษานำร่องเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า เพื่อให้เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ผู้วิจัยสนใจพัฒนามีความเป็นปัจจุบันและพร้อมปรับใช้กับหลักสูตรฐานสมรรถนะที่จะประกาศใช้ในอนาคตอันใกล้นี้ ผู้วิจัยจึงได้มีการศึกษาแนวคิดพื้นฐานของการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ เพื่อนำองค์ประกอบของการประเมินด้วยฐานสมรรถนะเข้าไปใช้ร่วมกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อให้เป็นไปตามนโยบายทางการศึกษาของต้นสังกัด คือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 ที่เน้นการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะในการจัดการเรียนการสอน และเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ผู้วิจัยสนใจพัฒนามีความทันต่อการพัฒนาทางการศึกษามากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยมีการศึกษาแนวคิดพื้นฐานของการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ ดังนี้

แนวคิดและหลักการของการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564, หน้า 8) การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้เกิดการสั่งสมความสามารถ และเกิดสมรรถนะตามที่กำหนด ส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้ผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นเป้าหมาย มุ่งเน้นผล ที่จะเกิดกับผู้เรียนเกิดความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ อย่างเป็นองค์รวมในการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหา และการใช้ชีวิต มีหลักการและแนวทาง ดังนี้

1. มีการกำหนดสมรรถนะและผลลัพธ์การเรียนรู้ฐานสมรรถนะเป็นเป้าหมาย คือมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติและค่านิยม อย่างเป็นองค์รวมในการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหา และการใช้ชีวิต

2. เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลาย สามารถตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน เน้น “การปฏิบัติ (Action)” โดยมีชุดของเนื้อหาความรู้ ทักษะ เจตคติและค่านิยม ที่จำเป็นต่อ การนำไปสู่สมรรถนะที่ต้องการ เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น และมีโอกาสได้ฝึกฝนการใช้ความรู้ในสถานการณ์ ปัญหา และอุปสรรคที่ท้าทาย ที่จะช่วยให้เกิดสมรรถนะตามเป้าหมาย

3. มีการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์ได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริง โดยส่งเสริมการใช้ความรู้ข้ามศาสตร์ (Multidisciplinary) อย่างบูรณาการ (Integration)

4. มีการเสริมสร้างคุณลักษณะต่าง ๆ (Attitude/ Attribute) สร้างแรงจูงใจ แรงบันดาลใจ กระตุ้นความสนใจใฝ่รู้ ที่สร้างความรู้สึกรักเป็นเจ้าของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำตนเองและกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้ (Self-directed Learning) โดยสามารถการเรียนรู้หรือทำงานตามความถนัดและความสามารถของตน และสามารถก้าวหน้าไปเร็วช้าแตกต่างกันได้ (self-pacing)

5. มีการให้ผู้เรียนได้ประเมินการเรียนรู้ของตนเองระหว่างเรียน (Assessment as Learning) เพื่อการปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ของตน

6. ให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนเพื่อการปรับปรุงพัฒนาและให้ความช่วยเหลือตามความต้องการของผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ฐานสมรรถนะประสบความสำเร็จ

แนวคิดและหลักการของการวัดและประเมินผลฐานสมรรถนะ (Competency-Based Assessment: CBA) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564, หน้า 9-11)

การวัดและประเมินฐานสมรรถนะ เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดสมรรถนะ หรือมีความก้าวหน้า ในสมรรถนะนั้น ๆ โดยพิจารณาจากการแสดงออกทางพฤติกรรมหรือการกระทำในการใช้ชีวิต การแก้ปัญหา และการปฏิบัติงาน เน้นใช้การประเมินเพื่อพัฒนาที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลฐานสมรรถนะ มีหลักการและแนวทาง ดังนี้

1. ให้ความสำคัญกับการประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Assessment) โดยถือว่าการประเมิน เป็นกิจกรรมในกระบวนการเรียนการสอนตามปกติ ผู้เรียนมีการประเมินตนเองระหว่างเรียน (Assessment as Learning) เพื่อนำผลการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ก้าวหน้าขึ้น ครูสังเกตและเก็บข้อมูล การเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำผลการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงการสอนของตน และพัฒนาการเรียนรู้ของ ผู้เรียนให้ดีขึ้น (Assessment for Learning)

2. การประเมินเพื่อพัฒนาใช้วิธีการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จากสิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เช่น การประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) การประเมินจากชิ้นงาน จากการทำงาน รวมไปถึงการประเมินตนเองและการประเมินโดยเพื่อน

3. การประเมินตัดสินผล (Summative Assessment) จะมุ่งวัดสมรรถนะองค์รวม ที่แสดงถึง ความสามารถในการประยุกต์ใช้ K (Knowledge) S (Skill) A (Attitude and Values) ในการปฏิบัติงาน ในสถานการณ์ต่าง ๆ

4. การประเมินเพื่อตัดสินผล เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of Learning) โดยใช้วิธีการวัดจากพฤติกรรม การกระทำ การปฏิบัติของผู้เรียนในสถานการณ์ต่าง ๆ (Performance Test) ที่แสดงออกถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ K S A ตามเกณฑ์การปฏิบัติ

(Performance Criteria) และ หลักฐานการเรียนรู้อื่น ๆ (Evidence) เป็นการประเมินแบบอิงเกณฑ์ ไม่ใช่อิงกลุ่ม

5. การประเมินฐานสมรรถนะ มีการใช้สถานการณ์เป็นฐาน เพื่อให้บริบทการประเมินเป็นสภาพจริง หรือใกล้เคียงสภาพจริงมากที่สุด

6. ผู้เรียนจะได้รับการประเมินเมื่อพร้อม หากไม่ผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้เรียนจะต้องได้รับการสอนซ่อมเสริมหรือได้รับความช่วยเหลือด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับปัญหาและความต้องการของผู้เรียน จนสามารถผ่านได้ตามเกณฑ์ จึงจะก้าวไปสู่การเรียนรู้ในขั้นหรือระดับที่สูงขึ้น

7. การรายงานผล เป็นการให้ข้อมูลพัฒนาการของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้และการพัฒนาการของผู้เรียน ตามความเป็นจริงอย่างรอบด้าน ซึ่งแต่ละสถานศึกษาสามารถพัฒนาขึ้นตามความเหมาะสมกับหลักสูตรสถานศึกษา

สมรรถนะหลัก (Core Competencies) หมายถึง สมรรถนะที่กำหนดให้เป็นพื้นฐานที่นักเรียนทุกคนต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นความสามารถติดตัว เมื่อจบการศึกษา กำหนดสมรรถนะหลักที่จำเป็นต้องพัฒนาให้กับ นักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 6 ด้าน ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564, หน้า 10-11)

ตาราง 2 แสดงนิยามของสมรรถนะหลัก

สมรรถนะหลัก	นิยามสมรรถนะ
1.การจัดการตนเอง	การรู้จักรัก เห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การพัฒนาปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาวะที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี
2. การคิดขั้นสูง	สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบนหลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่าง มีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจ ถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและความรู้สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3.การสื่อสาร	มีความสามารถรับรู้ รับฟัง ดีความ และส่งสารด้วยภาษาต่าง ๆ ทั้ง วจนภาษาและอวจนภาษา โดยใช้กระบวนการคิด ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ ความเข้าใจ ในระบบคุณค่า การแก้ปัญหาพร้อมกันผ่านกลวิธีการสื่อสาร อย่างฉลาดรู้ สร้างสรรค์ มีพลัง โดยคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม
4.การรวมพลังทำงานเป็นทีม	สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจกรรม และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ใ้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่การตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีมอย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้งภายใต้สถานการณ์ที่ยุ่งยาก
5.การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง	การปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบ มีคุณธรรม จริยธรรม ในฐานะพลเมืองไทย และพลโลก รู้เคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎหมาย และกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ร่วมกับผู้อื่น ท่ามกลางความแตกต่างหลากหลายเห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ รู้คุณค่าของประวัติศาสตร์ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ ในประเทศและโลก มีบทบาทในการตัดสินใจและสร้างการเปลี่ยนแปลง ในชุมชน สังคม และประชาคมโลก โดยยึดมั่นความเป็นไทย ความเท่าเทียม และเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี
6.การอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และวิทยาการอย่างยั่งยืน	มีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับปรากฏการณ์ของโลกและเอกภพ และความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติในชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์นวัตกรรมได้เพื่อ การดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564, หน้า 11) ให้ความหมายสมรรถนะเฉพาะ (Specific Competencies) เป็นสมรรถนะเฉพาะสาระการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) เจตคติ (Attitudes) และค่านิยม (Values) ของแต่ละสาระการเรียนรู้ที่กำหนดสำหรับนักเรียนในแต่ละช่วงชั้น

จากการศึกษาแนวคิดและหลักการของการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ พบว่า มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลาย และกระบวนการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็น

หลัก ซึ่งตรงกับแนวทางการประเมินด้วยฐานสมรรถนะ จึงสรุปได้ว่า เครื่องมือที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา และพัฒนา คือ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เหมาะสมที่จะนำแนวคิดและหลักการของฐานสมรรถนะเข้ามาช่วยส่งเสริมให้ แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และตรงกับแนวทางของการศึกษาตามนโยบายปัจจุบัน มากที่สุด

โดยในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ได้ประยุกต์นำหลักการของหลักสูตรฐานสมรรถนะเข้าไปใช้ในกระบวนการวัดผลประเมินผล เพื่อให้งานวิจัยมีความทันสมัยและสอดคล้องกับ ทิศทางนโยบายทางการศึกษาในปัจจุบัน

4. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยไคร้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544, หน้า คำนำ) แนวทางการจัดการศึกษา ในปัจจุบัน เป็นกระบวนการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อันเป็นหัวใจของการปฏิรูป การศึกษา หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 หรือ “หลักสูตรใหม่” เป็นการจั ดการศึกษาในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการได้พัฒนาให้ เป็นไปตาม รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยพุทธศักราช 2540 และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ได้กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่ สมบูรณ์

ดังนั้นสถานศึกษาต้องจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาโดยคำนึงถึงองค์ประกอบจากหลักสูตร แกนกลางและสภาพปัญหาความต้องการของโรงเรียน ของนักเรียน ชุมชนและสังคมแวดล้อมของ โรงเรียนเพื่อให้ได้หลักสูตรสถานศึกษาที่สมบูรณ์ที่สุด

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่าน ลานหอย จังหวัดสุโขทัย ในคำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระภาษาไทย ท13101 ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 200 ชั่วโมงต่อปี ดังนี้ (งานวิชาการโรงเรียนบ้านห้วยไคร้, 2565)

อ่านออกเสียงข้อความเรื่องสั้น ๆ การอ่านคำคล้องจองและบทร้อยกรองอย่างง่าย ๆ อ่าน นิทาน ปริศนาคำทาย เพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก วรรณกรรมและวรรณคดีในบทเรียนและตาม ความสนใจ ท่องบทอาขยาน อธิบายความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามและตอบ คำถามลำดับเหตุการณ์ สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน รักนิสัยในการอ่านและมีมารยาทใน การอ่าน คัดลายมือ เขียนบรรยาย เขียนบันทึก เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องตามจินตนาการ มีนิสัยรักการเขียนมีมารยาทในการเขียน เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ ระบุชนิดและ หน้าที่ของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ การใช้พจนานุกรม แต่งคำคล้องจอง และคำขวัญ เลือกใช้ ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

ใช้กระบวนการอ่าน เขียน การฟัง การพูด เพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิจารณ์ เรียนรู้ธรรมชาติของภาษาไทย ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต มีมารยาทที่ดี กระตือรือร้นในการเรียนรู้ภาษาไทย เห็นคุณค่า เกิดคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม

1.4 คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง คำสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเน เหตุการณ์ สรุปความรู้ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจ ความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอและมีมารยาทในการอ่าน

2. มีทักษะในการคัดลายมือเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน

3. เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสาร เล่าประสบการณ์ และพูดแนะนำหรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดูและพูด

4. สกศคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำใน ประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

5. เข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็น วัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มี คุณค่าตามความสนใจได้

จะเห็นว่าหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยไคร้ กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย มีความ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นกระบวนการของ ทักษะทางภาษาครบทุกด้าน ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งที่จะศึกษาและพัฒนาความสามารถด้าน การอ่านสะกศคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน(Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งตรงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทยสาระที่ 1 การอ่าน ตัวชี้วัด ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบท ร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำหลักการของสถานศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ไปใช้ในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงจัดทำแบบทดสอบ ให้มีกระบวนการที่สอดคล้องกับคุณภาพของผู้เรียนตามสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการอ่านสะกดคำ

1. ความหมายของการอ่านสะกดคำ

การอ่านสะกดคำเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำทางผู้เรียนไปยังทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ รวมไปถึงคุณภาพของผู้เรียนที่จะเกิดขึ้นในอนาคต นักการศึกษาและนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ (2546, หน้า 135) กล่าวว่า การสะกดคำ หมายถึง การอ่านออกเสียง โดยนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดมาประสมกัน จนเกิดเป็นคำอ่าน

วรรณิ โสมประยูร (2553, หน้า 156) กล่าวว่า การอ่านสะกดคำเป็นการอ่านออกเสียงให้ผู้ฟัง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่าน การที่เด็กจะสามารถอ่านคำได้ ย่อมมาจากการอ่านสะกดคำที่ถูกต้องก่อน ดังนั้นเด็กจึงควรมีการฝึกสะกดคำเพื่อนำไปสู่การอ่านที่ถูกต้องต่อไป

ชัชญา เครื่องกลาง (2557, ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า เป็นเครื่องมือในการอ่านคำใหม่ ซึ่งต้องให้ผู้เรียนจดจำวิธีการ โดยการนำพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดมาประสมกัน เมื่อสามารถจดจำคำได้ ต่อไปก็ไม่ต้องสะกดคำนั้นและอ่านเป็นคำได้เลย

ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร (2560, หน้า 28) การอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านโดยสะกดหรือออกเสียงพยัญชนะ สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ การันต์ ที่ประกอบเป็นคำและออกเสียงเป็นคำขึ้นมา

จากความหมายของการอ่านสะกดคำ ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่า การอ่านสะกดคำ หมายถึง การนำพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดมาประสมกันจนเกิดการอ่านออกเสียงคำ เมื่อผู้เรียนสามารถสะกดได้ ก็จะสามารถอ่านคำนั้นได้ และเมื่อได้รับการฝึกฝนจนเกิดความเข้าใจและชำนาญ

2. ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ

การอ่านสะกดคำเป็นพื้นฐานของทักษะการอ่านทุกประเภท และเป็นพื้นฐานอันสำคัญที่จะนำไปสู่ทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ ที่จำเป็นต้นได้รับการฝึกฝนให้เข้าใจเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีการฝึกฝนจากขั้นเริ่มต้นไปจนถึงการสามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักภาษาและอักขระวิธี มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญ ของการอ่านสะกดคำ ดังนี้

เนาวรัตน์ ชื่นมณี (2540, อ่างถึงโน ขวัญนา บุญนิธิ หน้า 12) กล่าวไว้ว่า การสะกดคำมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน เพราะการสะกดคำจะช่วยทำให้ผู้เรียนอ่าน

หนังสือได้ถูกต้องและสื่อความหมายได้ชัดเจน นอกจากนี้ยังสามารถบ่งชี้ถึงคุณภาพการเรียนรู้ได้อีกด้วย

กรมวิชาการ (2546, หน้า 133-134) กล่าวว่า การอ่านแจกลูกและการสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกด มาประสมกันทำให้คำนั้นเกิดความหมาย เป็นการดำเนินการอย่างกลมกลืน มีความสำคัญและจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียน หากนักเรียนสับสนหรือไม่เข้าใจหลักเกณฑ์การสะกดคำ จะทำให้อ่านหนังสือไม่ออก หรืออ่านหนังสือผิด อันจะส่งผลอย่างมากต่อการเรียนในระดับถัดไป และปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ในอนาคต

ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร (2560, หน้า 28) กล่าวว่า การอ่านสะกดคำมีความสำคัญในการทำให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านที่ดี อันเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน จากขั้นต้นไปสู่ระดับการอ่านที่สูงขึ้นไป

วรรณิ โสมประยูร (2553, หน้า 160) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านคือการรับรู้เข้าใจความหมายของคำหรือสัญลักษณ์โดยออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิดและความรู้สึกระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน เป็นการถ่ายทอดความคิดเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันและนำสิ่งนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ต่อไป

จากการศึกษาความสำคัญของการอ่านสะกดคำ พบว่า การอ่านสะกดคำมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เริ่มเรียน เนื่องจากทักษะการอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้เนื้อหาวิชาต่างๆ การที่ผู้เรียนสามารถอ่านหนังสือได้ถูกต้อง มักเริ่มด้วยการสะกดคำที่ถูกต้อง รวมไปถึงการรู้จักความหมายของคำ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถการสะกดคำภาษาไทย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะด้านนี้ไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ปัญหาการอ่านภาษาไทย

การที่ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะการอ่านให้เป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ นั้น มักมาจากปัจจัยหลายประการ ซึ่งมีผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาการอ่านภาษาไทย ดังนี้

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542, หน้า 24) ได้อธิบายถึงปัญหาการสอนภาษาไทย ในด้านการอ่านว่า ปัญหาที่เกิดจากการอ่านมีด้วยกัน 2 แบบ คือ การอ่านออกเสียงและการอ่านในใจ ซึ่งปัญหาที่พบมากที่สุด คือ การอ่านออกเสียง ดังนี้ คือ

1. การอ่านไม่ออก ส่วนใหญ่เกิดจากการที่นักเรียนยังจำหลักเกณฑ์ในการอ่านสะกดคำต่างๆ ไม่ได้ เช่น คำที่ใช้อักษรต่ำและอักษรสูงที่มีวรรณยุกต์ คำที่ประสมกับสระประสม อ่านคำที่ใช้ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

2. การอ่านคำผิด ลักษณะที่นักเรียนมักจะอ่านผิดส่วนมาก ได้แก่ อ่านคำที่มีอักษรนำผิด เช่น ผลิต (ผะ-หลิด) อ่านว่า ผลิต ขมุขข้มัก (ชะ-หมุกชะ-มัว) อ่านว่า ชะมุขชะมัว ฯลฯ , คำพ้องรูปผิด เช่น เผลา – เผลา (เพ-ลา) อ่านว่า เผลา , อ่านแยกคำหรืออ่านแบ่งวรรคตอนผิด, การอ่านออกเสียงผิด เช่นอ่านออกเสียงคำที่ใช้ ร เป็น ล หรือ ออกเสียงคำควบกล้ำผิด

อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์ (2551, หน้า 47-49) ได้กล่าวถึง สถานการณ์ปัจจุบันเรื่องการอ่านพบว่า เด็กจำนวนมากมักมีปัญหาการอ่านไม่ได้มากยิ่งขึ้น อันเนื่องมาจากเด็กมีสื่อสำเร็จรูปมากมาย หลากรูปแบบทั้งคอมพิวเตอร์ และที่สำคัญคือโทรทัศน์ สาเหตุของการเสียนิสัย เรื่องการอ่านของเด็กดังนี้

1. ขาดการกระตุ้นให้รักการอ่านตั้งแต่ยังเยาว์
2. ถูกเร่งรัดให้จดจำในสิ่งที่ผิด เช่น ให้อ่าน ก ข ค ผสม สระอะ อา ฯลฯ เป็นต้น
3. อ่านในสิ่งที่ไม่มีความหมาย หรือเป็นสิ่งที่เขาไม่ชอบ
4. สอนให้อ่านแบบขาดเทคนิค ไม่ตั้งใจ หรือชอบหลงโทษเด็ก
5. ถูกบังคับให้อ่านโดยขาดความพร้อม
6. เด็กใช้เวลาทำสิ่งอื่นๆ เช่น โทรทัศน์ วีดีโอ ฯลฯ มากเกินไป

ปัญหาการอ่านภาษาไทยเกิดขึ้นจากปัจจัยหลายประการดังที่กล่าวมาข้างต้น โดยปัญหาหลักมาจากการที่ผู้เรียนอ่านไม่ออก เนื่องจากอาจมาจากการที่ไม่สามารถจดจำหลักการของการอ่านได้ ทั้งนี้จึงทำให้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาทักษะการอ่านโดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านสะกดคำภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพื้นฐานในการเรียนรู้หลักการทางภาษาและการประสมคำให้เกิดความหมายอย่างถูกต้อง

4. การสอนการอ่านสะกดคำ

วรรณิ โสมประยูร (2553, หน้า 128) ได้อธิบายหลักในการสอนอ่านสะกดคำว่าเป็นกระบวนการทางสมองที่ใช้แปรสัญลักษณ์ต่างๆ เชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้เดิมทำให้เข้าใจสิ่งที่อ่าน การอ่านที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมีหลักการสอนดังนี้

2.4.1 ความพร้อมของนักเรียน โดยครูผู้สอนจะต้องตรวจสอบและสร้างความพร้อมให้กับผู้เรียน อีกทั้งครูจะต้องทำให้การอ่านสนุกและง่ายต่อการเรียนรู้

2.4.2 ความต้องการของผู้เรียน ปัจจัยทางด้านต่างๆไม่ว่าจะเป็นด้านสิ่งแวดล้อมหรือร่างกายส่งผลให้นักเรียน สามารถรับการสอนจากครูผู้สอนได้เต็มที่ ไม่ว่าจะเป็น ระดับที่แตกต่างกันในแต่ละคน วุฒิภาวะและความพร้อมของนักเรียนในการพัฒนาทักษะต่างๆ การบังคับด้วยการทำลายความกระตือรือร้นโดยธรรมชาติ เป็นต้น

บันลือ พุกษวัน (2557, หน้า 96-97) ได้แนวทางในการสอนอ่านอย่างย่อไว้ดังนี้

1. พัฒนาบทเรียนให้เป็นนิทานหรือเรื่องราวสั้นๆ เพื่อให้เด็กสามารถจำรูปธรรมได้

2. ใช้คำแม่บทเป็นตัวนำในการแจกลูกคั้ง เพื่อขยายประสบการณ์ในการอ่าน
3. มากขึ้น เช่น เรียน เขียน เทียน เวียน เป็นต้น
3. ฝึกใช้คำที่แจกลูกหรือพูดเป็นประโยค เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมาย
4. ใช้คำแต่งประโยคในการอธิบายภาพในวิชาศิลปะ
5. ใช้คำแต่งโจทย์ปัญหาของคณิตศาสตร์
6. ใช้คำแม่บทไปสร้างแผนภูมิประสบการณ์ในกลุ่มสาระต่างๆ
7. ใช้คำที่แจกรูปคำจัดกิจกรรมเสริมบทเรียน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549, หน้า 97-99) ได้อธิบายความหมายและวิธีการสอนของการสะกดคำแบบแจกรูป สรุปได้ดังนี้

ความหมายแรก หมายถึง การแจกรูปในมาตราตัวสะกด โดยสอนให้จำมาตราตัวสะกด และออกเสียงพยัญชนะและสระให้ได้ก่อน จากนั้นจะเริ่มแจกรูปคำในมาตราแม่ ก กา ไปทีละคำตามลำดับของสระ แล้วอ่านคำในมาตราตัวสะกดทุกมาตราจนคล่อง

ความหมายที่สอง หมายถึง การเทียบเสียง เมื่อนักเรียนอ่านคำได้แล้วให้นำรูปคำมาแจกลูก โดยการเปลี่ยนพยัญชนะต้นหรือพยัญชนะท้าย

การสอนแบบแจกลูกสำหรับนักเรียนแรกอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 มีหลักการสอนดังนี้

1. เริ่มจากสระที่ง่ายที่สุด
2. ใช้แผนผังความคิดแจกลูกคำ โดยเลือกคำที่มีความหมายก่อน
3. ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำและทำความเข้าใจความหมาย
4. นำคำจากแผนผังความคิดมาแต่งประโยค
5. อ่านประโยคที่แต่ง
6. เขียนประโยคที่แต่ง

โดยสรุปแล้วการสอนแจกลูกคำด้วยวิธีนี้ ด้วยการนำมาแต่งประโยค ถือเป็นกระบวนการซึ่งจะช่วยให้เด็กเรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถนำไปแต่งประโยคที่ยากและซับซ้อนขึ้นได้

กรมวิชาการ (2546, หน้า 133-134) ได้อธิบายถึงกระบวนการแจกลูกคำขั้นพื้นฐาน ด้วยการนำพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมเสียงกันให้มีความหมายในภาษาไทย เยน นอกจากนั้น ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการแจกลูกคำว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นมากต่อการเรียน ในทักษะการอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้เริ่มเรียนภาษาไทย หากครูไม่สอนสะกดคำหรือแจกลูกคำแก่นักเรียนในระยะเริ่มเรียน จะทำให้ทักษะการอ่านของนักเรียนต่ำ เนื่องจากนักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้อ่านหนังสือ แล้วเกิดความสับสนในคำเป็นผลทำให้อ่านไม่ออก และเขียนไม่ได้

วรรณิ โสมประยูร (2553, หน้า 138-139) ได้เสนอหลักการในการสอนอาจสะกดคำดังนี้

1. วิธีสอนอ่านแบบแจกลูก วิธีการสอนนี้ เริ่มใช้กันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการสอนให้นักเรียนรู้จักรูปและเสียงของตัวอักษรครบทุกตัว ซึ่งมีการแจกลูกพยัญชนะและสระ การสอนโดยวิธีแจกรูปจะได้ผลดีมากที่สุดเมื่อผู้เรียนโตพอที่จะรู้เหตุผลของหลักการการผสมคำ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว จะสามารถสอนได้ดีในตอนปลายของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. วิธีการสอนอ่านแบบสะกดคำ ซึ่งในทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ย่อมมีการสะกดคำรวมอยู่ด้วย ทำให้การอ่านและการสะกดคำมีความสัมพันธ์กันในแง่ของการใช้ทักษะทางภาษามากพอสมควร ผู้เรียนที่สะกดคำเก่ง มักจะเป็นเด็กที่อ่านเก่งอยู่เสมอ ผู้เรียนที่สามารถสะกดคำต่างๆ ได้ถูกต้องมักอ่านคำได้แม่นยำ ซึ่งวิธีการสอนแบบอ่านสะกดคำนี้ สอดคล้องและเป็นส่วนหนึ่งของการสอนอ่านแบบแจกรูปคำหรือผสมคำ

3. วิธีการสอนแบบอ่านเป็นประโยค วิธีการสอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสนใจอ่านหนังสือและเรื่องราวที่อ่านได้ดี ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำจากตามกวาดสายตา การสอนอ่านแบบแจกลูกคำในช่วงเวลาที่เหมาะสม ร่วมกับการสอนแบบอ่านเป็นประโยคจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์มากที่สุด ส่งเสริมให้การดำเนินการจัดการเรียนการสอนในทักษะการอ่านมีประสิทธิภาพ

4. วิธีอ่านแบบใช้แผนภูมิประสมการณ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสร้างแผนภูมิขึ้นมา การอ่านโดยวิธีนี้จะทำให้ผู้เรียนอ่านคำหรือประโยคได้รวดเร็วยิ่งขึ้น และสามารถนำความคิดที่ได้จากแผนภูมิไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ดี นอกจากนี้ผู้สอน ยังสามารถใช้แผนภูมิการอ่านควบคู่ไปกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ ได้อีกด้วย

จากการศึกษาแนวทางในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย ผู้วิจัยสามารถสรุป วิธีการสอนสะกดคำซึ่งประกอบไปด้วยวิธีต่างๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทของผู้เรียนและแนวทางการแก้ปัญหาของครูผู้สอน ในการเลือกใช้วิธีการสอนต่างๆ ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพที่สุด

การสอนอ่านสะกดคำ เป็นวิธีพื้นฐานที่ใช้หลักการและแนวความคิดการแจกลูกคำที่เริ่มใช้มาตั้งแต่สมัยโบราณ การสอนวิธีนี้จะทำให้ผู้เรียนรู้จักรูปและเสียงของอักษรทุกตัว เพื่อให้สามารถประสมคำได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการผันวรรณยุกต์ที่แยกตาม อักษรสูง อักษรกลาง อักษรต่ำ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้คำใหม่และออกเสียงได้อย่างถูกต้อง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำหลักการดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อแก้ปัญหการสอนอ่านสะกดคำของนักเรียน รวมไปถึงการจัดทำแบบทดสอบ ให้มีกระบวนการที่สอดคล้องตามวิธีพื้นฐานการสะกดคำอย่างถูกต้อง เพื่อนำไปสู่แผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำ

การอ่านสะกดคำและการเขียนสะกดเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญ จำเป็นต้องพัฒนาและส่งเสริมการอ่านสะกดคำให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้น เนื่องจากเป็นการวางพื้นฐานที่ดีให้กับนักเรียนในการศึกษาต่อไปยังทักษะและวิชาอื่นๆ มีผู้สนใจศึกษาและพัฒนาการอ่านสะกดคำ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

รชยา ภูตะมาตย์ (2559) ได้ศึกษาการวิจัยและพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 สว่างวิทยา อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 35 คน ซึ่งได้เลือกแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาทักษะ การเรียนการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีปัญหาการอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราตัวสะกด มีความยากในการจำรูปพยัญชนะและการอ่านพยัญชนะ ทักษะการ ฟัง พูด อ่าน เขียน ทักษะในการเรียนหนังสือ การรับรู้ทางภาษามีความยากลำบากในการแยกแยะ เสียง ป บ พ มีความยากในการจำรูปสระและการอ่านสระ การออกเสียงคำที่ไม่ชัด หรือไม่ออกเสียง บางเสียง บางครั้งออกเสียงรวบคำ ไม่สามารถอ่านได้ทุกคำ 2) ชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 ชุด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ดัชนีประสิทธิภาพของการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่พัฒนาขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่า เท่ากับ 0.54 แสดงว่าชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนมี ความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 54 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดการอ่านสะกดคำภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.46

ทักษิณ คุณพิภาค (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและกาเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 5) แบบสอบถามแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) สถิติทดสอบค่าที่ (t – test for Dependent Samples and t – test for One Samples) การวิเคราะห์

ความแปรปรวนแบบทางเดียว (ANOVA) การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมพหุคูณแบบทางเดียว (MANCOVA) และ การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียว (ANCOVA) ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.59 คิดเป็นร้อยละ 59 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

2. ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดหลังเรียนอยู่ในระดับมากขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกัน หลังได้รับการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิรุณรัตน์ ขอนดอก (2563) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้บทเรียนสื่อประสมร่วมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เครื่องมือที่ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล 5 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 การอ่านออกเสียงพยัญชนะ หน่วยที่ 2 การอ่านออกเสียงสระ หน่วยที่ 3 การอ่านสะกดคำที่ไม่มีตัวสะกด หน่วยที่ 4 การอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และหน่วยที่ 5 การ ประสมคำ และแบบทดสอบความสามารถการอ่าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน The Wilcoxon Method-Pairs Signed-Ranks Test ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีพัฒนาการความสามารถในการอ่านสะกดคำอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำของ นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิมลพร พงษ์ประเสริฐ (2563) การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยรูปแบบที่ใช้ในการทดลองแบบกลุ่มทดลองหนึ่งกลุ่มมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และค่าสถิติทดสอบที่แบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

1. ความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน ที่เน้นทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่เป้าหมายการศึกษาในยุคใหม่ ทั้งนี้ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายและอธิบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก หรือ Active Learning ไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554, หน้า 10) ได้ให้ความหมายของ การเรียนรู้เชิงรุกหมายถึง “กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทใน กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาและอย่างตื่นตัว”

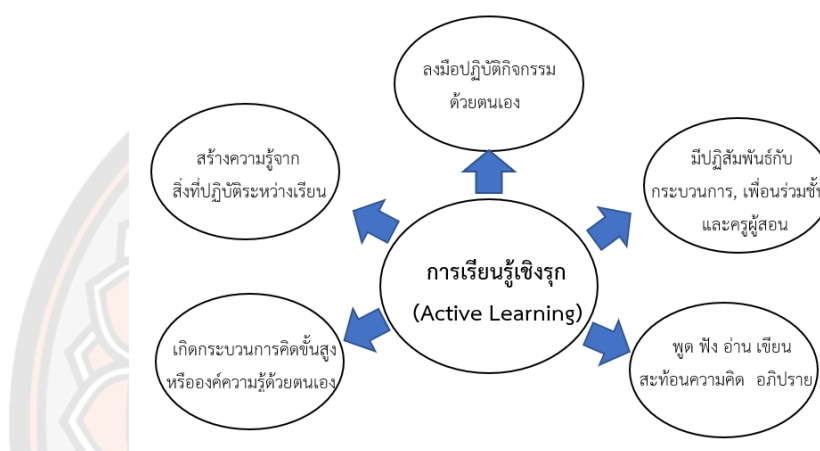
ปรียานุช พรหมภาสิต (2559, หน้า 21-23) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนหาเนื้อหาเพื่อสร้างความรู้ให้ตนเอง ผ่านการพูดคุย เขียน อ่าน ผู้เรียนจะต้องมีการเคลื่อนไหว 2-3 นาทีหรือทั้งกระบวนการก็ได้ ผ่านการทำงานแบบรายบุคคลหรือแบบกลุ่ม โดยผู้เรียนได้ลงมือคิดและปฏิบัติอย่างมีความหมาย และสามารถเกิดความรู้และสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) อธิบายว่า Active Learning คือ การจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่ลึก ผ่านกระบวนการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นับเป็นรูปแบบ การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด ผู้เรียนจะได้แสดงความรู้ ความรับผิดชอบ การมีวินัยในการทำงาน ทั้งนี้ผู้เรียนจะสามารถสร้างระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในกระบวนการเท่านั้น

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการอ่าน เขียน ถาม อภิปรายร่วมกันและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

ภาพ 1 สรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



จากแผนภาพสรุปข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน การสะท้อนความคิดและการอภิปราย ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมมากที่สุด ซึ่งผู้เรียนจะเกิดทักษะและองค์ความรู้ จนถึงกระบวนการคิดขั้นสูงด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกเท่านั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการจากการสรุปข้างต้น เพื่อนำไปประกอบการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนต่อไปได้อย่างเหมาะสม

2. ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการหรือวิธีการเรียนรู้ที่มีลักษณะสำคัญที่เน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจะมีธรรมชาติของการเรียนรู้ที่น่าสนใจซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนแบบการเรียนแบบเดิมหรือการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) ดังจะขอกล่าวถึงลักษณะที่สำคัญ ของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังต่อไปนี้

Bonwell, Charles C., and James, A Eison (1991 กมล โปธิ์เย็น, 2564, หน้า 16) ได้สรุปถึงธรรมชาติของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ว่าจะต้องประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียนให้น้อยลง และพัฒนาทักษะที่จำเป็นให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำมากกว่าที่นั่งฟังเพียงอย่างเดียว

3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น อ่าน อภิปราย และเขียน

4. ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดระดับสูงในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล

5. ทั้งผู้เรียนและผู้สอนรับข้อมูลป้อนกลับจากการแสดงความคิดเห็นได้อย่างรวดเร็ว

นนทสิทธิ์ ธาราวิทย์ (2559, หน้า 23-34) อธิบายถึงลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังนี้

1. ผู้สอนมีการกำหนดเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะ มากกว่าการอธิบายเนื้อหา เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดวางแผนการจัดการเรียนรู้และนำเสนอผลงาน

3. ผู้เรียนสามารถสะท้อนความรู้ได้ทันทีหลังจากการจัดกิจกรรม

4. ควรเน้นกิจกรรมที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

6. ผู้สอนควรออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน เน้นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และสภาพจริง

7. จัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการคิดในระดับสูง เช่นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินผล

8. บูรณาการวิชาต่างๆ และสถานการณ์จริงเพื่อให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้ได้

9. จัดกิจกรรมการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกัน และไม่ทำให้ผู้เรียน รู้สึกเบื่อหน่าย

10. จัดการเรียนรู้ ได้ทุกสถานการณ์ทั้งในห้องเรียนนอกห้องเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ โดยไม่มีข้อจำกัด

พรทิพย์ วงศ์ไพบูลย์ (2560 หน้า 333) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุปทบทวนของผู้เรียน ที่มุ่งพัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ “การคิด การแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้” ประกอบด้วยลักษณะ ได้แก่

1. การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

2. กระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิด

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง

4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ และหลักการสู่การสร้าง ความคิดรวบยอด

5. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มีการสร้างองค์ความรู้การสร้างปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ (2561 หน้า 1) อธิบายถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิดแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปใช้

2. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน

5. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน

ซึ่งจากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น สนับสนุนและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ที่ได้อธิบายถึง ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิด วิเคราะห์และประเมินค่า

5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน

7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

จากการศึกษาพบว่า ทั้งนักวิชาการศึกษาและสถาบันการศึกษาชั้นนำได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สนับสนุนและสอดคล้องกัน สรุปได้ตามตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 สรุปลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	Bonwell, Charles C., and James, A Eison	นนทสิทธิ์ ธาราวิทย์	พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์	มนุษยศาสตร์ และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
1. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำ	✓	✓	✓	✓	✓
2. พัฒนาการคิดระดับสูงในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล การนำไปใช้	✓	✓	✓	✓	✓
3. ผู้สอนเน้นการพัฒนาทักษะมากกว่า การอธิบายเนื้อหา	✓	✓	✓	✓	✓
4. กิจกรรมที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเรียน	✓	✓	✓	✓	✓
5. ผู้สอนออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน	✓	✓		✓	✓
6. บูรณาการวิชา กับสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓		✓

7. เรียนรู้ได้ทุก สถานการณ์ไม่มี ข้อจำกัดเรื่องสถานที่	✓	✓			
8. ผู้เรียนสร้างองค์ ความรู้และ จัด กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง	✓	✓	✓	✓	✓
9. ผู้เรียนเรียนรู้เรื่อง ความรับผิดชอบ ร่วมกัน การมีวินัยใน การทำงานและการ แบ่งหน้าที่		✓	✓	✓	✓

จากข้อมูลในตาราง ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีลักษณะสำคัญที่เห็นได้ชัดเจนในเรื่อง การสร้างองค์ความรู้และการดำเนินกิจกรรมให้ผู้เรียนสามารถจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีวินัย มีความรับผิดชอบ ในขณะที่เดียวกัน ผู้เรียนจะได้รับทักษะการคิดแบบขั้นสูงพร้อมกันไปด้วยระหว่างการทำกิจกรรม รวมไปถึงสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้

ทั้งนี้ข้อมูลดังกล่าวมีประโยชน์อย่างมากต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา และจำเป็นอย่างยิ่งในการนำข้อมูลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้นไปดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เหมาะสมและเป็นไปตามลักษณะที่สำคัญ อันจะเอื้อประโยชน์ให้การจัดการเรียนรู้ที่บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

3. องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เพื่อให้การดำเนินการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีคำนิยามถึงองค์ประกอบหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะทำให้กระบวนการเรียนการสอนบรรลุหรือเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งในที่นี้ ผู้วิจัยได้สนใจศึกษา องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของ Meyer & Jones เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

Meyer & Jones. (1993, หน้า 19-20 อ้างถึงใน กมล โปธิเย็น, 2564, หน้า 16) ได้กล่าวถึงธรรมชาติของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ว่า “หลักการสำคัญของการเรียนรู้จากประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ประการด้วยกัน ได้แก่ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกเกี่ยวกับการได้พูด (Talk) ได้ฟัง (Listen) ได้อ่าน (Read) ได้เขียน (Write) และได้ สะท้อน (Reflect) ความรู้สึก ความคิดเห็นจากความรู้ที่ผู้เรียนได้รับไปแล้ว”

นอกจากนี้ Meyer & Jones (1993, หน้า 19-20 อ้างถึงใน กมล โปธิเย็น, 2564 หน้า 22) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกันอีก 3 ส่วน ได้แก่

1. ปัจจัยพื้นฐาน (Basic Element) ประกอบไปด้วยการพูดและการฟัง (talking and listening) การเขียน (writing) การอ่าน (reading) และการสะท้อนความคิด (reflecting)
2. กลยุทธ์ในการเรียนรู้ (Learning and Strategies) ประกอบไปด้วยวิธีการเรียนรู้แบบกลุ่ม เล็ก (small group) การร่วมมือในการทำงาน (Cooperative work) การใช้กรณีศึกษา (Case study) การใช้ สถานการณ์จำลอง (simulations) การอภิปราย (discussion) การแก้ปัญหา (problem solving) และการ เขียนบันทึกประจำวัน (journal writing)
3. ทรัพยากรที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (Teaching resources) ประกอบไปด้วย การอ่าน (reading) การมอบหมายการบ้าน (homework assignment) การใช้วิทยากรภายนอก (outside speakers) การใช้เทคโนโลยีในการสอน (teaching technology) การเตรียมอุปกรณ์ทางการศึกษา (prepared education materials) และการใช้โทรทัศน์ทางการศึกษา (commercial and education television)

นอกจากนี้ จากการศึกษาองค์ประกอบสำคัญที่ Meyer & Jones (1993) ได้กล่าวไว้ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดสำคัญในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากองค์ประกอบดังกล่าวจะเป็นเสมือนแนวทางและกรอบความคิดให้ผู้วิจัย ดำเนินการจัดแผนการจัดการเรียนรู้และกำหนดกระบวนการสอนได้อย่างถูกต้องตามองค์ประกอบทั้ง 3 ประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น จะสามารถสร้างความมั่นใจได้ว่า รูปแบบหรือวิธีการในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดขึ้นให้กับผู้เรียนเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างแท้จริง

4.รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

จากการศึกษาความหมายและลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กล่าวได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมวิธีการสอนหลากหลายรูปแบบ โดยมี

นักวิชาการศึกษาได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ด้วยกัน หลากหลายประเด็น ดังนี้

McKinney (2008, อ้างถึงใน สถาพร พงษ์พิบูล 2558, ออนไลน์) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนด และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้น การนำ เข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือชั้นการประเมินผล
5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ และสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู
6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือแบบกลุ่ม
7. การเรียนรู้ แบบผู้ เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว
8. การเรียนรู้แบบกระบวนกรวิจัย (Mini-research proposals or project) คือ การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงงาน (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน(problem-based learning)
9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือ การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทาง แก้ปัญหาภายในกลุ่ม
10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆที่ได้พบเห็นหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติม เกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือ การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด

พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์ (2560, หน้า 335) ได้เสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นหลัก ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)
3. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)
4. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning)
6. กิจกรรมการเรียนรู้การบริการเป็นหลัก (Service Learning)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ (2561 หน้า 3) สรุปวิธีที่อาจารย์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก ได้แสดงถึงการออกแบบวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ดังนี้

ตาราง 4 แสดงกิจกรรมการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกของอาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	เนื้อหา	กิจกรรม/กระบวนการ	การประเมินผล
1. การสอนแบบโครงงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนศึกษาหา ความรู้ด้วยตนเองระหว่างการทำโครงงาน - ผู้เรียนเรียนรู้ จาก การนำเสนอของเพื่อน - ผู้เรียนผู้สอนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนมอบหมายงานพร้อมเกณฑ์ การ ประเมิน ผลโครงการ - ผู้เรียนนำเสนอโครงร่างโครงการต่อผู้สอนเป็นระยะเพื่อรายงานความก้าวหน้าของโครงการ 	ประเมินจากกระบวนการคิด สร้างสรรค์ และ ผลงานที่สะท้อน ถึงความเข้าใจเนื้อหา

		<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนนำเสนอผลงานในชั้นเรียน - ผู้สอนคัดเลือกผลงานที่โดดเด่น 	
2. บทบาทสมมติ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนผู้สอนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนเตรียมบทบาทสมมติ - ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทตามที่ได้รับมอบหมาย - ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ 	<ul style="list-style-type: none"> - กระบวนการคิด วิเคราะห์ และผลงาน
3. การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ ค้นหาคำตอบร่วมกับกลุ่มเพื่อน - ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุป เนื้อหา 	<ul style="list-style-type: none"> - การกำหนดปัญหาจากสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน - กระตุ้นให้ผู้เรียน วิเคราะห์/วางแผน กำหนด วิธีแก้ปัญหาด้วยตนเองโดยใช้กระบวนการวิจัย - ผู้เรียนลงมือปฏิบัติแก้ปัญหาตามวิธีการที่เลือก - ผู้สอนคอยสังเกตให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนขณะลงมือแก้ปัญหา - ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการแก้ปัญหาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสิ่งที่ได้จากการ ลงมือแก้ปัญหา 	<ul style="list-style-type: none"> - ข้อเสนอจากการแก้ปัญหา
4. กรณีศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนอภิปรายและสรุปคำตอบร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนเตรียมกรณีศึกษา - แบ่งกลุ่มผู้เรียนหาคำตอบ - ผู้เรียนนำเสนองานหน้าชั้น - ผู้เรียนร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น 	<ul style="list-style-type: none"> - กระบวนการคิดวิเคราะห์ และหาคำตอบ

5.การเรียนรู้จากสภาพการจริง	-ผู้เรียนเรียนรู้จากการค้นคว้าข้อมูลและกระบวนการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน	-ค้นคว้าข้อมูลและกระบวนการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน - ผู้สอนสร้างแรงจูงใจ/ชี้ให้ผู้เรียนทราบเป้าหมายของการเรียน - ผู้สอนมอบหมายกรอบความรู้ที่จะให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียน - ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลตามความสนใจและความถนัดของตนเองจาก	
6. การระดมพลังสมอง	- ผู้เรียนอภิปรายและสรุปคำตอบร่วมกัน	- ผู้สอนนำเสนอ ประเด็นปัญหาที่เร้าให้ผู้เรียนเกิดการคิด - ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบคำถามอย่างหลากหลาย - ผู้สอนให้ผู้เรียนรู้ร่วมกันอภิปรายหรือค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อหาคำตอบที่เป็นไปได้มากที่สุด - ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันคำตอบที่ดีที่สุด - ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปคำตอบที่เด่นชัดที่สุด	- กระบวนการคิดวิเคราะห์และหาคำตอบตามหลักวิชาการ

นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) เสนอรูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยนำมาสรุปได้ ดังต่อไปนี้

4.1 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

คือวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นำแนวคิดจากปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท ซึ่งเป็นรูปแบบที่มีการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

4.1.1 ประเภทของกิจกรรมในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีด้วยกันหลากหลายกิจกรรม ซึ่งการเลือกใช้กิจกรรมก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและวัตถุประสงค์ของครูผู้สอน สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลัก คือ

1. กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory)
2. กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
3. กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional)

4.2 รูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

คือวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติและประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมนำไปอธิบายความรู้ที่เป็นนามธรรมโดยผ่านการสะท้อนประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้ได้ผลดีนั้น ควรจะฝึกผู้เรียนให้มีทักษะต่อไปนี้ คือ

1. ผู้เรียนต้องมีความมุ่งมั่นที่จะมีส่วนร่วมกับการเรียน
2. ผู้เรียนต้องได้รับการฝึกเรื่องกระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) มาพอสมควร
3. ผู้เรียนควรได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์
4. ผู้เรียนควรได้รับการฝึกเรื่องการตัดสินใจที่ดีและทักษะการแก้ปัญหาเพื่อจะเป็น

กลไกสำคัญในการสรุป และเลือกใช้อองค์ความรู้ที่ได้ใหม่นี้ในอนาคต

4.3 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

คือ วิธีการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นต้นทางให้ผู้เรียนสนใจตั้งสมมติฐาน รวมถึงการค้นคว้า เพื่อให้ได้ความรู้มาใช้ในการแก้ไขปัญหา โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา

นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนเฝ้าหาความรู้เพื่อแก้ไขเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ ไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการสร้างเงื่อนไขสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้

1. การเรียนรู้สิ่งใหม่จะได้ผลดีขึ้น ถ้าได้มีการเชื่อมโยงหรือกระตุ้นความรู้เดิม
2. การเรียนรู้เนื้อหาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงหรือมีประสบการณ์ตรงจาก
โจทย์ปัญหาจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น
3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนกลุ่มย่อยการได้แสดงออก

4.4 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

คือ การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ทำงานอย่างเป็นระบบ ผ่านวิธีการหาความรู้และแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล รู้จักการวางแผนการทำงานการทำงานร่วมกัน ตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูงมีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงการและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงาน ตนเอง โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง

จากการศึกษา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พบว่าเป็นรูปแบบ การเรียนการสอนที่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ ตามบริบทของผู้เรียน ทั้งนี้ ในการเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา ช่วงชั้นของผู้เรียน รวมถึงวัตถุประสงค์ ตัวชี้วัด

รูปแบบกิจกรรมที่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า เป็นรูปแบบกิจกรรมที่นิยมใช้ในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ล้วนแสดงให้เห็นถึงกระบวนการที่ส่งเสริมและสนับสนุน ทักษะการคิดขั้นสูง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รวมไปถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับกิจกรรม อันเป็นหลักการที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของกลุ่มตัวอย่างที่สนใจศึกษา เพื่อนำไปสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ซึ่งปรากฏอยู่ในแผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ในคาบเรียนซ่อมเสริมของทุกๆวัน ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน อาทิ กิจกรรมเชิงสำรวจเสาะหา ค้นคว้า ,กิจกรรมการระดมพลังสมอง, กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด, การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) เป็นต้น

5 บทบาทผู้สอนและผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

5.1 บทบาทผู้สอนที่มีต่อการเรียนรู้เชิงรุก

"การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะต้องเปลี่ยน บทบาทจากการทำหน้าที่สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก แนะนำ ช่วยเหลือ ดูแล และกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้" ดังที่ นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์ (2554, หน้า 27-28) และ (ณชนัน แก้วชัย เจริญกิจ, 2550) กล่าวคือ

1. ผู้สอนต้องวางแผนกิจกรรม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน ในกิจกรรมนั้นด้วย

2. เน้นการสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมร่วมกันเจรจาโต้ตอบในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน

3. การกระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรมและประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

4. จัดสภาพแวดล้อมแบบร่วมมือให้มากที่สุด

5. เน้นบูรณาการเนื้อหาสาระวิชาสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

6. จัดกิจกรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแก้ไขปัญหา

7. มีการวางแผนเรื่องเวลาสอนอย่างชัดเจน เนื่องจากการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ใช้เวลาในการทำกิจกรรมนาน

8. ผู้สอนใจกว้างในการรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียนอยู่เสมอ

บทบาทผู้สอน Brophy and Good 1994 (อ้างถึงใน จิรภา อรรถพร, 2557 หน้า 42) กล่าวว่าบทบาทผู้สอนควร มีบทบาท ดังนี้

1. จากผู้เรียนให้เป็นศูนย์กลางของกิจกรรม เน้นการนำองค์ความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

2. สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนให้มากที่สุด

3. จัดกิจกรรมการสอนแบบพลวัตร ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะ ทางภาษาครบทุกด้าน

4. จัดการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนแบบร่วมมือ

5. จัดกิจกรรมการเรียนที่หลากหลาย หลีกเลียงตามสอนแบบบรรยายแม้ในวิชา
ทฤษฎี

6. วางแผนกิจกรรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องเวลา

เมธาวิ แก้วสนิท (2558, หน้า 113 - 124) กล่าวว่า บทบาทครูผู้สอน จะไม่ชี้แนะหรือออกคำสั่ง แต่จะจัดการเรียนการสอนด้วยการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ ครูผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือเท่านั้น

พลอยไพลิน นิลกรรณ (2565, หน้า 8) กล่าวถึงบทบาทของครูผู้สอนใน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังนี้

1. จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนกิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนา ผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน
2. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ ผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน
3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้ง กระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
4. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรม

จากการศึกษาบทบาทของผู้สอนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ทราบถึง การทำหน้าที่ ของครูผู้สอนในกิจกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบอื่น ทั้งนี้ ครูผู้สอนจำเป็นที่จะต้องปรับตัว ให้เข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ได้จัดขึ้น เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

โดยผู้วิจัย ได้นำหลักการที่นักวิชาการศึกษา กล่าวไว้นี้ ไปใช้ในการดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้วิจัยศึกษา เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

5.2 บทบาทผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์ (2554, หน้า 27-28) กล่าวว่า “ในทำนองเดียวกันการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้นั่งฟังผู้สอน บรรยายอย่างเดียว แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้” กล่าวคือ

1. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนและเตรียมตัวล่วงหน้าพร้อมที่จะศึกษาและปฏิบัติตามที่ผู้สอนมอบหมาย
2. ให้ความร่วมมือในกิจกรรม รวมไปถึงการประเมินผล
3. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น

4. มีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน และองค์ความรู้ใหม่ รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
5. ลงมือเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่

Parkinson, 1999 (อ้างถึงใน จิรภา อรรถพร, 2556, หน้า 43) ได้กล่าวถึง บทบาทผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุก คือ ผู้เรียนจะต้องแสดงการมีส่วนร่วมและความผูกพันกับการเรียนรู้ มีการตัดสินใจเกี่ยวกับชิ้นงานของตนเองและมีความภาคภูมิใจและความรู้สึกว่าเป็นเจ้าของผลงาน ผ่านการทดลองแนวคิดและวางแผนของตนเองอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ผู้เรียน มีความภูมิใจในการนำเสนอผลงานของตนเองได้มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา ทั้งรายบุคคลและแบบกลุ่ม รวมไปถึง การอภิปรายและการมีปฏิสัมพันธ์ ในชั้นเรียนอย่างเต็มที่

Ewell (1997 อ้างถึงใน ญัฐวดี ชาติดี 2561, หน้า 58) ได้อธิบายถึง บทบาทผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุกว่ามีบทบาทดังนี้

1. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้เรียนพยายามถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา
3. ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้
4. ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง

ญัฐวดี ชาติดี (2561, หน้า 59) กล่าวถึงบทบาทของผู้เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนต้องแสดงถึงการเรียนรู้อย่างเต็มที่ พร้อมทั้งจะเรียนรู้อย่างหลากหลาย รวมถึงมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างองค์ความรู้และแนวคิดใหม่ สร้างผู้เรียนจะต้องมีการเรียนรู้อย่างเต็มที่

จากบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สรุปได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสำคัญของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูผู้สอนต้องออกแบบสถานการณ์ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียนและผู้เรียนจะต้องมีความกระตือรือร้นในการใฝ่หาองค์ความรู้ด้วยตนเองเสมอซึ่งอาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จำเป็นที่จะต้อง อาศัยความร่วมมือของทั้งผู้สอนและผู้เรียนในการจัดกิจกรรมให้ประสบผลสำเร็จได้ต่อไป

6. ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ได้รับความสนใจในวงการการศึกษาในปัจจุบัน เนื่องจากมีข้อดีและประโยชน์หลายประการ ดังที่นักวิชาการได้กล่าวถึง ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังนี้

Bonwell and Eison (1991 อ้างถึงใน จิรภา อรรถพร, 2556, หน้า 40) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจในโมโนทัศน์ที่สอนอย่างลึกซึ้งและถูกต้องเกิดความคงทนในข้อมูลและการเชื่อมโยงความรู้ ในการแก้ปัญหา และพัฒนาการเรียนทำให้เกิดความเข้าใจ ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. ได้รับประโยชน์จากข้อมูลป้อนกลับ มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน ทำให้ผู้เรียนสามารถจัดระบบความคิด และสร้างวินัย ต่อต้านรับข้อมูลได้อย่างสม่ำเสมอ

3. ได้รับประโยชน์จากรูปแบบการสอนที่หลากหลาย โดยครูผู้สอนใช้วิธีการที่แตกต่างกัน เพื่อให้เข้าใจและสามารถมอบหมายงานให้ผู้เรียนได้ตามความเหมาะสม

4. ช่วยส่งเสริมเจตคติทางบวกต่อการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนได้รับความพอใจจากเนื้อหาและแบบฝึกหัดที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

5. ได้ประโยชน์จากปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน จากการโต้ตอบวิพากษ์วิจารณ์และชื่นชมการทำงานของผู้อื่น ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้จาก อ่างคลิบและแลกเปลี่ยนร่วมกัน

อุษณีย์ เทพวรชัย (2543 อ้างถึงใน ญัฐวดี ธาตุต 2561, หน้า 61) อ่าอธิบายถึงรูปแบบการสอนแบบ Active Learning เลยนี้นว่าเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมในศตวรรษที่ยี่สิบ โดยเน้นการมีส่วนร่วมและบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้มีวิธีการสอนที่หลากหลาย ซึ่งมีประโยชน์ในการ จากการเรียนรู้ ด้วยการใชหลักตามของวิทยาศาสตร์ จึงเป็นวิธีการสอน ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของสมอง ส่งเสริมให้ ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการเรียนรู้และการคิด มากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายหรือท่องจำ อันมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียน ในการเรียนรู้ด้วยตนเองทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือที่เรียกว่า Life-Long Learning ได้อีกด้วย

นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559, หน้า 25) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ก่อให้เกิดประโยชน์ดังนี้

1. เป็นแรงขับที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา
2. ส่งเสริมและพัฒนาทักษะ การทำงานเป็นทีม และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง รวมถึง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
3. ส่งเสริมการเรียนรู้ ให้นักเรียนค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
4. ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนาน เกิดสิ่งแวดล้อมที่ดี
5. สามารถนำความรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการจัดการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้จริง
6. เพิ่มช่องทางการสื่อสารกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน
7. เป็นการจัดการเรียนการสอนที่สร้างความคงทนในการจดจำข้อมูลความรู้

8. ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ยอมรับในตนเอง

จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์ (2558, ออนไลน์) กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning ไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้มีการย้อนกลับข้อมูล ส่งเสริม ทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของตนเอง และเป็นการจัดการเรียนการสอนที่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดได้พูดเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้ฝึกปฏิบัติจริง ทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายระหว่างบุคคล เช่นการร่วมมือร่วมใจในการทำงานและทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พบว่า เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและยอมรับในตนเอง ด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสร้างองค์ความรู้จากการปฏิบัติจริง จนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่สร้างความคงทนของเนื้อหา มากกว่าการเรียนการสอนแบบบรรยายหรือจดจำ รวมไปถึงทำให้ผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์ กับสังคมด้วยการยอมรับความคิดเห็นผ่านการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

ผู้วิจัยเห็นสมควรว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกนี้ (Active Learning) มีประโยชน์ต่อการศึกษาในปัจจุบัน จึงได้นำวิธีการสอนนี้ ไปใช้เพื่อแก้ไขปัญหาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนในครั้งนี้

7. ข้อพึงระวังในการจัดการเรียนรู้

ในการนำรูปแบบการเรียนการสอนมาใช้ในการจัดการศึกษานั้น จำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องศึกษาถึงข้อพึงระวังในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้กระบวนการเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดข้อบกพร่องน้อยที่สุด ดังที่ผู้วิจัยได้ศึกษา จากนักวิชาการ หลากหลายประเด็นดัง

พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์ (2560, หน้า 335) ได้ให้แนวคิดสำคัญถึงรูปแบบและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ได้แก่

1. การปล่อยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ อาจทำให้เกิดความเข้าใจที่คาดเคลื่อน หากครูผู้สอนไม่เข้าใจกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้องแล้วนั้น การสร้างองค์ความรู้ให้ผู้เรียนจะเกิดความผิดพลาดได้ในที่สุด

2. ความตื่นตัวในกิจกรรมด้านพฤติกรรมอาจไม่ก่อให้เกิดความตื่นตัวใน ด้านการเรียนรู้ และการคิดเสมอไป เช่นการฝึกอภิปรายกลุ่ม โดยไม่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมด้านเนื้อหา อาจทำให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพลดลง

3. กรณีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมและค้นพบความรู้ด้วยตนเองนี้ไปใช้ กับการพัฒนาการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive

Domain) จะเหมาะกับการพัฒนาใน ชั้น การทำความเข้าใจ การนำไปประยุกต์ใช้และการวิเคราะห์
 ขึ้นไปมากกว่าชั้นให้ข้อมูลความรู้เพราะเป็นการ เสียเวลามาก และไม่บรรลุผลเท่าที่ควร

นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559, หน้า 29) กล่าวถึงข้อจำกัด ของการจัดการเรียนรู้เชิง
 รุก Active Learning ไว้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกต้องใช้เวลาพอสมควร ทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถจัดการ
 เวลาที่มีอยู่กับเนื้อหาได้เหมาะสม
2. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก จะต้องใช้เวลาเตรียมการสอน ดังนั้นจึงไม่เหมาะสมกับ
 ครูผู้สอนที่มีภาระการสอนมาก
3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในห้องเรียนที่มีขนาดใหญ่มาก หรือการจัดการเรียนรู้
 ภายนอกห้องเรียน มีข้อจำกัดในการกำกับควบคุมดูแลผู้เรียน จึงทำให้การดำเนินกิจกรรมไปใน
 ทิศทางที่ไม่เป็นไปตามแผนได้ง่าย
4. ผู้สอนที่มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงหรือชอบการสอนแบบบรรยาย ไม่เหมาะสมต่อ
 การจัดการเรียนการสอน แบบเชิงรุกเท่าที่ควร เพราะอาจเกิดการชี้นำแนวทางและความคิด ของ
 ตนเองเป็นใหญ่
5. วัสดุอุปกรณ์มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอน ในห้องเรียนควรมี
 ความพร้อมเรื่องวัสดุอุปกรณ์ เพื่อให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด
6. ในผู้เรียนที่คุ้นเคยกับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย อาจเกิดการต่อต้านการ
 เรียนรูปแบบนี้

ทั้งนี้จากการศึกษาข้อพึงระวังของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ที่
 กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัย ทราบถึงแนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ และ
 หลีกเลี่ยง ข้อบกพร่องที่จะเกิดขึ้นในกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยสรุปได้ดังนี้

1. ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นต่อการ
 เรียน แบบลงมือปฏิบัติมากที่สุด
2. ครูผู้สอนมีการชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนให้นักเรียนทราบทุกครั้ง
3. จัดทำแบบประเมินพฤติกรรม เพื่อสังเกตผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรมว่าเกิด
 การเรียนรู้ในเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์การเรียนในแต่ละครั้งในทิศทางใด
4. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการระบุระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมที่เหมาะสม
 กับรูปแบบที่ครูผู้สอนจัดขึ้นให้มากที่สุด
5. มีการเตรียมความพร้อมด้านเนื้อหา สื่อวัสดุอุปกรณ์ รวมไปถึงสถานที่ในการ
 จัดการเรียนที่การสอนที่เหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละครั้ง

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ให้ตนเอง และยังคงตอบสนองนโยบายทางการศึกษาของรัฐ ทั้งนี้มีผู้ในใจศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังจะสรุปได้ต่อไปนี้

สร้อยพัชร์ แก้วศรีไตร (2563) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เรื่องคำและหน้าที่ของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลเมืองท่าบ่อ สังกัดกองการศึกษา เทศบาลเมืองท่าบ่อ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มไม่อิสระกัน (Dependent samples t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เรื่องคำและหน้าที่ของคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.56/80.65 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น คิดเป็นร้อยละ 90.16 อยู่ในระดับมากที่สุด 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในระดับมาก

พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน (2563) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวังแร่ อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เรื่องคำราชาศัพท์ที่ใช้สำหรับพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานและการทดสอบ Wilcoxon Signed-rank Test ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.80/83.50 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยบทเรียน

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 14.20 คิดเป็นร้อยละ 47.33 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 25.50 คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทรงภพ ขุนมธูรส (2563) ได้ศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการสรุปความของนิสิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ จำนวน 38 คน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นิสิตเกิดความรู้สึกตื่นตัวและเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอน และเพื่อสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการสรุปความ ผลการวิจัยพบว่า นิสิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มีความพึงพอใจโดยรวมในการเรียนการสอนจากระบบงานทะเบียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 และนิสิตมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการสรุปความ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 สะท้อนให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยให้นิสิตได้เกิดความสนใจที่จะเรียนรู้และสามารถบูรณาการองค์ความรู้กับกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย นำเสนอผลงาน ได้อย่างสร้างสรรค์และสอดคล้องกับจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วรัญญา เสนสม (2563) ได้ทำการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $E1/ E2 = 80/ 80$ และ 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านมาตาพุด จังหวัดระยอง จำนวน 38 คน ซึ่งใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบประสิทธิภาพ $E1/ E2$ และสถิติ t-test ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ $E1/ E2 = 80/ 80$ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เท่ากับ 81.58/ 82.86 และ 2) คะแนนทดสอบของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นัตยา มะเส็ง (2564) ได้ดำเนินการศึกษาการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเทศบาลเขา ท่าพระ ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยสุ่มห้องเรียนมาจำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 นักเรียนจำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะการอ่าน การเขียน และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ t - test การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ควรเร่งพัฒนาความรู้ของนักเรียนสาระที่ 1 การอ่านและสาระที่ 2 การเขียน เพื่อแก้ไขปัญหาอ่านไม่ออก ปัญหาการอ่านออกเสียงผิด ปัญหา การอ่านจับใจความสำคัญของเรื่องไม่ได้ และปัญหาทักษะการเขียน โดยใช้การเรียนแบบ Active Learning 2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน ใช้รูปแบบ “PCAT Model” ประกอบด้วย (1) การเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ (Preparing : P) (2) เรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning : C) (3) การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning : A) และ (4) การถ่ายโยงความรู้ (Transportability Knowledge : T) การประเมินการกำหนดองค์ประกอบรูปแบบมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และการทดสอบหาค่าประสิทธิภาพกับนักเรียน 30 คน พบว่ามีค่า 80.22/81.78 3) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน พบว่าค่าประสิทธิภาพ 82.64/83.70 4) การประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนพบว่ามีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.61 และหลังเรียนเท่ากับ 25.11 และเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) การประเมินทักษะการอ่าน การเขียน ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (3) การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

จะเห็นได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถประยุกต์ใช้ได้กับวิธีการสอนที่หลากหลาย ทั้งยังสามารถใช้สนับสนุนเทคนิควิธีการสอนแบบอื่นให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวทางการปฏิบัติที่ได้ศึกษานี้ ไปใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก(Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ในการพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำของนักเรียน ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อไป

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

การนำเกมสมาประยุกต์ ใช้ ในการออกแบบการเรียนการสอนได้รับความสนใจในยุค ศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการสร้างประสบการณ์ด้วยการเล่นเกมที่มิเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ โดยในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้ามาช่วยในการ ดำเนินการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการศึกษาเอกสารและงานวิจัย ดังนี้

1. ความหมายของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ชนัยต์ พุนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559, หน้า 331-339) กล่าวถึง เกมมิฟิเคชันว่า เป็นวิธีการนำกลไกพื้นฐานของเกมมาในการช่วยให้ผู้เรียนอยากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน หรือการนำเทคนิคหรือแนวคิดมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มความผูกพันในกิจกรรม

Christopher, P., 2014, Jim, S., 2014 และ Sergio, J., 2013, Karl M. Kapp, 2012 (อ้างถึงใน กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย 2560, ออนไลน์) ให้ความหมายของ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการ กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561, หน้า 22) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันว่า คือ การประยุกต์ องค์ประกอบของเกมเข้ากับบริบทของการศึกษา โดยไม่ใช้ตัวเกมโดยตรง เพื่อสร้างแรงจูงใจในการ เรียนรู้ รวมไปถึงการตอบสนองของผู้เรียนด้วยกลไกของเกม

ศยามน อินสะอาด (2561, หน้า 255-256) กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นการ นำหลักการของเกมมาใช้ในการจัดการศึกษา โดยมุ่งเน้นฝึกฝนการทักษะในด้านต่างๆของผู้เรียน ด้วย การนำเทคนิคของเกมมาประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ เช่น การจัดให้มีการแข่งขันระหว่างผู้เรียน

Huang, Hew & Lo, 2018 (อ้างถึงใน วรณธิตา ยลวิลาศ 2562, หน้า 380) กล่าวถึง ความหมายของเกมมิฟิเคชัน ว่าเป็น การนำเอากลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่น เกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการกระตุ้นเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน การสร้างแรงจูงใจในการมี ส่วนร่วม เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับ Miller (2013) ที่ได้ขยายแนวคิดของ เกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. เป็นกระบวนการใช้แนวคิดของเกมและกลไกของเกมในการแก้ปัญหา
2. กลไกของเกม พลวัตของเกม ในการส่งเสริมพฤติกรรมที่ต้องการ
3. การนำกลไกของเกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมที่เสมือนเกมแต่ไม่ใช่การเล่นเกม

ในด้านต่าง ๆ เช่น นวัตกรรมทางการตลาด การฝึกอบรม ผลการปฏิบัติงานของพนักงาน สุขภาพ และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

4. เกมฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำกลไกของเกม องค์ประกอบของเกม สนุกทริยภาพและแนวคิดเกี่ยวกับ เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการส่งเสริมการเรียนรู้และแก้ปัญหา จากความหมายของเกมฟิเคชัน (Gamification) ที่ผู้วิจัยได้ศึกษา คือการนำเกมมาประยุกต์กับการออกแบบการเรียนการสอน โดยเน้นความสนุกสนานด้วยการเล่นเกมและเป้าหมายผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนจัดขึ้น ผ่านกลไกและหลักการของเกมโดยไม่ใช้ความเกมโดยตรง

ซึ่งในการศึกษานี้ ผู้วิจัยมีการสนใจที่จะนำเกมฟิเคชัน (Gamification) เข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนการสอนเพื่อแก้ปัญหาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีภาวะความถดถอยทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน เนื่องจากเห็นว่า เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและยังสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาอีกด้วย

2. หลักการของเกมฟิเคชัน (Gamification)

การนำเกมฟิเคชัน (Gamification) มาใช้ในบริบทการศึกษาจำเป็นต้องศึกษาหลักการของเกมฟิเคชัน (Gamification) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาหลักการของเกมฟิเคชัน (Gamification) ที่สนใจ ดังนี้

2.1 หลักการขับเคลื่อนของเกม (สุรพล บุญลือ 2560, หน้า ออนไลน์)

1. ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน (Rewards) มนุษย์ทุกคน ต่างสามารถถูกกระตุ้นด้วยรางวัลกันทั้งสิ้น ไม่ว่าจะป็นรางวัลประเภทไหน ก็สามารถสร้างได้ทั้งสิ้น
2. ความต้องการประสบผลสำเร็จ (Achievement) จากการศึกษา พบว่า มนุษย์มักถูกกระตุ้น ด้วยเป้าหมายความสำเร็จที่ตั้งไว้ อาจมาจากความท้าทายที่จะบรรลุเป็นระดับขั้นตอน
3. ความต้องการได้รับการยอมรับ (Status or Respect) การต้องการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น หรือการถูกให้ความสนใจ ไม่ว่าจะการทำกิจกรรมโดยอ้อมเป็นการสร้างแรงจูงใจให้บุคคลนั้นมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการเล่นเกม
4. การแสดงว่าเป็นคนใจดี (Altruism) การให้รางวัลหรือของขวัญเป็นแรงกระตุ้นที่ดีในการสร้างความสัมพันธ์ โดยเมื่อได้รับของขวัญจากการเล่นเกม ผู้เล่นมักถูกกระตุ้นให้อยากได้ของขวัญที่มากขึ้นเรื่อยๆ
5. การแสดงออกของความเป็นตัวตน (Self-expression) ในการเล่นเกม ผู้เล่นเกมสามารถที่แสดงความเป็นตัวตนออกมา ผ่านเกมนั้นได้ อย่างไม่มีข้อจำกัด

6. ความต้องการแข่งขันซึ่งดีซึ่งเด่น (Competitiveness) จากการศึกษาพบว่ามนุษย์มักถูกพิสูจน์ด้วยระบบการแข่งขัน กล่าวคือ คนเราแต่ละคนต่างก็มีแรงจูงใจโดยการแข่งขันกันทั้งนั้น และมันได้ถูกพิสูจน์แล้วว่า การจัด สภาพแวดล้อมให้มีการแข่งขัน และมีการให้รางวัลแก่ผู้ชนะก็จะทำให้ประสิทธิภาพทั้งระบบสูงขึ้นชัดเจน

2.2 ทฤษฎีการวิเคราะห์แบบแปดเหลี่ยม (Octalysis) (สุรพล บุญลือ 2560, หน้าออนไลน์)

Yu Kai Chou ได้เสนอแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกมมิฟิเคชัน โดยวิเคราะห์ หลักการออกเป็น 8 ด้าน และให้ชื่อว่าทฤษฎี Octalysis ดังนี้

1. การตอบสนองความต้องการ การให้ได้รับสิ่งที่มีคุณค่า (Epic Meaning and Calling) หมายถึง บางทีผู้เล่นเกมมีความต้องการที่จะได้รับรางวัล โดยดำเนินการเล่นเกมหรือทำภารกิจให้สมบูรณ์ เพื่อให้ได้สิ่งของหรือรางวัลที่มีคุณค่าภายในเกม

2. พัฒนาการ และความสำเร็จ (Development and Accomplishment) เป็นหลักการขับเคลื่อนเกมและความก้าวหน้า หรือการพัฒนาทักษะในการแข่งขัน เป็นสัญลักษณ์หรือรางวัลแทนสิ่งตอบแทน ซึ่งหากขาดสิ่งเหล่านี้ไป การเล่นเกมก็จะไม่มีความหมายแต่อย่างใด

3. การสร้างพลังอำนาจของการคิดแบบสร้างสรรค์ และผลสะท้อนในการปฏิบัติงาน (Empowerment of Creativity and Feedback) การออกแบบระบบเกมมิฟิเคชันต้องส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิด แรงบันดาลใจ เสริมสร้างกำลังใจ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้ผู้เล่นวิเคราะห์ผลลัพธ์การทำงาน จะต้องมิจิจกรรมให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมและมีกิจกรรมใหม่ๆ อยู่เสมอ

4. สิทธิในการเป็นเจ้าของ และการได้ครอบครอง (Ownership and Possession) ในหลักการด้านนี้เป็นการส่งเสริมแรงจูงใจให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกในการครอบครองบางสิ่งบางอย่าง ที่ผู้อื่นไม่สามารถครอบครองได้ เป็นการเสริมแรงในการเล่นให้ผู้เล่นอยากมีส่วนร่วมในเกมมากยิ่งขึ้น

5. การมีสังคม และมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (Social Influence and Relatedness) หลักการนี้เป็นหลักการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับสังคม ได้แก่การให้คำปรึกษา การยอมรับในเกม การมีมิตรภาพและความสัมพันธ์ในสังคม ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมไม่ว่าการช่วยเหลือหรือการแข่งขันที่ทำให้ผู้เล่นได้มีความสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น

6. การขาดแคลน และการขาดความอดทน (Scarcity and Impatience) หลักการนี้ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นต้องการบางสิ่งบางอย่างที่ตนเองอยากได้รับมากกว่าบุคคลอื่น ซึ่งทั้งนี้ก็ต้องมีความพยายามมากเช่นเดียวกัน เห็นได้จากเกมบางเกมให้ผู้เล่นรอเวลา 2 ชั่วโมง แล้วกลับมาเข้าสู่เกม อีกครั้ง ซึ่งจะได้รับรางวัลหรือพลังเพิ่ม เป็นต้น

7. การที่ไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์และความอยากรู้อยากเห็น (Unpredictability and Curiosity) หลักการนี้ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถคาดการณ์เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในภายหน้า ซึ่งเป็นการเล่นความสนใจประเภทหนึ่ง

8. การสูญเสีย และการหลีกเลี่ยง (Loss and Avoidance) เป็นหลักฐานพื้นฐานที่จะหลีกเลี่ยงบาง สิ่งที่เกิดขึ้นในด้านลบ โดยผู้เล่นก็จะต้องมีทักษะในการหลีกเลี่ยงปัญหาที่จะเกิดขึ้น

จากการศึกษาหลักการของเกมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาจากนักวิชาการท่านหนึ่ง ที่ได้มีการรวบรวมแนวคิดทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม สามารถสรุปได้ว่า แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) ต้องอาศัยทฤษฎีทางจิตวิทยาต่างๆเข้าด้วยกัน เช่นการสร้างแรงจูงใจ การวางเงื่อนไข การเสริมแรงและเป้าหมาย เป็นต้น

โดยแนวคิดและทฤษฎีทั้งหมด สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้น การเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผู้เรียนที่มีภาวะความถดถอยทางการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาและพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนกลับเข้าสู่กระบวนการจัดการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพต่อไป

3. องค์ประกอบของเกมิฟิเคชั่น (Gamification)

เนื่องจากเกมิฟิเคชั่น (Gamification) เป็นการนำเอากลไกของเกมมาใช้กับกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่เกม ดังนั้นจึงมีหลักการหรือองค์ประกอบที่แตกต่างจากเกมปกติทั่วไป ซึ่งผู้วิจัยทำการศึกษาองค์ประกอบของเกมิฟิเคชั่น ที่มีนักวิชาการให้ข้อมูลไว้หลากหลายประเด็น ดังนี้

Robson et al, 2015 (อ้างถึงใน ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล 2561, ออนไลน์) ได้มีการกล่าวถึงองค์ประกอบของ**องค์ประกอบของเกมิฟิเคชั่น (Gamification)** ไว้ 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1. กลไกของเกมิฟิเคชั่น (Gamification mechanics) หมายถึง โครงสร้างหลักของเกมประกอบด้วย รูปแบบวิธีการเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือวิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่างๆ ขึ้นในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้

2. พลวัตของเกมิฟิเคชั่น (Gamification dynamics) หมายถึง พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่น ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม ซึ่งพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองเหล่านี้ พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการ และความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่นเกมนั้น เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ ความต้องการประสบความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ความต้องการการ

3. อารมณ์ (Emotions) หมายถึง อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกม เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย เป็นต้น

Yusuf et al 2017 (อ้างถึงใน พันธิพา อมรฤทธิ และศยามน อินสะอาด 2562, หน้า 38) กล่าวถึง องค์ประกอบที่โดดเด่นของเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่อาจมีมากกว่าที่กำหนดไว้และสามารถนำไปใช้ร่วมกับกลไกของเกมได้ อาทิ การได้รับสิ่งตอบแทน การต้องการการยอมรับ การประสบความสำเร็จ การได้แสดงออกในตัวตน การต้องการชัยชนะในการแข่งขัน เป็นต้น

ซึ่งสอดคล้องกับ จิราภรณ์ คุ่มมณี และ ปณิตา วรณพิรุณ (2561, หน้า 162-167) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมิฟิเคชันมี 5 องค์ประกอบใหญ่ ดังต่อไปนี้

1. เป้าหมาย หมายถึง การประสบความสำเร็จหรือจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม
2. กฎ หมายถึง กติกา วิธีเล่น หรือการได้มาซึ่งคะแนน รวมไปถึงเงื่อนไขที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเรื่องราวของเกม
3. การเสริมแรง หมายถึง การได้รับสิ่งตอบแทน รางวัล แด้มสะสม หรือผลคะแนน อันเกิดจากความสำเร็จ
4. เวลา หมายถึง กรอบที่สร้างขึ้นเพื่อสร้างแรงผลักดันให้ผู้เล่นทำกิจกรรม
5. ผลป้อนกลับ หมายถึง การสะท้อนความคิด การกระทำของผู้เล่นที่ผิดพลาดและสำเร็จตามเงื่อนไขที่กำหนด รวมไปถึงการต้องการการยอมรับ การได้แสดงออกในตัวตน

องค์ประกอบเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จากการศึกษาองค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน (Gamification) ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การออกแบบเรื่องราวของเกม 2) กลไลและความท้าทาย 3) รางวัล อันนำไปสู่การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำแนวคิดของเกมิฟิเคชัน (Gamification) ไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมได้อย่างถูกต้องและเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

4. การประยุกต์ใช้เกมิฟิเคชันในการศึกษา (Gamification)

จากการศึกษาเกมิฟิเคชันเป็นเทคนิคกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกมมาเป็นองค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน การกระตุ้นเร้า ความสนใจของผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียน ตามประยุกต์ใช้เกมิฟิเคชัน (Gamification) ในการศึกษา ซึ่งเป็นเทคนิคและกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ดังที่นักวิชาการศึกษา ได้กล่าวไว้ในหลากหลายประเด็น ดังนี้

MacMeekin M., 2013 (อ้างถึงใน สุรพล บุญลือ, 2561, หน้า 7) ได้จำกัดความของ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยเรียกว่า Gamify คือ การบูรณาการกลศาสตร์ของเกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้ผู้เล่นที่ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย ได้รับแต้ม(Point) ตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับขั้น (Level) โดยมี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดผล การเรียนรู้และอธิบายผล การเรียนรู้เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน
2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความ ท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนถึงสิ้นสุด ผู้เรียน จะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้
3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้น ของเกมและ มีกิจกรรมการเรียนรู้
4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้ จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลา การสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การ เล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิด สังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล
6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) จำเป็นที่จะต้องตรวจสอบ ให้แน่ใจก่อนว่าเกมมิฟิเคชันที่ สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับการแข่งขัน การ ยอมรับความพ่ายแพ้มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561 ออนไลน์) กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันกับการเรียนการ สอนในห้องเรียน ดังนี้

1. ครูผู้สอนมีความจำเป็นต้องวิเคราะห์ผู้เรียน
2. ครูผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือทักษะอย่างใดอย่างหนึ่ง
3. ครูผู้สอนต้องกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกมร่วมกับเนื้อหาของการเรียนรู้ อย่าง มีลำดับขั้นตอนจากง่ายไปยาก หรือเนื้อหาที่เชื่อมโยงกันสามารถเรียนรู้ได้ทุกตอน
4. ครูผู้สอนวางกลยุทธ์ของเกมหรือกิจกรรม หรือภารกิจต่างๆที่อยากให้ผู้เรียนทำตาม กติกาที่วางไว้

Hsin Yuan Huang & Soman, 2013 (อ้างถึงใน วรณธิดา ยลวิลาศ 2562, หน้า 386) กล่าวถึงการประยุกต์เกมมิฟิเคชันทางการศึกษา แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย (Understanding the Target Audience and the Context) ได้แก่ ช่วงอายุของผู้เรียน ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐาน เป็นต้น
2. กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ (Defining Learning Objectives) โดยครูผู้สอน ควรกำหนดจุดมุ่งหมาย เช่น การทำแบบทดสอบ การทำชิ้นงาน เป็นต้น
3. โครงสร้างประสบการณ์ (Structuring the Experience) คือลำดับขั้นตอนและ เหตุการณ์สำคัญ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียน เรียนรู้จุดมุ่งหมายปลายทาง เช่น ประสบการณ์การเรียนรู้วิชาต่างๆ
4. ระบุแหล่งทรัพยากร (Identifying Resources) ดังนี้
 - 4.1 กลไกการติดตาม (tracking mechanism) เป็นเครื่องมือในการวัดการ ดำเนินงานของผู้เรียน รวมไปถึงกติกา
 - 4.2 หน่วยคะแนน (Currency) เป็นหน่วยของการวัดแต้มคะแนน เวลา หรือ เงิน สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความสำเร็จ เป็นต้น
 - 4.3 ระดับชั้น (Level) จำนวนความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย
 - 4.4 กติกา (Rules) พื้นฐานที่ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจในการเรียนรู้ ทั้งหมดในกระบวนการจัดการเรียนการสอน
 - 4.5 ผลป้อนกลับ (feedback) กลไกของผู้สอนและผู้เรียนที่สามารถเรียนรู้ เกี่ยวกับกระบวนการที่ได้ดำเนินการ
5. การประยุกต์เกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน (Applying Gamification Elements) สามารถแบ่งได้ คือ องค์ประกอบที่เกี่ยวกับตนเอง (self-elements) เช่น คะแนนสะสม สัญลักษณ์ ระดับชั้น และ องค์ประกอบที่เกี่ยวกับผู้อื่น (Social-elements) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ใน การแข่งขัน หรือการร่วมมือกัน เช่น ตารางอันดับคะแนน การแสดงความคืบหน้าและความสำเร็จจะ ถูกเปิดเผยต่อสาธารณะ

หลักการประยุกต์ใช้เกมิฟิเคชันในการศึกษา (Gamification) มีแนวคิดและทฤษฎีที่ชัดเจน โดยสามารถนำไปใช้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ส่งผลให้รูปแบบการจัดการ จัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ที่ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันใน การศึกษา (Gamification) โดยผู้วิจัยได้นำขั้นตอนที่ได้ศึกษานี้ ไปดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการ เรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ อาทิ การ สร้างทีม การกำหนดระยะเวลา กติกา หรือการใช้หน่วยคะแนนให้นักเรียนสะสม เป็นต้น

5. ประโยชน์ของเกมิฟิเคชัน (Gamification)

ปัจจุบันแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ถูกนำมาใช้ในการจัดการศึกษากันอย่าง แพร่หลายก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย ดังต่อไปนี้

Hsin Yuan Huang & Soman, 2013 (อ้างถึงใน วรรณธิดา ยลวิลาศ 2562, หน้า386) กล่าวถึงข้อดีและประโยชน์ของการประยุกต์เกมมิฟิเคชันทางการศึกษา ดังนี้

1. ทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา ลดบรรยากาศตึงเครียดในห้องเรียน
2. สามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชา
3. การออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อสภาพและการเสาะหาของผู้เรียน ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน
4. เกมสามารถกระตุ้นเร้าความสนใจให้กับผู้เรียนและสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
5. การมีส่วนร่วมและศักยภาพในการแก้ปัญหาของผู้เรียน
6. เป็นผลสำคัญที่เกิดจากธรรมชาติและการออกแบบเกม

สุคนธา ทองรักษ์ (2558 ออนไลน์) กล่าวว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้ามากขึ้นกว่าเดิม นำไปสู่การเรียนรู้ จดจำ และนำไปใช้

จุฑามาศ มีสุข, 2558 (อ้างถึงใน วรางคณา แสงธิป, 2564, หน้า 41) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีประโยชน์ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการคิดแก้ปัญหาและพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้น
2. ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจ
3. ช่วยพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมของบุคคล
4. พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หรืออีคิวของนักเรียน

เบญจภัก จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร, และ อรัญ ชูยกระเดื่อง (2561, หน้า 34-43) ได้กล่าวว่า กลไกของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยสามารถประยุกต์ใช้การเรียนการสอนทุกระดับ รวมถึงการบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียนต่างๆให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, 2563 (อ้างถึงใน วรางคณา แสงธิป, 2564, หน้า 41-42) ได้ระบุว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจ อาทิเช่น

1. มีระบบการสะสมคะแนนเพื่อแลกของรางวัล
2. รางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันจึงทำให้นักเรียนท้าทาย
3. สัญลักษณ์แทนแต้มหรือคะแนนต่างๆ ด้วยการออกแบบให้มีสีสันสวยงามเป็นที่สนใจของนักเรียน

4. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการแข่งขัน การร่วมมือกันแบบกลุ่ม รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนา นักเรียนในทักษะต่าง ๆ

5. การจัดการเรียนรู้ที่มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าจะไม่ซับซ้อนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

6. การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเอง และ พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียน มีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีความสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น

ดังนั้นสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ด้วยการสร้างความสนุกสนานผ่านกลไกของเกมในกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งนี้จากการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการของประโยชน์ที่เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อการศึกษาไปใช้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ มีการจัดทำสมุดสะสมคะแนนเพื่อสร้างกติกาและความท้าทายให้ผู้เรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียนด้วยกระบวนการของเกม เพื่อเสริมสร้างและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนการสอนยิ่งขึ้น

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร (2560) การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพในด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{x}=4.45$, S.D. =0.48) ด้านเทคนิคการผลิตสื่ออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}=4.53$, S.D. =0.08) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.11/80.09 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) ความสามารถในการออกเสียงควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.05 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก 3) ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำ

ควบบก้าสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x}=4.78$, S.D. =0.17) สรุปว่าหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำควบบก้าสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริง

จิรชพรรณ ชาญช่าง (2561) ได้ทำศึกษาผลผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์ แท็บเล็ต ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน ตัวอย่างในการวิจัย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 60 คน โดยผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน ผ่านชุดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ ผ่านแท็บเล็ตเพียงอย่างเดียว มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 2) ระดับความสามารถและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F=0.693$, Sig= 0.504) 3) ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถสูงมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่ากลุ่มปานกลาง และกลุ่มต่ำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ โดยพบว่าชุดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับดีมาก ($M= 4.72$, $SD= 0.168$)

ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนกลุ่มทดลอง และ 2) วิเคราะห์และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของกลุ่มทดลองและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติของกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 66 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันและแผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการ

ทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอ빙นาราง จังหวัดพิจิตร และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอ빙นาราง จังหวัดพิจิตรที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยทฤษฎีความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling) โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่า t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{x}=3.65$, SD = 0.24)

วชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ สระบุรี จังหวัดสระบุรี จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ t-test dependent samples จากผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 และแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สามารถบูรณาการได้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้และในทุกรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีวัตถุประสงค์สำคัญ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสามารถนำไปใช้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆได้ เห็นได้จากการที่มีผู้ศึกษาแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับเทคนิคการสอนต่าง ๆ นั้นทำให้การศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

สถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา-19 ที่ผ่านมากำลังได้รับความสนใจจากทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการศึกษา ที่ได้รับผลกระทบอย่างมากจากวิกฤติในครั้งนี้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาถึงความหมายและข้อมูลที่จำเป็น อันจะนำไปสู่แนวทางและวิธีการแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ดังนี้

1. ความหมายของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

จากสถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้มีนักวิชาการให้นิยามและความหมายของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ไว้หลายประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

Alban Conto et al., 2021 (อ้างถึงใน ภูมิพัฒน์ ศรีวิชิตพัฒน์ 2564, หน้า 5-6)

กล่าวว่า ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) หมายถึง ภาวะที่เกิดขึ้นเมื่อมีอุปสรรคหรือข้อจำกัดใด ๆ ที่ปิดกั้นไม่ให้นักเรียนไม่สามารถเรียนได้ตามปกติ เกิดได้จากหลายสาเหตุเช่น การประท้วงหยุดงานของครู การเกิดสภาพอากาศที่เลวร้าย การเกิดวิกฤติทั้งในด้านส่วนตัวของนักเรียน วิกฤตด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจ หรือแม้แต่ภัยโรคระบาดอย่างเช่นในปัจจุบัน

ยศวีร์ สายฟ้า (2565, ออนไลน์) ได้ให้คำจำกัดความ ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ หรือ Learning loss ว่าหมายถึง “ภาวะของการเสียโอกาสในการเรียนรู้ที่มีผลทำให้ทักษะต่างๆ ที่เด็กควรจะได้รับพัฒนาตามช่วงวัยสูญเสีย ส่งผลต่อพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะด้านความสัมพันธ์ ทักษะการเข้าสังคม และทักษะด้านวิชาการอ่านเขียน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 7) ได้ให้ความหมายของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ไว้ในคู่มือมาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ว่าหมายถึง ภาวะการสูญเสียของความรู้จากการสูญเสียโอกาสทางการเรียนที่ผู้เรียนควรได้รับและการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่เปลี่ยนแปลงไป อันมีผลเนื่องมาจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 15) ได้กล่าวถึงความหมายของ ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ไว้ในรายงานผลการศึกษภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19 : สถานการณ์ บทเรียน และแนวทางการ พัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ ว่าหมายถึง การที่ผู้เรียนมีแนวโน้มการรับรู้ตนเองตามระดับการเรียนรู้และ ทิศทางของความรู้ที่ลดลงด้วยสถานการณ์ต่างๆ นอกจากนี้ ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) หมายถึง การที่ผู้เรียนสูญเสียความรู้หรือทักษะใดที่ชะลอหรือขัดขวางความก้าวหน้าทาง วิชาการ อันมีสาเหตุมาจากช่องว่างทางการศึกษาและความไม่ต่อเนื่องของการเรียน

จึงสรุปได้ว่า ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) หมายถึง สถานการณ์ที่ ผู้เรียนขาดขีดความสามารถทางการเรียนรู้ทางด้านวิชาการด้วยปัจจัยต่างๆ เป็นสาเหตุทำให้ผู้เรียนสูญเสีย โอกาสในการเรียนรู้ทักษะด้านต่างๆ และมีแนวโน้มหรือทิศทางด้านการเรียนที่ลดลงหรือไม่เป็นไป ตามช่วงชั้นหรือวัยที่ควรจะได้รับ

ทั้งนี้ ในปัจจุบันจากการศึกษา พบว่า ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ในสถานการณ์ ทางการศึกษา ของประเทศไทย ส่วนใหญ่มีสาเหตุเนื่องมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อ ไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสทางการศึกษาหรือ การเข้าถึงช่องทางการเรียนรู้ที่ไม่เท่าเทียมกัน เกิดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา เนื่องจากการเปลี่ยน รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยไม่มีการเตรียมความพร้อม

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ สามารถแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การพัฒนา ความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. ผลกระทบของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) หรือการสูญเสียการเรียนรู้ เป็นคำถูก กล่าวถึงและได้รับความสนใจอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากส่งผลกระทบอย่างมากต่อวิถีชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการศึกษา ดังนี้

ยศวีร์ สายฟ้า (2564, ออนไลน์) กล่าวถึง ผลกระทบของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ส่งผลต่อพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะด้านความสัมพันธ์จากการที่ได้กบงรายอยู่บ้าน จนชิน เมื่อต้องไปโรงเรียนอาจเกิดการกลัวการไปโรงเรียน เด็กขาดระเบียบวินัยความรับผิดชอบ โดยเฉพาะในเด็กระดับอนุบาล และประถมศึกษา ที่ขาดการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม และทักษะ ด้านวิชาการ

วิจารณ์ พานิช (2564, ออนไลน์) กล่าวว่า ผลกระทบที่เกิดจากภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ทำให้เด็กจำนวนหนึ่งไม่บรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้และไม่ได้รับการดูแล ทำให้เกิดช่องว่างทางการศึกษา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 5-9) ได้ทำการวิเคราะห์การศึกษาเกี่ยวกับ การจัดการศึกษาในสถานการณ์โควิด-19 ด้านผลกระทบต่อการพัฒนา การศึกษาของประเทศพบว่า มีผลกระทบต่อระบบการศึกษาของประเทศไทย ใน 6 ด้านดังนี้

1. ด้านผู้เรียน เนื่องจากการเรียนทางไกลหรือออนไลน์เป็นระยะเวลานาน ตลอดช่วงการระบาดของโรค ผู้เรียนมีความเครียด ความวิตกกังวลในการเรียนมากที่สุด นอกจากนี้ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้เรียนบางคนขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาดความสนใจในการเรียน โดยเฉพาะระดับมัธยมศึกษาเริ่มมีทัศนคติเชิงลบต่อการเรียน การไม่เข้าเรียนออนไลน์ รวมทั้งผลกระทบทางด้านอารมณ์ ปฏิสัมพันธ์กับสังคมและสุขภาพจิตของผู้เรียนอีกด้วย

2. ด้านครูผู้สอน พบว่าครูผู้สอนมีภาระงานเพิ่มขึ้นในการ กำกับดูแลผู้เรียน นอกจากนี้ครูมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ จากผลสำรวจ พบว่า ครูมีความกังวลกับผลการเรียนของผู้เรียน เนื่องจากการเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้เป็นรูปแบบใหม่ ซึ่งส่งผลกระทบต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนลดลงเมื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์ปกติ

3. ด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน สถานศึกษาจำเป็นต้องปรับการบริหารจัดการ โดยเฉพาะด้านหลักสูตรสถานศึกษา เวลาเรียน และวิธีการเรียนการสอนเพื่อรองรับมาตรการการป้องกันโรคระบาด ทั้งนี้ เป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า นโยบายการศึกษาไม่ได้มีการเตรียมความพร้อมล่วงหน้ามาก่อน จึงเกิดผลกระทบกับสถานศึกษา รวมไปถึงคุณภาพของผู้เรียนและการจัดการเรียนการสอนโดยตรง

4. ด้านการวัดและประเมินผลผู้เรียน ในสถานศึกษาหลายแห่งได้นำรูปแบบวิธีการวัดประเมินผลที่หลากหลายมาใช้ เช่น การวัดเชิงประจักษ์ การทำใบงานหรือชิ้นงาน ซึ่งยังไม่ตอบรับกับการประกันคุณภาพการวัดและประเมินผลเท่าที่ควร นอกจากนี้มี การวัดและประเมินผลทางการศึกษาในระดับชาติที่ต้องมีการยกเลิกไป

5. ด้านสื่อเทคโนโลยีการศึกษา พบว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารยังไม่เพียงพอ และยังไม่พร้อมในการจัดการศึกษาให้เท่าเทียมกันทุกพื้นที่เท่าที่ควร เทคโนโลยีในการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือผู้ปกครองบางรายมีข้อจำกัด ไม่สามารถจัดหาสัญญาณอินเทอร์เน็ต หรือมีข้อจำกัด ไม่เพียงพอให้บุตรหลานสามารถเรียนออนไลน์ได้ จึงส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการเรียนการสอนอย่างมาก

6. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยภาพรวมของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในระดับปานกลาง โดยผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งถึงหกมีภาวะถดถอยทางวิชาการ ในวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์

จากการศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ของผู้เรียนส่วนใหญ่ที่พบนั้น มีผลกระทบทางด้านทักษะและความสามารถทางภาษา ได้แก่ การพูด ตามเขียน ความคล่องแคล่วในการอ่าน และความเข้าใจการอ่าน รวมถึงคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้นเกิดขึ้นกับทักษะทางด้านกายภาพ ทางสังคม ทักษะทางอารมณ์สุขภาพจิตและความเป็นอยู่อีกด้วย

ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนและตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นดังกล่าว จึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในการศึกษานี้ ขอแนะนำแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาวะการถดถอยทางการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาจาก สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 16-20) ใน 3 ประเด็นได้แก่ 1) สภาพการณ์ของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยและ 3) หลักการจัดการศึกษารูปแบบออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์โควิด ซึ่งมีรายละเอียดพอสังเขปดังนี้

3.1 สภาพการณ์ของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

จากสถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ด้านการศึกษาที่เกิดขึ้นจากผลกระทบ ของการแพร่ระบาดของโควิด-19 พบว่า การเรียนการสอนออนไลน์ ที่สถานศึกษาส่วนใหญ่จัดขึ้นนั้นไม่มีประสิทธิภาพเท่ากับการเรียนในห้องเรียน เนื่องจากความไม่พร้อมของการสื่อสาร อุปกรณ์ รวมถึงความไม่พร้อมของผู้ปกครอง นอกจากนี้ผู้เรียนใช้เวลาที่หน้าจอมากเกินไป จนทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความเครียด ทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน(ภูมิศรัณย์ ทองเลี่ยมนาค, 2564ก) ได้มีการประเมินภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ที่เกิดในช่วงการเรียนแบบทางไกลพบว่า ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา เช่น กลุ่มเด็กยากจน กลุ่มเด็กด้อยโอกาส จะได้รับผลกระทบมากกว่ากลุ่มเด็กที่มีฐานะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีโอกาสที่จะหลุดจากระบบการศึกษามากกว่าเด็กกลุ่ม

นอกจากนี้การวัดและประเมินผลในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดนั้น ไม่มีคุณภาพเท่าที่ควร ในหลายประเทศต้องถูกยกเลิก การวัดและประเมินผลหรือการทดสอบต่างๆ หากเด็กต้องกลับไปเรียน โดยมีความรู้ที่หายไป ก็จะทำให้เกิดความเสียหายกับระบบการศึกษา ในระยะยาว เนื่องจากเรียนตาม ไม่ทันเนื้อหา รวมไปถึงไม่สามารถรองรับเนื้อหาใหม่ๆที่อยากขึ้นได้

3.2 แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย

ดารณี อุทัยรัตนกิจ (2559) กล่าวถึงการพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งแบ่งเป็น 3 ช่วงวัย ดังต่อไปนี้

วัยแรกเกิดถึงวัยอนุบาล บทบาทของพ่อแม่ผู้ปกครองมีความสำคัญมาก รวมถึงครูที่ต้องมีบทบาทร่วมกันในการส่งเสริมและสร้างประสบการณ์ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเอง เช่น ฝึกให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกาย สอนให้เด็กช่วยเหลือตนเอง ได้เหมาะสมกับวัย ให้โอกาสเด็กได้ทำกิจกรรมประจำวันต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อให้เด็กมีความพร้อมมากที่สุด เช่น กินข้าว อาบน้ำ แต่งตัว เข้าห้องน้ำ ช่วยงานบ้านต่าง ๆ ซึ่งจะฝึกความคิด การตัดสินใจ การลงมือทำพัฒนาความภาคภูมิใจในตนเอง

ระดับประถมศึกษา เป็นช่วงวัยแห่งความขยันหมั่นเพียร พร้อมจะเรียนรู้มุ่งมั่น ดังนั้น ครูจึงมีหน้าที่ในการสนับสนุน ไม่ควรตัดสินผู้เรียนเมื่อทำผิดพลาดว่าล้มเหลว หรือถูกตำหนิจากพ่อแม่ ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่มั่นใจในตนเอง ผู้ที่เกี่ยวข้องต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ดังนั้น กระบวนการจัดการเรียนการสอนต้องเน้นให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ได้ตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพของตนเอง สอนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการจัดกิจกรรม และกระบวนการให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินและสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ระดับมัธยมศึกษา เป็นช่วงวัยที่เริ่มเผชิญกับความซับซ้อนของสังคม ดังนั้น เด็กในช่วงวัยนี้ ต้องมีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และแยกแยะได้ ซึ่งครูต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและความสามารถในการค้นหาความรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ได้กำหนดมาตรฐานด้านการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพที่สำคัญของผู้เรียน โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

3.3 หลักการจัดการศึกษารูปแบบออนไลน์ในช่วงสถานการณ์โควิด

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2563) กล่าวว่า การออกแบบการเรียนรู้ในยุคปกติใหม่ (New normal) มีจุดเน้นอยู่ที่การทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่เป็นการเรียนรู้เชิงลึก คือ รู้จริง รู้ชัด นำไปประยุกต์ใช้ และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ การออกแบบการเรียนรู้ที่จะตอบสนองจุดเน้นดังกล่าว ควรดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 1.) วิเคราะห์ Passion ของผู้เรียนว่าอะไรที่สามารถกระตุ้นผู้เรียน ให้มี Passion ในเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะมีสิ่งกระตุ้นแตกต่างกัน หากผู้สอนค้นพบสิ่งกระตุ้น Passion ดังกล่าวจะเป็นจุดเริ่มต้น ของพฤติกรรมการเรียนรู้อันพึงประสงค์ของผู้เรียนเช่น ความกระตือรือร้น การแสวงหาความรู้ การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เป็นต้น

2.) วิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ Passion ของผู้เรียน กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความความสงสัยใคร่รู้ของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้อง กับ Passion จะช่วยทำให้ผู้เรียนใช้พื้นที่การเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ตรงกันข้ามหากกิจกรรมการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับ Passion ผู้เรียนจะมีพฤติกรรมไม่อยากเรียนรู้

3.) วิเคราะห์แพลตฟอร์มและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ขั้นตอนนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ สอดคล้องกับวิถีชีวิตของตนเอง (หลายเส้นทาง เป้าหมายเดียวกัน) สำหรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้นั้น อาจจะเป็นการเรียนรู้บนโลกออนไลน์ การเรียนรู้ ที่โรงเรียน การเรียนรู้ที่บ้าน การเรียนรู้ที่ชุมชน ส่วนวิธีการเรียนรู้ควรเน้นวิธีการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ในทุกแพลตฟอร์มเพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สะท้อนคิด และถอดบทเรียนเป็นแก่นของความรู้ ซึ่งการถอดบทเรียนจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก

4. แนวทางการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

จากการศึกษาบทความและงานวิจัยต่าง ๆ พบว่า มีแนวทางที่หลากหลายตามบริบท โดยมีตัวอย่างประเด็นแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ดังจะสรุปต่อไปนี้

ภูมิพัฒน์ ศรีวิจิตรพัฒน์ (2565, หน้า 8-13) ได้เสนอแนะ การปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อลดภาวะความถดถอยทางการเรียนรู้ ดังนี้

4.1 กระบวนการ หลอหลอมทางสังคมในครอบครัว(Family Socialization)

เนื่องจากมนุษย์เกิดจากการร่วมกันระหว่างตัวคนกับสิ่งแวดล้อม หรือสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย โดยจะส่งผลโดยตรงกับตัวบุคคลอันเป็นลักษณะที่ชี้เฉพาะถึงทัศนคติ ความคิด ความเชื่อ ความมีเหตุผล หรือแม้แต่การปฏิบัติตามกฎหมายหรือกฎระเบียบของสังคม เกิดจากตัวบุคคลทั้งสิ้น เป็นการนำประสบการณ์ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยรุ่นและวัยทำงาน มาใช้ใน ชีวิตประจำวัน สิ่งเหล่านี้เกิดจากการเรียนรู้ในรูปแบบของการซึมซับและปรับตัว

4.2 การสร้างการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น(Active Learning)

การสร้างการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น(Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์ ส่งผลให้สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้ อย่างมีประสิทธิภาพ (Michael, 2006)

4.3 สร้างความเป็นพลเมืองที่ดี ตื่นรู้ของนักเรียนและผู้ปกครอง (Active Citizenship)

หมายถึง การกระทำตนให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบ เคารพสิทธิและความ

แตกต่างของผู้อื่น เคารพกฎกติกา และมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือนโยบายที่ส่งผลกระทบต่อสิทธิของประชาชน ทั้งนี้จะพาทำให้บุคคลเกิดความคิดและทัศนคติ ในทางที่ดีกับสังคมและตนเอง

4.4 ต่างร่วมกันสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการเรียนรู้ (Co-Creation of Teaching and Learning)

การมีส่วนร่วมเป็นหัวใจหลักสำคัญของการเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้จากการเรียนรูปแบบเดิม เป็นการเรียนรู้ที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเริ่มพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมซึ่งเป็นทักษะเชิงประยุกต์ที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์แยกแยะอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ และสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดนั้นให้เกิดเป็นรูปธรรมได้ซึ่งเรียกว่านวัตกรรม (Bovill, 2020)

นรรธพร จันทรเฉลี่ย เสริบุตร (2564, ออนไลน์) วิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาพบ 5 มาตรการสำคัญที่เป็นปัจจัยที่ต้องเตรียมพร้อมเมื่อกลับมาเรียน และช่วยเด็กฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยของเด็กได้ ดังต่อไปนี้

1. การประเมินสภาพแวดล้อม ในการให้เด็กได้กลับเข้าเรียนในระบบ สภาพครอบครัวทั้งความเป็นอยู่ และความพร้อมในการเข้าถึงทรัพยากรต่างๆเป็นเรื่องสำคัญ
2. การวางแผนของสถานศึกษา ทั้งระบบ ต้องร่วมมือกัน เนื่องจากการฟื้นฟูการเรียนรู้ไม่สามารถทำได้แค่ครูบางคน บางชั้นเรียน เพราะเด็กทุกคนได้รับผลกระทบทั้งหมด ดังนั้นการวางแผนระดับสถานศึกษาจึงสำคัญ เพื่อเป็นแนวทางในการวางระบบการทำงานรวมถึงทรัพยากรเพื่อดำเนินการให้เกิดความสอดคล้องโดยทุกภาคส่วนต้องร่วมกันวางแผน
3. การสนับสนุนและพัฒนาวิชาชีพครูในการฟื้นฟูการเรียนรู้ในสถานการณ์ภาวะการถดถอยทางการเรียนรู้ ได้แก่ ด้านวิชาการ, ด้านการพัฒนาการตามวัย, ด้านพัฒนาการทางสังคม เนื่องจาก ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ จึงไม่ได้หมายถึงการฟื้นฟูความถดถอยเฉพาะวิชาการเท่านั้น ครูผู้สอนจะต้องได้รับการพัฒนา ทางด้านการคิดวิเคราะห์ ที่จะช่วยเติมเต็มให้นักเรียน ด้วยกระบวนการใด
4. การช่วยเหลือนักเรียน ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อช่วยลดช่องว่างการเรียนรู้ การช่วยเหลือด้านสุขภาพ เพราะนักเรียนมีพื้นฐานของครอบครัวแตกต่างกัน จึงต้องมีการดูแลช่วยเหลือรายบุคคล และ แสวงหาวิธีและโอกาส ในการสนับสนุน ครอบครัวของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด
5. การติดตามปรับปรุงและผลสะท้อนกลับ เป็นการประเมินผลจากสิ่งที่ทำมาในมาตรการต่างๆ ต้อง มีการประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ ควบคู่ไปกับการทำงาน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาปรับปรุงรูปแบบและกระบวนการที่ดียิ่งขึ้น

ถาวรณ หนาเลิศสมบูรณ (2565, ออนไลน์) ได้สรุปนโยบายที่ UNESCO แนะนำแก่ทุกประเทศในเบื้องต้น ได้แก่

1. ทบทวนและปรับเปลี่ยนหลักสูตรให้ทันต่อสถานการณ์ ซึ่งเป็นโอกาสอันดีสำหรับการทบทวนและเปลี่ยนแปลงหลักสูตร ให้พร้อมต่อการรับสถานการณ์ต่างๆ ควรตั้งเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ทักษะศักยภาพที่ชัดเจน และเปิดโอกาสให้มีทางเลือกการเรียนรู้ใหม่นอกเหนือจากเดิม ซึ่งหมายความว่ารัฐต้องเข้ามาสนับสนุนด้านทรัพยากรเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาด้วย

2. ขยายช่วงเวลาการเรียนการสอนเพิ่มขึ้น โดยรัฐอาจประกาศให้เพิ่มชั่วโมงการเรียนการสอนในแต่ละวัน หรือสอนชดเชยในช่วงปิดเทอมเพิ่มเติมเฉพาะกลุ่ม ทั้งนี้ นโยบายขยายเวลาดังกล่าวต้องไม่ลืมนำถึงภาระหน้าที่ สภาพความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจของนักเรียน ครู รวมไปถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างครบครัน

3. เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนด้วยวิธีอื่นนอกจากการเรียนในห้องเรียน เช่น การจัดทำหลักสูตรที่ออกแบบจากความชำนาญหรือทักษะของผู้เรียน , จัดทำคู่มือหรือทรัพยากรให้ผู้เรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่หลากหลาย ตั้งแต่เอกสารไปจนถึง อุปกรณ์ดิจิทัล

Education Development Trust 2020 (อ้างถึงใน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 16-23) ได้เสนอคำแนะนำสำหรับการกำหนดนโยบาย เพื่อสนองต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 และป้องกันการเรียนรู้ที่สูญหาย ดังนี้ 1) ส่งเสริมคุณภาพการศึกษาทางไกล 2) อย่าละเลยวิธีแก้ปัญหาแบบ low-tech หรือ no-tech 3) วางแผนวิธีที่สร้างสรรค์เพื่อรักษาการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 4) ตระหนักถึงความสำคัญของครู 5) ปกป้องผู้ที่อ่อนแอที่สุด 6) ใช้ทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่ทั้งหมด ทั้งทั้งระบบ 7) เปิดรับวิธีการแก้ปัญหาข้ามภาคส่วน 8) ช่วยพ่อแม่จัดการสภาพแวดล้อมทางการเรียนที่บ้าน 9) วางแผนตอนนี้สำหรับการเปิดโรงเรียนใหม่และคิดระบบที่ยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากแนวทางการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) นั้น พบว่ารูปแบบของแนวทางสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ระดับนโยบายจนถึงระบบการปฏิบัติในห้องเรียน ไม่ว่าจะ เป็นในเรื่องการจัดทำหลักสูตรของรัฐ จนไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อนวัตกรรม การวัดและประเมินผลการศึกษา ทั้งนี้จากสถานการณ์ ทางการศึกษา ที่เราได้พบ ในฐานะ ที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอน จึงจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องมีการเตรียมความพร้อม ในการปรับเปลี่ยนระบบหรือกระบวนการที่มีความยืดหยุ่นรองรับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ รวมถึงการดูแลสุขภาพของผู้เรียนทางร่างกายและจิตใจ ทั้งในบริบทของการเรียนรู้ ครอบคลุมทั้งโรงเรียนและชุมชน

การสำรวจปัญหาพื้นฐานของผู้เรียนในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นกระบวนการดูแลช่วยเหลือผู้เรียน ในเบื้องต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านวิชาการ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ จากการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาความสามารถ การอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ ในทักษะและวิชาการด้านอื่นๆต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เป็นประเด็นที่มีการทำวิจัยอย่างแพร่หลายในแง่มุมและบริบทที่แตกต่างกันทั้งสถานการณ์หรือกลุ่มเป้าหมาย โดยในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) จากสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565, หน้า 56-58) ได้รวบรวมไว้ โดยสรุปดังนี้

Azim Premji Foundation (2021) ได้ทำการศึกษาถึงภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในระหว่างการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา2019(COVID-19) โดยศึกษาในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดของรัฐบาลที่ต้องปิดโรงเรียนจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา2019(COVID-19) จำนวน 16,067 ในสาธารณรัฐอินเดีย ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษา และ คณิตศาสตร์ โดยนักเรียนจำนวนร้อยละ 92 มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ทางด้านความสามารถทางภาษาใดภาษาหนึ่งในรายวิชาอย่างน้อย 1 วิชาเมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมาจากทุกชั้นเรียน และนักเรียนจำนวนร้อยละ 82 มีค่าเฉลี่ยภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ทางด้านความสามารถทางคณิตศาสตร์ในรายวิชาคณิตศาสตร์ อย่างน้อย 1 วิชาเมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมาจากทุกชั้นเรียน

Sabates et al. (2021) ได้ทำการศึกษาถึงภาวะถดถอยทางการเรียนรู้จากการปิดของโรงเรียนในระหว่างการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยศึกษาในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นโรงเรียนรัฐบาลของสาธารณรัฐกานา การศึกษาแบบระยะยาว (Longitudinal study) ในระยะเวลา 3 เดือน ผลการศึกษา พบว่า ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้จากการปิดของโรงเรียนในระหว่างการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาด มีถึงร้อยละ 66 เมื่อเทียบกับการเรียนรู้ที่เคยได้รับในช่วงก่อนการเกิดสถานการณ์ โดยพบถึงสาเหตุของการเกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ว่ามีความเกี่ยวข้องกับการขาดแคลนทรัพยากรการเรียนรู้จากที่บ้าน และการสนับสนุนการเรียนรู้จากที่บ้านทั้งในเรื่องของเวลา

Engzell et al. (2021) ได้ทำการศึกษาถึงภาวะถดถอยทางการเรียนรู้จากการปิดของโรงเรียนใน ระหว่างการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยท การศึกษาในนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนประถมศึกษาของประเทศเนเธอร์แลนด์ จำนวน 350,000 คน ในช่วงปี พ.ศ. 2560-2563 ซึ่งศึกษาจากผลการสอบมาตรฐานในรายวิชา 3 วิชา ได้แก่ คณิตศาสตร์ การสะกด และการอ่านสำหรับนักเรียนอายุ 8-11 ปี (ระดับเกรด 4-7 ของโรงเรียน

ดัตช์) ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้จากการปิดของโรงเรียนในระหว่างการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ประมาณ 3 จุด เพอร์เซ็นต์ไทล์ (Percentile points) หรือ 0.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviations) ผลกระทบนี้ เทียบเท่ากับ 1 ใน 5 ของปีการศึกษาซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่โรงเรียนยังคงปิดอยู่โดยภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนนี้เพิ่มขึ้นถึง 60% ในกลุ่มนักเรียนที่มาจากบ้านที่มีการศึกษาน้อย และบ้านที่มีความกังวล ของเด็กและครอบครัวเกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้จากการปิดของโรงเรียนในระหว่างการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ดังที่กล่าวข้างต้นเห็นได้ว่า นักเรียนทั้งในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาประสบกับภาวะถดถอยทางการเรียนรู้จากการปิดของโรงเรียน โดยพบว่านักเรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ส่วนใหญ่มีผลมาจากการขาดแคลนทรัพยากรการเรียนรู้จากที่บ้าน เช่น อุปกรณ์สื่อสาร ต่าง ๆ โทรศัพท์มือถือ โทรทัศน์ วิทยุ และการสนับสนุนการเรียนรู้จากที่บ้านทั้งในเรื่องของเวลา ทำให้ทราบทั่วโลกไม่เฉพาะแต่ในประเทศไทยเท่านั้น ก็ได้รับผลกระทบในสถานการณ์นี้

ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้ผู้วิจัยมีความตระหนักถึงภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ที่อาจทำให้ประสิทธิภาพของการเรียนลดลง นำไปสู่คุณภาพด้านการศึกษาที่ต่ำลงในอนาคต ดังนั้นจึงได้ทำการศึกษาแนวทางในการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้เบื้องต้น เพื่อเป็นแนวทางให้สำหรับผู้สนใจศึกษา นำแนวคิดและองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ไปต่อยอดในกลุ่มสาระวิชาหรือทักษะอื่นๆได้ต่อไป

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ

1. ทฤษฎีความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นความรู้สึกภายในของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล เป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรมไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ เกิดขึ้นจากการได้รับการตอบสนองสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หากตอบสนองด้วยดีก็จะมี ความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้าม หากผิดหวังหรือไม่เป็นไปตามที่ต้องการ ก็จะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่บุคคลคาดหวัง โดยการที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างยาก ซึ่งสามารถวัดได้โดยทางอ้อมด้วยความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้น

พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน (2554, หน้า 775) กล่าวว่า "พึง" เป็นคำช่วยกริยาอื่นหมายความว่า "ควร" เช่น พึงใจ หมายความว่า พอใจ ชอบใจ ส่วนคำว่า "พอ" หมายความว่า เท่าที่ต้องการ เติมความต้องการ ถูกใจ ซึ่งเมื่อนำคำทั้งสองมาผสมกัน "พึงพอใจ" จะ หมายถึง ชอบใจ ถูกใจ ตามที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับ จิราพร กำจัดทุกข์ (2552, หน้า 23) ความพึงพอใจ หมายถึง

ความรู้สึกที่เป็นการยอมรับความรู้สึก ที่ยินดีความรู้สึกชอบในการได้รับบริการหรือได้รับการตอบสนองตามความคาดหวังหรือความ ต้องการที่บุคคลนั้นได้ตั้งไว้ และ สมบัติ บารมี (2551, หน้า 13) ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกเป็น สุขที่เกิดจากทัศนคติ ทางด้านบวกที่มีต่อสิ่งเร้าหรือ สิ่ง กระตุ้นทั้งจากภายในและภายนอกของปัจเจกบุคคล

จากการให้ความหมายของความพึงพอใจสามารถสรุปได้ว่าความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติ หรือความรู้สึกของบุคคล ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือปัจจัยต่างๆ หลังจากที่ได้รับการตอบสนอง หรือประสบการณ์ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้น เมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองตามความต้องการ หรือ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตนเองคาดหวังไว้ โดยความพึงพอใจนี้จะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับความ คาดหวังต่อสิ่งนั้นเช่นเดียวกัน มีแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจที่น่าสนใจและเป็นที่ยอมรับกัน อย่างแพร่หลายคือ ทฤษฎีความพอใจ และทฤษฎี การเสริมแรง (Reinforcement theories)

1.1 ทฤษฎีความพอใจ

Shelley (1975, อ้างถึงใน วรศักดิ์, อัครเดชเรืองศรี 2558, หน้า 11) สรุปไว้ว่าเป็น ทฤษฎีที่ว่าด้วยความรู้สึก 2 แบบ คือ ความรู้สึกในทางบวก และความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึก ทางบวกคือความรู้สึกอาจเกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ส่วนความรู้สึกทางลบคือ ความรู้สึกที่ เกิดขึ้นแล้วทำให้ไม่มีความสุข เรียกว่า ระบบความพอใจ โดยความพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อระบบความ พพอใจ โดยสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึก ความคิดเห็นหรือความพอใจแก่มนุษย์ ได้แก่ ทรัพยากร (Resource) หรือสิ่งเร้า (Stimuli) การวิเคราะห์ระบบความพอใจ คือ การศึกษาว่า ทรัพยากร หรือ สิ่งเร้าแบบใดเป็นที่ต้องการในการที่จะทำให้เกิดความพอใจและความสุขแก่มนุษย์ ความพอใจจะเกิด ได้มากที่สุดเมื่อมีทรัพยากรทุกอย่างที่เป็นที่ต้องการครบถ้วน

1.2 ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement theories)

วรศักดิ์, อัครเดชเรืองศรี (2558, หน้า 12) กล่าวถึง ทฤษฎีเสริมแรงจะอยู่บน พื้นฐาน ของผลงาน B.E. Skinner เกี่ยวกับเรื่องของการกำหนดเงื่อนไขแบบปฏิบัติการ และการ ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทฤษฎีเสริมแรงไม่ได้ใช้แนวความคิดของทฤษฎีกระบวนการหรือ ทฤษฎี ความต้องการ แต่จะพิจารณาว่าผลที่ติดตามมาของการกระทำในอดีตจะมีอิทธิพลต่อการ กำหนด ในอนาคต ภายในกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นวงจรอย่างไร

จากทัศนะดังกล่าวนี้คนจะมีพฤติกรรม อย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะว่าในอดีตพวกเขา เรียนรู้ว่า พฤติกรรมดังกล่าวจะเกี่ยวพันกับผลที่ติดตามที่ ให้ความพอใจกับพวกเขาและพฤติกรรม อื่นๆ จะเกี่ยวพันกับผลผลิตที่ติดตามมาที่ให้ความไม่พอใจ ดังนั้น เนื่องจากคนโดยทั่วไป ย่อมจะพอใจ ผลลัพธ์ที่ให้ความพอใจมากกว่า พวกเขาจะมีพฤติกรรม อย่างเดียวกันเกิดขึ้นซ้ำอีกที่พวกเขาได้เรียนรู้ ว่าจะให้ผลติดตามมาที่ให้ความพอใจ เช่น บุคคลจะ ปฏิบัติตามกฎหมายและคำแนะนำของผู้บริหาร

เพราะพวกเขาได้เรียนรู้จากครอบครัวและโรงเรียน ว่าการปฏิบัติตามสิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่การยกย่องและในกรณีของการไม่ปฏิบัติตามนั้นจะได้รับการลงโทษ (ธีรพล จำนงนิจ, 2548, หน้า 8-10)

จากแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจสรุปได้ว่าความพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์มีความพอใจหรือมีความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการตอบสนอง ในสิ่งที่ต้องการหรือบรรลุตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตนเองตั้งใจไว้ เมื่อมนุษย์มีความรู้สึกทางบวกก็จะทำให้มีความพึงพอใจขึ้น ทั้งนี้ความพึงพอใจจะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับความคาดหวังของสิ่งที่ตนเองต้องการได้รับ

ในทางการศึกษา ผู้วิจัยได้นำความรู้จากการศึกษานี้ ไปพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน และแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตรงตามความคาดหวังของผู้เรียน อันจะนำไปสู่ความพึงพอใจของผู้เรียน ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในขั้นตอนต่อไป

2. การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวกและความเหมาะสมตลอดจนจุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายของการวัด ที่จะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือได้ ในที่นี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการวัดความพึงพอใจที่เป็นที่น่าสนใจและได้รับความนิยม ในวงการศึกษามาสรุปได้ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2546, หน้า 63-71) ได้เสนอเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจ เช่น แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย ชุดข้อคำถามที่ต้องการให้กลุ่มตัวอย่างตอบ โดยกาเครื่องหมายหรือเขียนตอบ หรือกรณีที่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือไม่ได้หรืออ่านยาก อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์ตามแบบสอบถาม นิยามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดเห็นของบุคคล มีรายละเอียดดังนี้

1. โครงสร้างแบบสอบถาม มีส่วนประกอบโครงสร้างของแบบสอบถาม 3 ส่วนคือ

1.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม เป็นส่วนแรกของการสอบถามโดย ระบุจุดมุ่งหมายความสำคัญที่ให้ออกแบบสอบถาม คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถามและวิธี ตอบพร้อมยกตัวอย่างประกอบและตอนสุดท้ายจะกล่าวขอบคุณล่วงหน้า แล้วระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถาม

1.2 สภาพทั่วไป เป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ การศึกษา

1.3 ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งอาจแยกเป็นพฤติกรรมย่อยๆ แล้วสร้างข้อคำถามวัดพฤติกรรมย่อยๆ นั้น

2. รูปแบบของแบบสอบถาม ข้อคำถามในแบบสอบถามอาจมีลักษณะเป็นปลายเปิดหรือปลายปิด แบบสอบถามฉบับหนึ่งอาจเป็นแบบปลายเปิดทั้งหมดหรือแบบผสมก็ได้

2.1 ข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open -Ended form or unstructured questionnaire) เป็นคำถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้เลือกตอบ แต่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบ โดยใช้คำพูดของตนเอง

2.2 ข้อคำถามปลายปิด (Close forln or unstructured questionnaire) เป็นคำถามที่มีคำตอบให้ผู้เขียนเขียนเครื่องหมายลงหน้าข้อความ หรือตรงกับช่องที่เป็นความจริงหรือความเห็นของตนมีหลายแบบ ได้แก่

2.2.1 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนเพียงคำตอบเดียว จาก 2 คำตอบ

2.2.2 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความ คิดเห็นของตนเพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ

2.2.3 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความ คิดเห็นของตนได้หลายคำตอบ

2.2.4 แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) โดยให้ผู้ตอบตามระดับความคิดเห็นของตนอาจจัดในรูปของตาราง

2.2.5แบบผสม หมายถึง มีหลายแบบอยู่ด้วยกัน

2.2.6 แบบให้เรียงลำดับความสำคัญ โดยเขียนเรื่องลำดับความชอบ

2.2.7 แบบเติมคำสั้นๆ ลงในช่องว่าง สิ่งที่เคยมีความเฉพาะเจาะจง

3. หลักเกณฑ์การสร้างแบบสอบถาม มีดังนี้

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายให้แน่นอนว่าต้องการถามอะไร

3.2 สร้างคำถามให้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

3.3 เรียงข้อคำถามให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กันตรงหัวข้อที่ได้วางโครงสร้างไว้

3.4 ไม่ควรให้ผู้ตอบตอบมากเกินไป เพราะจะทำให้เบื่อหน่าย ไม่ให้ความร่วมมือหรือตอบโดยไม่ตั้งใจ

3.5 ให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสบายน้อยที่สุดในการตอบ ดังนั้นควรใช้ข้อคำถามแบบปลายปิด ผู้ตอบแบบสอบถามเพียงแต่กาตอบในแบบสอบถาม

3.6 สร้างข้อคำถามให้มีลักษณะที่ดี คือมีลักษณะ ดังนี้

3.6.1 ใช้ภาษาที่ชัดเจนเข้าใจง่ายไม่กำกวม ไม่มีความซับซ้อน

3.6.2 ใช้ข้อความที่สั้นกะทัดรัด ไม่มีส่วนฟุ่มเฟือย

3.6.3 เป็นข้อคำถามที่เหมาะสมกับผู้ตอบโดยคำนึงถึงสติปัญญา

ระดับการศึกษาความสนใจของผู้ตอบ

- 3.6.4 หลีกเลียงคำถามที่จะตอบได้หลายทาง
- 3.6.5 หลีกเลียงคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเบื่อหน่าย
- 3.6.6 หลีกเลียงคำถามที่ผู้ตอบตีความแตกต่างกัน เช่น บ่อยๆ
- 3.6.7 ไม่ใช่คำถามที่เป็นคำถามนำผู้ตอบให้ผู้ตอบตอบแนวเดียว
- 3.6.8 ไม่เป็นคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเกิดความลำบากใจหรืออึดใจ
- 3.6.9 ไม่ถามในสิ่งที่รู้แล้ว หรือวัดด้วยวิธีอื่นได้ดีกว่า
- 3.6.11 ไม่ถามในเรื่องที่เป็นความลับ
- 3.6.10 คำตอบที่ให้เลือกในข้อคำถามควรมีให้ครอบคลุมกลุ่ม

ตัวอย่างทุกคนสามารถเลือกตอบได้ตรงกับความจริงตามความเห็นของเขา

4 มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นมาตรวัดชนิดหนึ่งที่ใช้เป็น เครื่องมือ ประเภทแบบสอบถาม แบบวัดด้านจิตพิสัย เช่น เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มี 4 ประการ ดังนี้

4.1 มีระดับความเข้มข้นให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความคิดเห็น เหตุผลสภาพ ความเป็นจริง ตั้งแต่ 3 ระดับขึ้นไป

4.2 ระดับที่เลือกอาจเป็นชนิดที่มีด้านบวกและด้านลบในข้อเดียวกันหรือมี เฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง โดยที่อีกด้านหนึ่งจะเป็นศูนย์หรือระดับน้อยมาก

4.3 บางข้อมีลักษณะเชิงนิมิต (Positive scale) บางข้อมีลักษณะเชิงนิเสธ

4.4 สามารถแปลผลตอบเป็นคะแนนได้ จึงสามารถวัดความคิดเห็น

คุณลักษณะด้านจิตพิสัยออกมาในเชิงปริมาณได้

จากการศึกษาวิธีการวัดความพึงพอใจ นำไปสู่การพัฒนาเครื่องมือที่ได้มาตรฐาน และมีประสิทธิภาพ สามารถวัดได้ตามวัตถุประสงค์ในกระบวนการที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียน ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1.) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 2.) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 3.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียน ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 47 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 จำนวน 24 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification)

ตัวแปรตาม ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย
ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง จำนวน 15 ชั่วโมง ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 4.20 โดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ทุกแผน ซึ่งถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

2. แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำภาษาไทย ใช้วัดความสามารถการอ่านสะกดคำของผู้เรียน ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยเท่ากับ 0.93 ,ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.22-0.78 ,ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.22-1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 30 ข้อ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (รายละเอียดในภาคผนวก ค)

3.แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ เป็นมาตราส่วนประเมินค่าแบบ (Rating Scale) ของลิเคิร์ท (Likert) 5 ระดับ โดยมีประเด็นสอบถามจำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ 1.) ด้านการเรียนการสอน 2.) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ 3.) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.82 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่า t-test แบบ dependent (รายละเอียดในภาคผนวก ง)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองเพื่อวิเคราะห์ความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยก่อนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง จำนวน 15 ชั่วโมง และใช้ข้อสอบชุดเดียวกันวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียน ด้วยแบบประเมินจำนวน 15 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติแบบบรรยายวิเคราะห์ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มาดำเนินการทดสอบทางสถิติ ด้วยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองเดี่ยว วัดผลก่อนและหลัง (One – Group Pretest – Posttest Design) ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ (2538, หน้า 253) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของค่าแนหลังการจัดกิจกรรมกับคะแนนเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ยกรณีหนึ่งกลุ่มที่ใช้ one-sample t-test เพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) 5 ระดับ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ใช้ในการวิจัย โดยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ สารระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 เพื่อให้ทราบผลมาตรฐานการเรียนรู้ สารระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

1.2. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรสารระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยทำการวิเคราะห์คำสำคัญ และคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความสัมพันธ์กับคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อคัดเลือกคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไปใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และแบบวัดความสามารถการอ่าน สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำภาษาไทยและการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย

1.4 ผู้วิจัยได้กำหนดจุดประสงค์ประจำแผนแต่ละแผน และวิเคราะห์และปรับแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีจุดประสงค์สอดคล้องกับการพัฒนาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โดยเน้นกระบวนการและกิจกรรมแบบจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เน้นการใช้คำศัพท์พื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในการออกแบบกิจกรรมเป็นส่วนใหญ่ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ที่ขาดหายไปในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ให้กับนักเรียน มีการกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การประเมิน โดยกำหนดเนื้อหาไว้ 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมงรวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมงดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวการ์นต์และคำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ฤ ฎ คำที่มี รร

กระบวนการจัดการเรียนรู้ภายในแผนเป็นกระบวนการสอนโดยใช้บทเรียนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ทั้งหมด 4 ขั้นตอน (Baldwin; & William, 1988 อ้างถึงใน กมล โพธิ์เย็น, 2564, หน้า 21) ดังนี้

1.ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ครูผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โดนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ หากผู้เรียนสามารถทำตามเป้าหมายที่กำหนดได้ ก็จะได้รับรางวัลหรือคะแนนตอบแทน

2. ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนด้วยการเข้ากลุ่มย่อย เพื่อให้เด็กเรียนระดมความคิด ช่วยกันแก้ไขปัญหา ตามกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนด ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่นๆ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยชี้แนะแนวทางหรือเสริมข้อมูลให้ความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ความรู้จากการปฏิบัติงานกลุ่มที่นักเรียนได้คิดหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนำมาหาคำตอบในแบบฝึกหัดหรือชิ้นงานที่ครูผู้สอนมอบหมาย ทั้งแบบงานกลุ่มและรายบุคคล

4. ขั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้ผู้เรียน เขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้อง และให้คำแนะนำส่วนที่บกพร่องของภาษาที่ใช้รูปแบบเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียน ตัวชี้วัด สื่อ และการประเมินผล

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ได้แผนการสอนที่สามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์

1.7 การตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือประเมินคุณภาพหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิด เกมิฟิเคชัน (Gamification) ให้คะแนนตามแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของคิเคอร์ท (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 130)

คะแนน	ระดับความคิดเห็น
ระดับคะแนน 5 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด
ระดับคะแนน 4 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก
ระดับคะแนน 3 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง
ระดับคะแนน 2 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย
ระดับคะแนน 1 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

1.8 นำผลคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเทียบเกณฑ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิด เกมิฟิเคชัน (Gamification) กำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 - 5.00 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50 หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์ที่กำหนด คือ ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

ทั้งนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง จำนวน 15 ชั่วโมง ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 4.20 โดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ทุกแผน ซึ่งถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

1.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องและมีความเหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน มีดังนี้

1.10.1 ค่าเฉลี่ย ใช้สูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจัญบาน, 2552, หน้า 214) ใช้คำนวณหาค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

$$(\bar{x}) = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ (\bar{x})	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.10.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation หรือ S.D.)

$$S. D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ $S. D.$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
$(\sum x)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนผลรวม
n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำจำนวน 30 คำ เพื่อวัดความสามารถการอ่านสะกดคำของผู้เรียน 5 เรื่อง ดังนี้ 1) คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ 2) คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ 3) คำที่มีตัวกรันต์และคำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง 4) คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา 5) คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ช ฤ ฎ คำที่มีรร โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังนี้

2.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียนภาษาไทย คู่มือการวัดและประเมินผลตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และตัวอย่างแบบทดสอบ

2.4 วิเคราะห์เนื้อหาสาระและตัวชี้วัด แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน เพื่อเป็นกรอบในการสร้างแบบทดสอบ

2.5 คัดเลือกคำศัพท์ที่จะใช้ในแบบทดสอบ จากบัญชีคำพื้นฐาน ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 และระดับประถมศึกษา 3 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน จำนวน 40 คำ โดยการคัดเลือกคำจากความเห็นของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1

2.6 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้อง และให้คำแนะนำส่วนที่บกพร่องของภาษาที่ใช้รูปแบบเนื้อหา และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปแสดงว่า แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย มีความตรงเชิงเนื้อหาสามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการทดลองได้ ซึ่งการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 โดยกำหนดคะแนนความเห็นดังนี้

- +1 = แน่ใจว่าเป็นข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์
- 0 = ไม่แน่ใจว่าเป็นข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์
- 1 = แน่ใจว่าข้อสอบไม่ได้วัดตรงตามจุดประสงค์

2.7 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน IOC ที่กำหนดไว้ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน จากโรงเรียนบ้านลานกระบือ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

2.8 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) มาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.2 – 0.8 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 -1 ขึ้นไป ซึ่งจากการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ พบว่าแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำภาษาไทย ใช้วัดความสามารถการอ่านสะกดคำของผู้เรียน ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยเท่ากับ 0.93 ,ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.22-0.78 ,ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.22-1.00 ผู้วิจัยจึงได้ทำการคัดเลือกแบบทดสอบที่เหมาะสมไว้ 30 ข้อ

2.9 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) ไปวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) แบบการวัดความสอดคล้องภายใน โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96

2.10 ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และนำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการประเมินรายบุคคล

เกณฑ์การให้คะแนน

ให้ค่าละ 1 คะแนน เมื่อนักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง

ให้ค่าละ 0 คะแนน เมื่อนักเรียนอ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง หรือไม่อ่าน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

2.10.1 ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้สูตรดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2552, หน้า 82)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามนั้นๆ
	\sum	แทน	การรวม
	R	แทน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

หมายเหตุ ค่า IOC 0.67 – 1.00 นำไปใช้ได้
 0.33 – < 0.67 ปรับปรุง
 < 0.33 ตัดทิ้ง

2.10.2 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โดยใช้สูตร KR-20 ดังนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2554, หน้า 148)

$$r_{KR-20} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

เมื่อ r_{KR-20} แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 K แทน จำนวนข้อมูล
 P แทน สัดส่วนของผู้ทำถูกในข้อหนึ่งๆ เท่ากับจำนวน
 คนทำถูกหารด้วยจำนวนคนสอบทั้งหมด
 S^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ

$$S^2 = \frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$$

หมายเหตุ ค่า r 0.71-1.00 ความเชื่อมั่นสูง
 0.41-0.70 ความเชื่อมั่นปานกลาง
 0.21-0.40 ความเชื่อมั่นต่ำ
 0.00-0.20 ความเชื่อมั่นต่ำมาก/ไม่มีเลย

2.10.3 ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$P = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบถูก}}{\text{จำนวนผู้เข้าสอบ}}$$

หมายเหตุ ค่า P < 0.2 ยาก
 0.2 -0.8 พอใช้
 > 0.8 ง่าย

2.10.4 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$r = \frac{RH - RL}{N/2}$$

r	=	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบข้อหนึ่งๆ
RH	=	จำนวนผู้ตอบในกลุ่มสูง (เก่ง) ที่ตอบข้อนั้น
RL	=	จำนวนผู้ตอบในกลุ่มต่ำ (อ่อน) ที่ตอบข้อนั้นถูก
N	=	จำนวนผู้ตอบทั้งหมดในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

หมายเหตุ ค่า r > 0.40 หมายถึง มีอำนาจการจำแนกดีมาก
 0.30 - 0.39 หมายถึง มีอำนาจการจำแนกดี
 0.20 - 0.29 หมายถึง มีอำนาจการจำแนกพอใช้ได้ แต่ควรนำไปปรับปรุงใหม่
 < 0.19 หมายถึง มีอำนาจการจำแนกไม่ดี ต้องตัดทิ้งไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนและสร้างเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องการวัดตามนิยามศัพท์เฉพาะ เพื่อกำหนดรูปแบบคำถาม ข้อความที่จะถามและมีความเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจของผู้เรียนและความรู้สึกของผู้ตอบแบบสอบถาม

3.3 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสอบถามตามประเด็นที่กำหนดไว้ และ จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับร่างเพื่อเตรียมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจำนวน 15 ข้อ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
ระดับ 3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

และผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้สำหรับการแปลผลไว้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.50 - 5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
3.50 - 4.49	หมายถึง เหมาะสมมาก
2.50 - 3.49	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
1.50 - 2.49	หมายถึง เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.49	หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยเกณฑ์การยอมรับคุณภาพ ต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.50 ขึ้นไป

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้อง และให้คำแนะนำส่วนที่บกพร่องของภาษาที่ใช้รูปแบบเนื้อหา และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถาม โดยพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษาและรูปแบบของภาษาโดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 = เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด
- 0 = เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด
- 1 = เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด

3.5 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ที่ผ่านการพิจารณาแก้ไขและตรวจสอบคุณภาพแล้ว จัดทำสำเนาเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการทดลองเพื่อวิเคราะห์ความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอน ดังนี้

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองเดี่ยววัดผลก่อนและหลัง (One – Group Pretest – Posttest Design) ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ (2538, หน้า 253) ตามตารางดังนี้

ตาราง 5 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One group pretest posttest design

ทดสอบก่อนเรียน	ดำเนินการทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนแบบแผนการทดลอง

X แทน การทำการทดลอง

T₁ แทน ทดสอบก่อนเรียน

T₂ แทน ทดสอบหลังเรียน

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ภายในระยะเวลา 3 สัปดาห์ ระหว่างเดือนมกราคม- กุมภาพันธ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขอความร่วมมือกับโรงเรียนบ้านห้วยไคร้ อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย ที่ผู้วิจัยใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาทดลองด้วยตัวเอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 24 คน โดยครูผู้สอนได้ประเมินด้วยแบบคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning loss) รายบุคคล จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้, ด้านสุขภาพกาย, ด้านสุขภาพจิต เพื่อตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน(สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1, 2565, หน้า ก) ของศูนย์การขับเคลื่อนสถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ฯ พบว่าเป็นผู้ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ทั้งสิ้น

2. ชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตัวได้อย่างถูกต้อง

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบการอ่านสะกดคำภาษาไทยเป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำเป็นรายบุคคล จำนวน 30 คำ เพื่อทดสอบความรู้เดิม

และเก็บข้อมูลคะแนนของนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง โดยใช้ชั่วโมงเรียนซ่อมเสริมในแต่ละวัน

5. ระหว่างที่ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างทำกิจกรรม ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน การทดสอบ ใบงาน คะแนนกลุ่มจากการทำกิจกรรม เป็นต้น เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมไปใช้พัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำ

6. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบการอ่านสะกดคำภาษาไทย รายบุคคล จำนวน 30 คำ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบและทำการวิเคราะห์ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมทั้งหมดมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูป Statistical Package for Social Science (SPSS) ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

สถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังการจัดหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยสถิติทดสอบทีแบบอิสระ (t-test Dependent) ใช้สูตรดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2552, หน้า 109)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}, df = n-1$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่

D แทน ผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่

$\sum D^2$ แทน กำลังสองของผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่

n	แทน	จำนวนคู่ของข้อมูล (หรือจำนวนคน)
df	แทน	องศาหรือชั้นความเป็นอิสระ

2. เปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 โดยใช้สถิติ t-test for dependent Samples

สถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ยกรณีหนึ่งกลุ่มที่ใช้ one-sample t-test เพื่อเปรียบเทียบ มีสูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2540, หน้า 240)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

= เมื่อ \bar{X} แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

μ แทนเกณฑ์ที่กำหนด

S แทนความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

N แทนขนาดของประชากร

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้
เกณฑ์การตัดสินผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนระดับความพึงพอใจ มีการแปลผลโดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2535) ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2.) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3.) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง จำนวน 15 ชั่วโมง นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 24 คน โดยวิธีการเลือกเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยทำการทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำสะกดคำภาษาไทย ของผู้เรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน เสริม (Gamification) จึงดำเนินการทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำสะกดคำภาษาไทย ของผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยและสมมุติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้ ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

(Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 6 ผลคะแนนความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อน การจัดการเรียนรู้		คะแนนหลัง การจัดการเรียนรู้		ผลต่าง	
	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)
1	8	26.67	21	70.00	13	43.33
2	4	13.33	16	53.33	12	40.00
3	3	10.00	16	53.33	13	43.33
4	5	16.67	19	63.33	14	46.67
5	12	40.00	26	86.67	14	46.67
6	9	30.00	22	73.33	13	43.33
7	8	26.67	22	73.33	14	46.67
8	6	20.00	21	70.00	15	50.00
9	5	16.67	17	56.67	12	40.00
10	8	26.67	22	73.33	14	46.67

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อน		คะแนนหลัง		ผลต่าง	
	การจัดการเรียนรู้		การจัดการเรียนรู้		คะแนน	คะแนนร้อยละ
	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)		
11	9	30.00	20	66.67	11	36.67
12	11	36.67	25	83.33	14	46.67
13	4	13.33	15	50.00	11	36.67
14	12	40.00	25	83.33	13	43.33
15	8	26.67	21	70.00	13	43.33
16	3	10.00	16	53.33	13	43.33
17	11	36.67	27	90.00	16	53.33
18	10	33.33	28	93.33	18	60.00
19	7	23.33	25	83.33	18	60.00
20	6	20.00	22	73.33	16	53.33
21	3	10.00	16	53.33	13	43.33
22	8	26.67	21	70.00	13	43.33
23	5	16.67	21	70.00	16	53.33
24	9	30.00	24	80.00	15	50.00
\bar{x}	7.25	24.17	21.17	70.56	13.92	46.39
S.D.	2.85	9.49	3.77	12.58	1.86	6.21

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คะแนน	จำนวน (คน)	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t.	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	24	30	7.25	2.84	-38.87*	.000
หลังการจัดการเรียนรู้	24	30	21.17	3.77		

จากตารางที่ 7 คะแนนเฉลี่ยของความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ($\bar{x} = 21.17$, S.D. = 3.77) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ ($\bar{x} = 7.25$, S.D. = 2.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ด้านการอ่าน ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

นักเรียน คนที่	คะแนนหลัง การจัดการเรียนรู้		เกณฑ์	
	คะแนน (20)	คะแนนร้อยละ (100)	ร้อยละ 70	
			ผ่าน เกณฑ์	ไม่ ผ่านเกณฑ์
1	21	70.00	1	0
2	16	53.33	0	1
3	16	53.33	0	1
4	19	63.33	1	0
5	26	86.67	1	0
6	22	73.33	1	0
7	22	73.33	1	0
8	21	70.00	1	0
9	17	56.67	0	1
10	22	73.33	1	0
11	20	66.67	0	1
12	25	83.33	1	0
13	15	50.00	0	1
14	25	83.33	1	0
15	21	70.00	1	0

นักเรียน คนที่	คะแนนหลัง การจัดการเรียนรู้		เกณฑ์ ร้อยละ 70	
	คะแนน (20)	คะแนนร้อยละ (100)	ผ่าน เกณฑ์	ไม่ ผ่านเกณฑ์
17	27	90.00	1	0
18	28	93.33	1	0
19	25	83.33	1	0
20	22	73.33	1	0
21	16	53.33	0	1
22	21	70.00	1	0
23	21	70.00	1	0
24	24	80.00	1	0
รวม			16	8
ร้อยละ			66.67	3.34

ตาราง 9 สรุปผลความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนนเกณฑ์	คะแนนเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t.	Sig.
24	21.0	21.17	3.77	26.48	.000

จากตารางที่ 9 พบว่า การทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 21.17 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนการทดสอบหลังเรียน พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ปรากฏข้อมูลดังนี้

ตาราง 10 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ	
			ความคิดเห็น	ลำดับที่
1. ด้านการเรียนการสอน				
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมให้ฟังอย่างชัดเจนและน่าสนใจ	4.42	0.65	มาก	(4)
1.2 กิจกรรมการเรียนมีความน่าสนใจ	4.50	0.66	มากที่สุด	(3)
1.3 เนื้อหาที่ครูสอนพอดีกับเวลา	3.17	0.48	ปานกลาง	(5)
1.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด	(1)
1.5 ครูอธิบายบทเรียนได้อย่างชัดเจนและเข้าใจ	4.63	0.49	มากที่สุด	(2)
รวม	4.34	0.80	มาก	2
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้				
2.1 สื่อการสอนของครูมีความน่าสนใจในการเรียนรู้	4.63	0.71	มากที่สุด	(2)
2.2 ครูมีสื่อการสอนที่หลากหลาย	3.33	0.70	ปานกลาง	(3)
2.3 นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ครูได้จัดทำขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด	(1)
รวม	4.26	0.90	มาก	3
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
3.1 นักเรียนทำกิจกรรมอย่างมีความสุข	4.83	0.38	มากที่สุด	(2)
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความสนใจในการหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	4.92	0.28	มากที่สุด	(1)
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	4.42	0.65	มาก	(5)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ		
			ความคิดเห็น	ลำดับที่	
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้มีความรู้มากขึ้น	4.63	0.65	มากที่สุด	(4)	
3.5 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้อายากหาความรู้ด้วยตนเอง	3.21	0.41	ปานกลาง	(7)	
3.6 การเรียนรู้ช่วยทำให้อ่านออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจน	4.79	0.51	มากที่สุด	(3)	
3.7 โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม	4.29	0.90	มาก	(6)	
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)	รวม	4.44	0.78	มาก	1
ความคิดเห็นโดยภาพรวม		4.37	0.82	มาก	-

จากตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.82) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก เป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.78) รองลงมาได้แก่ ด้านการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.80) และด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.90) มีความพึงพอใจมากเป็นลำดับสุดท้าย เมื่อพิจารณาด้านการเรียนการสอน เป็นรายข้อ พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 5.00$) และนักเรียนมีความเห็นว่า เนื้อหาที่ครูสอนพอดีกับเวลา ($\bar{X} = 3.17$, S.D. = 0.48) เป็นลำดับสุดท้าย ในด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจกับความรู้ที่ได้รับจากสื่อและแหล่งเรียนรู้เป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) และมีความพึงพอใจใน ครูมีสื่อการสอนที่หลากหลาย ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.70) เป็นลำดับสุดท้าย ส่วนในด้านการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจกับกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความสนใจในการหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด เป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.92$, S.D. = 0.28) และ มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้อายากหาความรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.41) เป็นลำดับสุดท้าย

จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ได้ทุกขั้นตอนเป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม มีการปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในกลุ่ม รวมถึงการร่วมอภิปรายในประเด็นต่างๆกับครูผู้สอน ทั้งยังสามารถอธิบายองค์ความรู้ที่ตนเองได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้นให้เพื่อนในกลุ่มของตนเอง

ได้อย่างถูกต้อง นักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง สมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ต่อกันในเชิงบวก เป็นผลให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ จนส่งผลให้ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาพัฒนาขึ้น



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ตามแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre – Experimental Design) แบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2.) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3.) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ จำนวน 15 ชั่วโมง ไม่รวมการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง จำนวน 15 ชั่วโมง ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 4.20 โดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ทุกแผน ซึ่งถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

2. แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำภาษาไทย ใช้วัดความสามารถการอ่านสะกดคำของผู้เรียน ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยเท่ากับ 0.93 ,ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.22-0.78 ,ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.22-1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 30 ข้อ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (รายละเอียดในภาคผนวก ค)

3.แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ เป็นมาตราส่วนประเมินค่าแบบ (Rating Scale) ของลิเคิร์ต (Likert) 5 ระดับ โดยมีประเด็นสอบถามจำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ 1.) ด้านการเรียนการสอน 2.) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ 3.) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.82 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่า t-test แบบ dependent (รายละเอียดในภาคผนวก ง)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองเพื่อวิเคราะห์ความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยก่อนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง จำนวน 15 ชั่วโมง และใช้ข้อสอบชุดเดียวกันวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียน ด้วยแบบประเมินจำนวน 15 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติแบบบรรยายวิเคราะห์ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มาดำเนินการทดสอบทางสถิติด้วยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองเดี่ยววัดผลก่อนและหลัง (One – Group Pretest – Posttest Design) ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ (2538, หน้า 253) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการจัดกิจกรรมกับคะแนนเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ยกรณีหนึ่งกลุ่มที่ใช้ one-sample t-test เพื่อเปรียบเทียบ มีสูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2540 หน้า 240) และวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการ

เรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) 5 ระดับ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยมีคะแนนเฉลี่ยของความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ($\bar{X} = 21.17$, S.D. = 3.77) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ ($\bar{X} = 7.25$, S.D. = 2.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

2. ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเท่ากับ 21.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มตามเกณฑ์คะแนนเต็ม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.37$, S.D.=0.82) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมา ได้แก่ ด้านการเรียนการสอน และด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ เป็นลำดับสุดท้าย

อภิปรายผล

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นำผลมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. จากการวิจัย พบว่า ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการ

เรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยมีคะแนนเฉลี่ยของความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ($\bar{x} = 21.17$, S.D. = 3.77) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ ($\bar{x} = 7.25$, S.D. = 2.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ กล่าวคือ สืบเนื่องจากผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) อันเนื่องมาจากการได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่ทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับการศึกษาอย่างที่ควรจะเป็น ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะทางการอ่านนั้น ซึ่งจากผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น จึงสามารถอนุมานได้ว่า การจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ได้วิธีหนึ่ง ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษานั้น เป็นวิธีที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ร่วมกับความรู้และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อเติมเต็มช่องว่างของช่วงเวลาที่ขาดหายไปเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 โดยเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกระตือรือร้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้มาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งนำไปสู่การมีทักษะทางสังคมเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนที่ผ่านมา ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะทางสังคม และขาดความมั่นใจในตนเอง การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ จึงเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น เนื่องจากสามารถเสนอความคิดเห็นและความรู้ที่ตนเองได้รับให้แก่ผู้อื่น ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นไปตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ปฏิบัติจริงเพื่อการเรียนรู้ มากกว่าการเรียนเนื้อหาวิชาจากการบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่สร้างขึ้นด้วยตนเองอย่างแยบยลและคงทนกว่าการท่องจำ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ สรัญญพัชร แก้วศรีไตร (2563) ได้สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เรื่องคำและหน้าที่ของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลเมืองท่าบ่อ จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) ผลการวิจัยพบว่า เมื่อใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เรื่องคำและหน้าที่ของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง คิดเป็นร้อยละ 90.16 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ วรรณญา เสนสม (2563) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่องประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย พบว่าคะแนนทดสอบของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ นาดยา มะเส็ง (2564) ได้ดำเนินการศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลเขา ท่าพระ ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยสุ่มห้องเรียนมาจำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 นักเรียนจำนวน 18 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนพบว่ามีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.61 และหลังเรียนเท่ากับ 25.11 และเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และการประเมินทักษะการอ่านการเขียน ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

2. . จากการวิจัย พบว่า ความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเท่ากับ 21.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มตามเกณฑ์ เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้จากผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำของผู้เรียนที่มีปัญหาการอ่านได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านคำพื้นฐานได้อย่างถูกต้องตามหลักทางภาษาไทย นอกจากนี้ผลการศึกษาดังกล่าว สามารถปรับเปลี่ยนให้ผู้เรียนมีผลประเมินภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) อยู่ในเกณฑ์ปกติอีกด้วย ดังนั้น จึงสามารถอนุมานได้ว่า การจัดการเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา มีความสอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง จากการประสบการณ์ที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้ผู้เรียนได้ดำเนินกิจกรรม และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ร่วมกับ การใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ในการจัดการเรียนการสอน ที่เป็นส่วนช่วยให้กระบวนการเรียนเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำเอาแนวคิดหรือกลไกวิธีการของการเล่นเกม เข้ามามีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิด

ความสนุกสนานในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน มีความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น และยังส่งเสริมความสามารถทางสังคมของผู้เรียน ช่วยให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับที่ สุคนธา ทองรักษ์ (2558 ออนไลน์) กล่าวว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้ามากขึ้นกว่าเดิม นำไปสู่การเรียนรู้ จดจำ และนำไปใช้ และสอดคล้องกับณัฐพงศ์ มีใจธรรม, 2563 (อ้างถึงใน วราภคณา แสงธิป, 2564 หน้า 41-42) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่ม ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ อติศักดิ์ เมฆสมุทร (2560) การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการออกเสียงควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.05 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก และ ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ อยู่ในระดับมากในทุกด้าน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่จัดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจน นักเรียนทุกคนมีโอกาส ในการเรียนรู้เท่าเทียมกัน รวมถึงการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและนำเสนอความรู้ของตนมากยิ่งขึ้น

เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นลำดับที่หนึ่ง อาจเนื่องมาจาก บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม ด้วยการนำกลไกหรือหลักการของการเล่นเกมเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการจัดการเรียนการสอน รวมไปถึง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลต่างๆ อันจะนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ รวมถึงการแข่งขันกันระหว่างกลุ่มที่สร้างขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ สถาพร พงษ์พิบูล (2558 ออนไลน์) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้มีส่วนร่วมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน รวมถึงการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นพลวัต เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการร่วมมือแบบกลุ่ม

ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดขั้นสูง มีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรม ส่งผลให้การเรียนรู้มีความหมายและมีประสิทธิภาพ รองลงมา ผู้เรียนมีความพึงพอใจมาก ด้านการเรียนการสอน โดยจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ในกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นอย่างดี ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามความสามารถ ได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง รวมถึงการฝึกล้อมรับความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการที่ผู้เรียนได้พัฒนาการทำงานเป็นกลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนที่เรียนอ่อนกว่า ได้เรียนรู้จากผู้เรียนที่เก่งกว่าหรือเข้าใจเนื้อหามากกว่า โดยผู้เรียนในกลุ่มจะมีความตั้งใจช่วยเหลือเพื่อนๆ เพื่อยกระดับ คะแนนของกลุ่มตนเองให้สูงขึ้น นอกจากนี้ในด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนมีความพึงพอใจมาก โดยจากการสอบถาม ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลให้ ความสามารถการอ่านสะกดคำ พัฒนามากยิ่งขึ้น เพราะวิธีการสอน ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี กว่าการทำงานจำ กิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เกิดความกล้าตัดสินใจ และและความร่วมมือในการหาคำตอบ ตามเป้าหมายที่ครูกำหนดขึ้น โดยผู้วิจัย ได้ทำการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบ Active Learning ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและเพลิดเพลินในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรงภพ ชุนมธูรส (2563) ได้ศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการสรุปความของนิสิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 38 คน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นิสิตเกิดความกระตือรือร้นและเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนการสอน และเพื่อสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการสรุปความ ผลการวิจัยพบว่า นิสิตสาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มีความพึงพอใจโดยรวมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการสรุปความ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 สะท้อนให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้นิสิตได้เกิดความสนใจที่จะเรียนรู้และสามารถบูรณาการองค์ความรู้กับกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย นำเสนอผลงาน ได้อย่างสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบของการวิจัย และการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะนำเสนอใน 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

จากการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 มีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนรู้ และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 รวมไปถึงผู้เรียนมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ดังนั้นผู้วิจัยขอเสนอแนะดังนี้

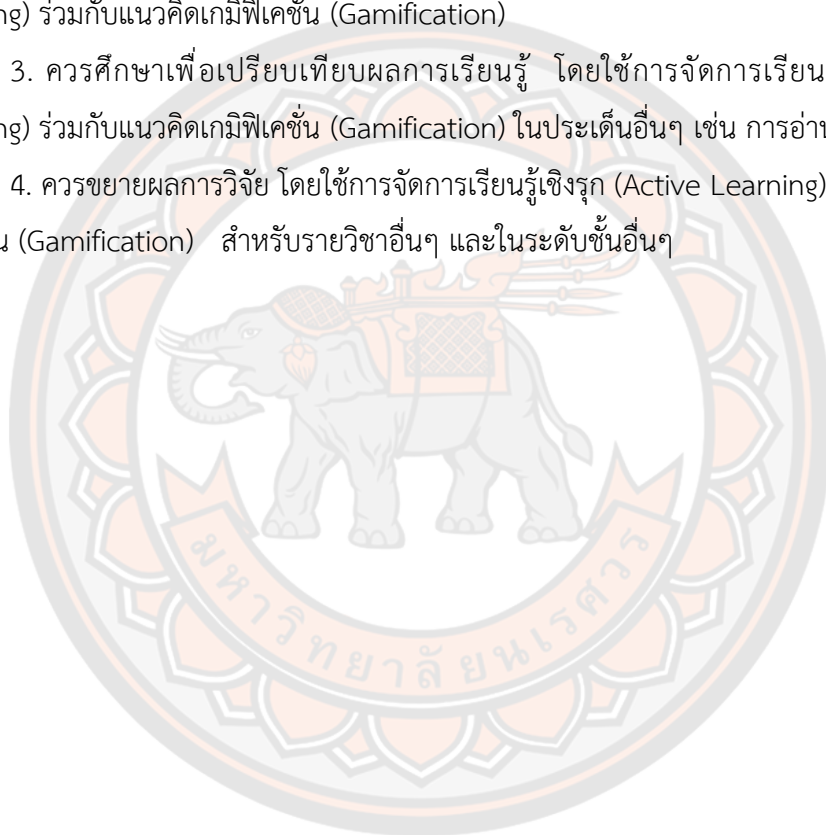
1. จากผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ผู้เรียนส่วนใหญ่ ไม่คุ้นเคยกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงมักจะคอยสอบถามครูผู้สอนตลอดการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้เวลาในการทำกิจกรรมมีความคลาดเคลื่อนจากแผนที่วางไว้ ทั้งนี้ ครูผู้สอน ควรชี้แจงให้ผู้เรียนได้ทราบอย่างละเอียดก่อนการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง และสอบถามความเข้าใจของผู้เรียนอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งระหว่างการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนไม่ควรบอกรหัสหรือชี้แจงตลอดเวลา เพื่อสร้างนิสัยให้ผู้เรียนฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น

2. จากผลการวิจัยพบว่า ขณะทำกิจกรรมการเรียนรู้ชั้นประยุกต์ใช้และการประเมินผล ผู้เรียนบางส่วนยังขาดสมาธิ ในการทำชิ้นงานและขาดความมั่นใจในตนเอง ในการปฏิบัติกิจกรรมแบบรายบุคคล รวมไปถึง มีความสนใจในการศึกษาใบความรู้ด้วยตนเองน้อยกว่าการเข้าร่วมการศึกษาแบบกลุ่ม ดังนั้นครูควรกำหนดกติกาที่ชัดเจน ในการปฏิบัติกิจกรรมหรือให้แรงจูงใจเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจและสนใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมรายบุคคลมากยิ่งขึ้น

3. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบการจัดกิจกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) แต่ในขณะการทำกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนบางส่วน แสดงออกถึงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงลักษณะนิสัยส่วนตัวของตนเอง เช่น ผู้เรียนบางคนจะมีความซื่อสัตย์ต่อกติกาที่ครูผู้สอนได้กำหนด แต่ผู้เรียนบางส่วน ยังขาดสติ มุ่งหวังเพียงการเอาชนะ และการทำให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายเพียงอย่างเดียว โดยไม่สนใจการละเมิดกติกาที่วางไว้ ดังนั้นครูผู้สอนควรมีการวางแผนและควบคุมชั้นเรียนให้ดีขึ้น โดยการชี้แจงให้ผู้เรียนได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนี้อย่างชัดเจน ไม่ควรให้ผู้เรียนมุ่งหวังเพียงแต่การเอาชนะและการทำตามเป้าหมายเป็นสำคัญ นอกจากนี้ครูผู้สอนควรที่จะปลูกฝังคุณธรรมของผู้เรียน โดยเฉพาะความซื่อสัตย์ ความเสียสละ ความสามัคคีกันในหมู่คณะ การมีน้ำใจนักกีฬา การรู้จักแพ้ รู้จักชนะ การให้อภัยผู้อื่น ความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนอีกด้วย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลการพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั่วไป
2. ควรศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยวิธีการแบบปกติกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
3. ควรศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในประเด็นอื่นๆ เช่น การอ่าน การฟัง เป็นต้น
4. ควรขยายผลการวิจัย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับรายวิชาอื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาคภูมิ สุขเจริญ	อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
ดร. สิริชญา แก้วเนย	ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศุโขทัย เขต 1
นางสาวจันทิมา แก้วนุช	ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ เอกวิชาภาษาไทย หัวหน้ากลุ่มสาระวิชาภาษาไทย โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย

ภาคผนวก ข

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย


โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

2. คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน



ภาคผนวก ข

1. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมพีเคชั่น

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง ในการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้
เกณฑ์ประเมิน 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) มีระดับคะแนน ดังนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4.	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ชื่อ-นามสกุล ผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	เหมาะสม มากที่สุด	เหมาะสม มาก	เหมาะสม ปานกลาง	เหมาะสม น้อย	เหมาะสม น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ด้านองค์ประกอบของแผน					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้					
1.2. จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจนหรือสามารถ วัดได้					
1.3. สารสำคัญมีความ ถูกต้องสอดคล้องกับ					

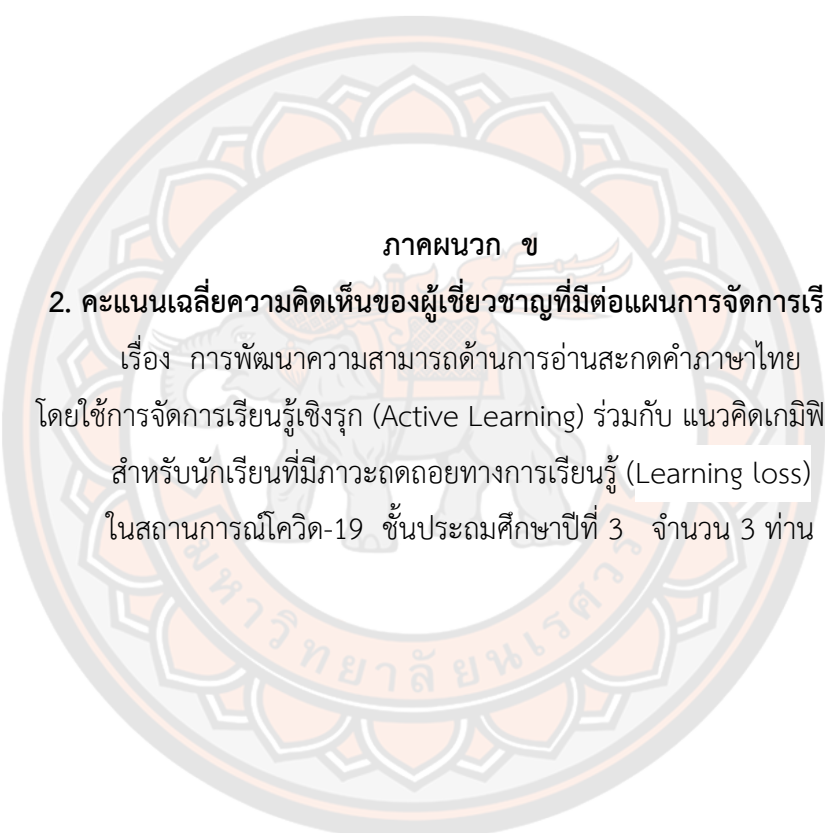
จุดประสงค์การเรียนรู้และ สาระการเรียนรู้					
1.4. จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับสรณนะ สรณนะชัดเจนและสามารถ วัดได้					
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้					
2.1 สื่อและแหล่งเรียนรู้มี ความเหมาะสมกับบริบท ของโรงเรียน					
2.2 สื่อและแหล่งเรียนรู้มี ความน่าสนใจ การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับ					
2.3 จุดประสงค์และสรณ นะ เครื่องมือ และการ ประเมินมีความสอดคล้อง เหมาะสม					
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้มี ความเหมาะสมกับระดับ ผู้เรียน					
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างความสนใจใน การแสวงหาความรู้และทำ ตามเป้าหมายที่ครูกำหนด					
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้นักเรียน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่าง มีประสิทธิภาพ					

3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างองค์ความรู้ให้ นักเรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ					
3.5 กิจกรรมส่งเสริมให้ นักเรียนสามารถศึกษา ความรู้หรือทบทวนได้ด้วย ตนเอง					
3.6 ผู้เรียนสามารถประเมิน ตนเองได้จากกิจกรรมการ เรียนรู้					
3.7 การจัดการเรียนรู้ช่วย พัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้น					

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน
(.....)



ภาคผนวก ข

2. คະแนนเฉลีัยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมพีเคชั้น
สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)
ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน

คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	ระดับ ความหมาย
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.ด้านองค์ประกอบของแผน						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้	4	3	4	3.67	0.58	เหมาะสม มาก
1.2. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนหรือสามารถวัดได้	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสม มาก
1.3. สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสม มาก
1.4. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สรรถนะ สรรถนะชัดเจนและสามารถวัด	5	4	3	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้						
2.1 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับ บริบทของโรงเรียน	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
2.2 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความน่าสนใจ การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ	4	3	4	3.67	0.58	เหมาะสม มาก
2.3 จุดประสงค์และสรรถนะ เครื่องมือ และการประเมินมีความสอดคล้องเหมาะสม	5	4	3	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
3.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	4	3	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้างความสนใจในการแสวงหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	5	4	3	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	5	3	3	3.67	1.15	เหมาะสม มาก

3.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

3.4 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้างองค์ความรู้ให้นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.5 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนสามารถศึกษาความรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสมปานกลาง
3.6 ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้จากกิจกรรมการเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
3.7 การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจนมากยิ่งขึ้น	4	4	5	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ยภาพรวม				4.05	0.79	เหมาะสมมาก

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 - 5.00	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์ที่กำหนด คือ ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	ระดับ ความหมาย
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.ด้านองค์ประกอบของแผน						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้	4	3	4	3.67	0.58	เหมาะสม มาก
1.2. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนหรือสามารถวัดได้	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสม มาก
1.3. สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสม มาก
1.4. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สรรถณะ สรรถณะชัดเจนและสามารถวัด	5	3	4	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้						
2.1 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับ บริบทของโรงเรียน	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
2.2 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความน่าสนใจ การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ	4	4	3	3.67	0.58	เหมาะสม มาก
2.3 จุดประสงค์และสรรถณะ เครื่องมือ และการประเมินมีความสอดคล้องเหมาะสม	4	4	4	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
3.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	4	3	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้างความสนใจในการแสวงหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	5	4	3	4.00	1.00	เหมาะสม มาก
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	5	3	3	3.67	1.15	เหมาะสม มาก

3.4 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้างองค์ความรู้ให้นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	5	4	3	4.00	1.00	เหมาะสมมาก
3.5 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนสามารถศึกษาความรู้หรือบทวนได้ด้วยตนเอง	4	4	5	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
3.6 ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้จากกิจกรรมการเรียนรู้	5	3	3	3.67	1.15	เหมาะสมมาก
3.7 การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้น	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยภาพรวม				4.05	0.79	เหมาะสมมาก

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 - 5.00	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์ที่กำหนด คือ ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับ ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
	1.ด้านองค์ประกอบของแผน					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ ตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0	เหมาะสม มากที่สุด
1.2. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน หรือสามารถวัดได้	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสม มากที่สุด
1.3. สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการ เรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสม มากที่สุด
1.4. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สรุทธนะ สรุทธนะชัดเจนและสามารถวัด	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสม มากที่สุด
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้						
2.1 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสม กับ บริบทของโรงเรียน	5	3	3	3.67	1.15	เหมาะสม มาก
2.2 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความน่าสนใจ การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ	5	5	5	5	0	เหมาะสม มากที่สุด
2.3 จุดประสงค์และสรุทธนะ เครื่องมือ และการประเมินมีความสอดคล้อง เหมาะสม	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
3.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม กับระดับผู้เรียน	5	5	5	5	0	เหมาะสม มากที่สุด

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้าง ความสนใจในการแสวงหาความรู้และทำ ตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	4	3	4	3.67	0.58	เหมาะสม มาก
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริม ให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	5	4	3	4	1	เหมาะสม มาก
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้าง องค์ความรู้ให้นักเรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	5	4	3	4	1	เหมาะสม มาก
3.5 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนสามารถ ศึกษาความรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
3.6 ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้ จากกิจกรรมการเรียนรู้	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
3.7 การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงได้ ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้น	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยภาพรวม				4.12	0.82	เหมาะสม มาก

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 - 5.00	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์ที่กำหนด คือ
ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้
เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.ด้านองค์ประกอบของแผน						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนหรือสามารถวัดได้	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สรรถนะ สรรถนะชัดเจนและสามารถวัด	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้						
2.1 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับ บริบทของโรงเรียน	5	5	5	5	0	เหมาะสมมาก
2.2 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความน่าสนใจ การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก
2.3 จุดประสงค์และสรรถนะ เครื่องมือและการประเมินมีความสอดคล้องเหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
3.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้าง ความสนใจในการแสวงหาความรู้และทำ ตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	5	4	3	4	1	เหมาะสม มาก
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริม ให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้าง องค์ความรู้ให้นักเรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	5	5	5	5	0	เหมาะสม มากที่สุด
3.5 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนสามารถ ศึกษาความรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง	5	4	3	4	1	เหมาะสม มาก
3.6 ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้ จาก กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสม มากที่สุด
3.7 การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงได้ ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้น	3	3	4	3.33	0.58	เหมาะสม ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยภาพรวม				4.31	0.75	เหมาะสม มาก

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 - 5.00	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์ที่กำหนด คือ
ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้
เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.ด้านองค์ประกอบของแผน						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0	เหมาะสมมากที่สุด
1.2. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนหรือสามารถวัดได้	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก
1.3. สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก
1.4. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สรรถณะ สรรถณะชัดเจนและสามารถวัด	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้						
2.1 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับ บริบทของโรงเรียน	5	5	5	5	0	เหมาะสมมาก
2.2 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความน่าสนใจ การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก
2.3 จุดประสงค์และสรรถณะ เครื่องมือและการประเมินมีความสอดคล้องเหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
3.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	4	3	4	1	เหมาะสมมาก

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้าง ความสนใจในการแสวงหาความรู้และทำ ตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	5	4	3	4	1	เหมาะสม มาก
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริม ให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	5	5	5	5	0	เหมาะสม มากที่สุด
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถสร้าง องค์ความรู้ให้นักเรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	5	5	5	5	0	เหมาะสม มาก
3.5 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนสามารถ ศึกษาความรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง	5	4	3	4	1	เหมาะสม มาก
3.6 ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้ จากกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสม มากที่สุด
3.7 การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงได้ ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้น	5	5	5	5	0	เหมาะสม มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยภาพรวม				4.45	0.71	เหมาะสม มาก

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 - 5.00	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์ที่กำหนด คือ
ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้
เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

ภาคผนวก ค

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการตรวจสอบ

แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบประเมินความสอดคล้องของ แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

2. ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้อง แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

3. ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัด ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 30 ข้อ



ภาคผนวก ค

1. แบบประเมินความสอดคล้องของ แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัด ความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ
สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าข้อคำถามของแบบทดสอบ มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	คำถามของข้อสอบ	คะแนนพิจารณา		
			+๑	๐	-๑
คำที่มี พยัญชนะและ สระไม่ออก เสียงสระที่ 1 การอ่าน ท ๑.๑ ป.๓/๑ ท ๑.๑ ป.๓/๒	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ ๑ คำที่มีรูปวรรณยุกต์ และไม่มีรูปวรรณยุกต์	๑ เย็นตาโฟ			
		๒ บัตรแข็ง			
		๓ วิตามินเอ			
		๔ น้อยหน้า			
		๕ เข้าตุ๋น			
		๖ กว๊านเตี๋ย			
		๗ เจ้าหน้าที			
		๘ กรีดกรีด			
		๙ น้ำเชื่อม			
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ ๒ คำที่มีพยัญชนะควบ กล้ำ คำที่มีอักษรนำ	๑๑ แปรปรวน			
		๑๒ เปลี่ยนแปลง			
		๑๓ เกล็ดนกลาด			
		๑๔ พร้อมพริก			
		๑๕ ริมตลิ่ง			
		๑๖ เข็ดขยาด			
		๑๗ สม่่าเสมอ			
		๑๘ กระเป๋าสตางค์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ ๓ คำที่มีตัวการ์นต์และ คำที่มีพยัญชนะและ สระ ไม่ออกเสียง	๑๙ ดวงอาทิตย์			
		๒๐ ภาพยนตร์			
		๒๑ อัจฉริยะ			
		๒๒ มนุษย์			
		๒๓ มหาสมุทร			
		๒๔ ภูมิใจ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ ๓ (ต่อ)	๒๕ กษัตริย์			
		๒๖ สาเหตุ			
		๒๗ รวบรวม			
		๒๘ ชื่นชม			

	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ คำที่มีตัวสะกดตรง ตามมาตราและ ไม่ตรงตามมาตรา	๒๙ เกี่ยวกับ			
		๓๐ รุกราน			
		๓๑ ซาบซึ้ง			
		๓๒ ราษฎร			
		๓๓ กตัญญู			
		๓๔ สุจริต			
		๓๕ สำเร็จ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ ๗ ถ ฎ คำที่มี รร	๓๖ ธรรมชาติ			
		๓๗ ฤดูฝน			
		๓๘ ฤๅษี			
		๓๙ ทัดถนสถาน			
		๔๐ พรรคพวก			

- +1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

หมายเหตุ : โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อคำถามมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้ามี)

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน
(.....)



ภาคผนวก ง

2. ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้อง แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย
 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
 (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)
 ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ข้อสอบ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
เย็นตาโฟ	+1	+1	+1	1.00
บัตรแข็ง	+1	+1	+1	1.00
วิตามินเอ	+1	+1	+1	1.00
น้อยหน้า	+1	+1	+1	1.00
เข้าตู่	+1	+1	+1	1.00
ก้วยเตี่ยว	+1	+1	+1	1.00
เจ้าหน้าที่	+1	+1	+1	1.00
กรีดกรีด	+1	+1	+1	1.00
น้ำเชื่อม	+1	+1	+1	1.00
นาฬิกา	+1	+1	+1	1.00
แปรปรวน	+1	+1	+1	1.00
เปลี่ยนแปลง	+1	+1	+1	1.00
เกลื่อนกลาด	+1	+1	+1	1.00
พร้อมพริก	+1	+1	+1	1.00
ริมตลิ่ง	+1	0	+1	0.33
เซ็ดขยาด	+1	0	+1	0.33
สม้าเสมอ	+1	0	+1	0.33
กระเป๋าสตางค์	+1	0	+1	0.33
ดวงอาทิตย์	+1	+1	+1	1.00
ภาพยนตร์	+1	+1	+1	1.00
อัครรรย์	+1	+1	+1	1.00
มนุษย์	+1	+1	+1	1.00
มหาสมุทร	+1	+1	+1	1.00
ภูมิใจ	+1	+1	+1	1.00

กษัตริย์	+1	+1	+1	1.00
สาเหตุ	+1	+1	+1	1.00
รวบรวม	+1	+1	+1	1.00
ชื่นชม	+1	+1	+1	1.00
เกี่ยวกับ	+1	+1	+1	1.00
รุกราน	+1	+1	+1	1.00
ซาบซึ้ง	+1	+1	+1	1.00
ราษฎร	+1	+1	+1	1.00
กตัญญู	+1	+1	+1	1.00
สุจริต	+1	+1	+1	1.00
สำเร็จ	+1	+1	+1	1.00
ธรรมชาติ	+1	+1	+1	1.00
ถดถอย	+1	+1	+1	1.00
ฤๅษี	+1	+1	+1	1.00
ทัศนสถาน	+1	+1	+1	1.00
พรรคพวก	+1	+1	+1	1.00
ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของแบบทดสอบ				0.93

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถ
การอ่านสะกดคำภาษาไทย (ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง) จำนวน 40 ข้อ

ข้อสอบ	ค่าความยาก ง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล คุณภาพ	ใช้เป็น ข้อสอบ ที่
เย็นตาโฟ	0.61	0.11	ใช้ไม่ได้	-
บัตรแข็ง	0.72	0.56	ใช้ได้	1
วิตามินเอ	0.78	0.67	ใช้ได้	2
น้อยหน้า	0.78	0.67	ใช้ได้	3
เข้าตุ๋น	0.72	0.56	ใช้ได้	4
ก้วยเตี่ยว	0.50	0.33	ใช้ได้	5
เจ้าหน้าที	0.61	0.33	ใช้ได้	6
กรี๊ดกร๊าด	0.28	0.56	ใช้ได้	7
น้ำเชื่อม	0.67	0.44	ใช้ได้	8
นาฬิกา	0.33	0.67	ใช้ได้	9
แปรปรวน	0.39	0.56	ใช้ได้	10
เปลี่ยนแปลง	0.67	0.89	ใช้ได้	11
เกลือกกลาด	0.22	0.44	ใช้ได้	12
พร้อมพริก	0.28	0.56	ใช้ได้	13
ริมตลิ่ง	0.56	1.11	ใช้ไม่ได้	-
เข็ดขยาด	0.22	0.44	ใช้ได้	14
สม้าเสมอ	0.44	0.89	ใช้ได้	15
กระเป๋าสตางค์	0.56	1.11	ใช้ไม่ได้	-
ดวงอาทิตย์	0.50	0.56	ใช้ได้	16
ภาพยนตร์	0.44	0.89	ใช้ได้	17
อัจฉริยะ	0.50	1.00	ใช้ได้	18
มนุษย์	0.50	1.00	ใช้ได้	19
มหาสมุทร	0.50	1.00	ใช้ได้	20
ภูมิใจ	0.39	0.78	ใช้ได้	21
กษัตริย์	0.67	0.00	ใช้ไม่ได้	-

สาเหตุ	0.50	1.00	ใช้ได้	22
รวบรวม	1.00	0.22	ใช้ไม่ได้	-
ชื่นชม	0.78	0.67	ใช้ได้	23
เกี่ยวกับ	0.94	0.33	ใช้ไม่ได้	-
รุกราน	0.50	1.00	ใช้ได้	24
ซาบซึ้ง	0.22	0.44	ใช้ได้	25
ราษฎร	0.50	0.78	ใช้ได้	26
กตัญญู	0.50	1.00	ใช้ได้	27
สุจริต	0.83	0.56	ใช้ไม่ได้	-
สำเร็จ	0.78	0.67	ใช้ได้	28
ธรรมชาติ	0.78	0.67	ใช้ได้	29
ฤดูฝน	0.78	0.67	ใช้ได้	30
ฤๅษี	0.83	0.33	ใช้ไม่ได้	-
ทัศนสถาน	0.17	0.33	ใช้ได้	-
พรรคพวก	0.83	0.33	ใช้ไม่ได้	-

หมายเหตุ แบบทดสอบการอ่านออกเสียงสะกดคำ รายบุคคล

ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.96

ภาคผนวก จ

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการตรวจสอบ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)


ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

1.แบบประเมินความสอดคล้อง ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

2. ผลการพิจารณาความสอดคล้อง ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียน เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียน เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



ภาคผนวก จ

1.แบบประเมินความสอดคล้อง ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน
เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)
ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจ

เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าข้อความของแบบประเมิน มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อคำถามมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้ามี)


ชื่อ-นามสกุล นางสาวจันทน์ แก้วนุช ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มสาระวิชาภาษาไทย
โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ ตำบลวังน้ำขาว อำเภอบ้านด่านลานหอย จังหวัดสุโขทัย

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	แน่ใจว่า มีความ สอดคล้อง	ไม่แน่ใจว่า มีความ สอดคล้อง	แน่ใจว่า ไม่มีความ สอดคล้อง
	+1	0	-1
1. ด้านการเรียนการสอน			
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมให้ฟังอย่างชัดเจนและน่าสนใจ	✓		
1.2 กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	✓		
1.3 เนื้อหาที่ครูสอนพอดีกับเวลา	✓		
1.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น	✓		
1.5 ครูอธิบายบทเรียนได้อย่างชัดเจนและเข้าใจ	✓		
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้			
2.1 สื่อการสอนของครูมีความน่าสนใจเรียนรู้	✓		

2.2 ครูมีสื่อการสอนที่หลากหลาย	✓		
2.3 นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ครูได้จัดขึ้น	✓		
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 นักเรียนทำกิจกรรมอย่างมีความสุข	✓		
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความสนใจในการหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	✓		
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	✓		
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้มีความรู้มากขึ้น	✓		
3.5 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้อายากหาความรู้หรือพบทวนได้ด้วยตนเอง	✓		
3.6 การจัดการเรียนรู้ช่วยทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม	✓		
3.7 โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้น	✓		

ความคิดเห็นของผู้เรียน

.....


 ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน
 (นางสาวจางงัด แก้วนุช)
 (นางสาวจางงัด แก้วนุช)

แบบประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจ

เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าข้อความของแบบประเมิน มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 - 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 - 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อคำถามมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้ามี)

ชื่อ-นามสกุล ดร.สิริธญา แก้วเนย ตำแหน่ง ศึกษานิเทศชำนาญการพิเศษ กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล การจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต.1

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	แน่ใจว่า มีความ สอดคล้อง	ไม่แน่ใจว่า มีความ สอดคล้อง	แน่ใจว่า ไม่มีความ สอดคล้อง
	+1	0	-1
1. ด้านการเรียนการสอน			
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมให้ฟังอย่างชัดเจนและน่าสนใจ	✓		
1.2 กิจกรรมการเรียนมีความน่าสนใจ	✓		
1.3 เนื้อหาที่ครูสอนพอดีกับเวลา	✓		
1.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น	✓		
1.5 ครูอธิบายบทเรียนได้อย่างชัดเจนและเข้าใจ	✓		
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้			
2.1 สื่อการสอนของครูมีความน่าสนใจเรียนรู้	✓		

2.2 ครูมีสื่อการสอนที่หลากหลาย	✓		
2.3 นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ครูได้จัดขึ้น	✓		
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 นักเรียนทำกิจกรรมอย่างมีความสุข	✓		
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความสนใจในการหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	✓		
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	✓		
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้มีความรู้มากขึ้น	✓		
3.5 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้อยากหาความรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง		✓	
3.6 การจัดการเรียนรู้ช่วยทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม	✓		
3.7 โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้น		✓	

ความคิดเห็นของผู้เรียน

.....

ลงชื่อ ดาอ อภิ ผู้ประเมิน
 (...ดร.สิรธญา แก้วเนย...)
 (ดร.สิรธญา แก้วเนย)

✓

แบบประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจ

เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าข้อความของแบบประเมิน มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อคำถามมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้ามี)

ชื่อ-นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาคภูมิ สุขเจริญ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	แน่ใจว่า มีความ สอดคล้อง	ไม่แน่ใจว่า มีความ สอดคล้อง	แน่ใจว่า ไม่มีความ สอดคล้อง
	+1	0	-1
1. ด้านการเรียนการสอน			
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมให้ฟังอย่างชัดเจนและน่าสนใจ	✓		
1.2 กิจกรรมการเรียนมีความน่าสนใจ	✓		
1.3 เนื้อหาที่ครูสอนพอดีกับเวลา		✓	
1.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น	✓		
1.5 ครูอธิบายบทเรียนได้อย่างชัดเจนและเข้าใจ	✓		
2. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้			
2.1 สื่อการสอนของครูมีความน่าสนใจเรียนรู้	✓		

2.2 ครูมีสื่อการสอนที่หลากหลาย		√	
2.3 นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ครูได้จัดขึ้น	√		
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 นักเรียนทำกิจกรรมอย่างมีความสุข		√	
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความสนใจในการหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	√		
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	√		
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้มีความรู้มากขึ้น	√		
3.5 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้อยากหาความรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง	√		
3.6 การจัดการเรียนรู้ช่วยทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม		√	
3.7 โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้น	√		

ความคิดเห็นของผู้เรียน

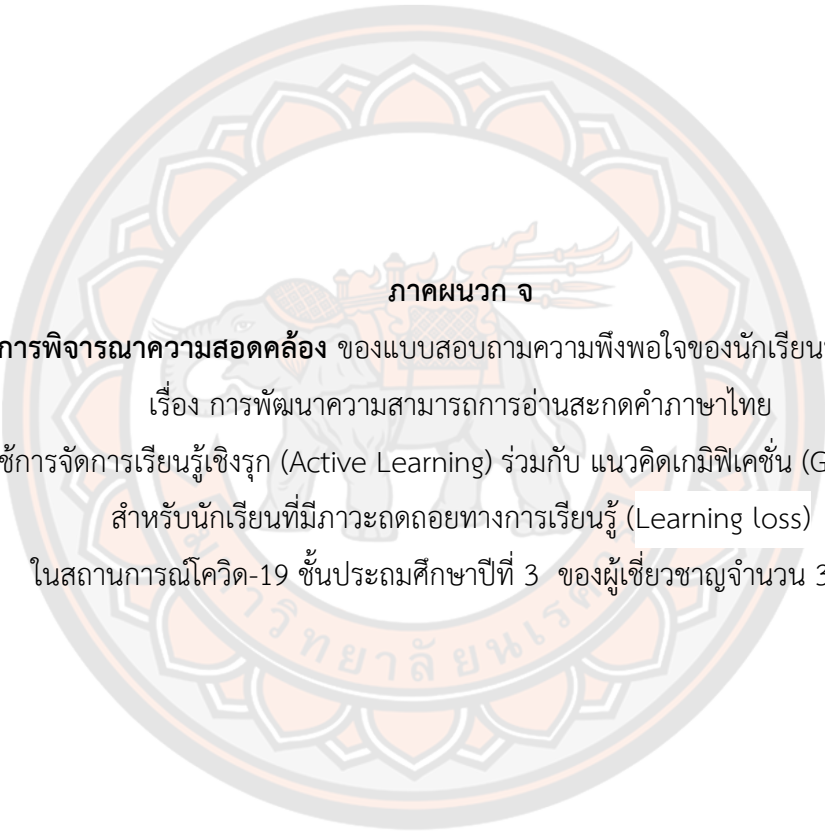
ข้อ 3.1 นักเรียนทำกิจกรรมอย่างมีความสุข.....ยังขาดแต่ไม่ได้

ข้อ 3.6. การจัดการเรียนรู้ช่วยทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
กว่าเดิม ต้องติดตามผลการประเมิน.....

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาคภูมิ สุขเจริญ)

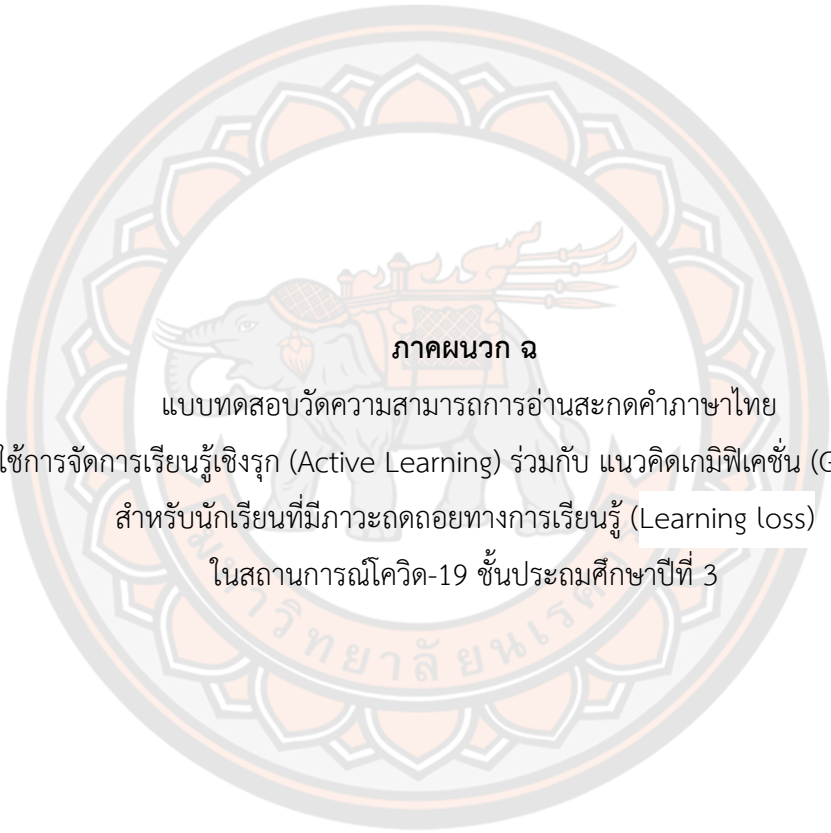


ภาคผนวก จ

2. ผลการพิจารณาความสอดคล้อง ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

สรุปผลการพิจารณาความสอดคล้อง ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ
เรียน เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)
ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน
ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คน)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	IOC	แปลผล
1.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.3	0	+1	+1	0.6	สอดคล้อง
1.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.2	0	+1	+1	0.6	สอดคล้อง
2.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.1	0	+1	+1	0.6	สอดคล้อง
3.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.5	+1	0	+1	0.6	สอดคล้อง
3.6	0	+1	+1	0.3	สอดคล้อง
3.7	+1	0	+1	0.6	สอดคล้อง
ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ				0.82	



ภาคผนวก ฉ

แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification)

สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)

ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

แบบทดสอบวัด “ความสามารถการอ่านสะกดคำ”
สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)
(ฉบับกรรมการสอบ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 : ก่อนเรียน/หลัง

โรงเรียนบ้านห้วยไคร้

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำชี้แจง

แบบทดสอบวัด “ความสามารถการอ่านสะกดคำ”
 สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 (ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 : ก่อนเรียน/หลังเรียน)

1. แบบทดสอบฉบับนี้ มีจุดประสงค์เพื่อคัดกรองความสามารถในการอ่าน สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน(Gamification)

2. แบบทดสอบฉบับนี้ เป็นการอ่านออกเสียงคำที่กำหนด

3. การใช้แบบทดสอบ

1) ลักษณะแบบทดสอบ กำหนดคำ จำนวน 10 คำ ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ ใช้เวลา 10 นาที

คำชี้แจง (ครูอ่านคำชี้แจงให้นักเรียนฟัง)

ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้ จำนวน 30 คำ ใช้เวลา 10 นาที เพื่อวัดความสามารถการอ่านสะกดคำของผู้เรียน 5 เรื่อง ดังนี้

- 1) คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์
- 2) คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ
- 3) คำที่มีตัวการันต์และคำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง
- 4) คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา
- 5) คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ฤ ฎ คำที่มี รร

4 การแปลผลการคัดกรอง การคัดกรอง ให้รวมคะแนนจากการวัด ดังนี้

การอ่านออกเสียงสะกดคำ (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)

บันทึกผลของคะแนนจากการวัดเป็นรายบุคคล จากนั้นให้นำคะแนนมาเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์ของระดับคน	การอ่านออกเสียง	การแปลผล
	(คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	
ร้อยละ 75 - 100	23-30	ดีมาก
ร้อยละ 50-75	15-22	ดี
ร้อยละ 25-49	7-14	พอใช้
ร้อยละ 0-24	0-6	ปรับปรุง

แบบทดสอบวัด “ความสามารถการอ่านสะกดคำ”
สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 : ก่อนเรียน/หลังเรียน)

นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้ จำนวน 30 คำ โดยใช้เวลา 10 นาที


คำที่กำหนดให้	
ข้อ 1 บัตรแข็ง	ข้อ 16 ดวงอาทิตย์
ข้อ 2 วิตามินเอ	ข้อ 17 ภาพยนตร์
ข้อ 3 น้อยหน้า	ข้อ 18 อัจฉริยะ
ข้อ 4 เขี้ยวรู้	ข้อ 19 มนุษย์
ข้อ 5 กว้างเดียว	ข้อ 20 มหาสมุทร
ข้อ 6 เจ้าหน้าที่	ข้อ 21 ภูมิใจ
ข้อ 7 กรีดกรีด	ข้อ 22 สาเหตุ
ข้อ 8 น้ำเชื่อม	ข้อ 23 ขึ้นชม
ข้อ 9 นาฬิกา	ข้อ 24 รุกราน
ข้อ 10 แปรงปรวน	ข้อ 25 ขาบซิ่ง
ข้อ 11 เปลี่ยนแปลง	ข้อ 26 ราษฎร
ข้อ 12 เกลื่อนกลาด	ข้อ 27 กตัญญู
ข้อ 13 พร้อมพริก	ข้อ 28 สำเร็จ
ข้อ 14 เข็ดขยาด	ข้อ 29 ธรรมชาติ
ข้อ 15 สม้าเสมอ	ข้อ 30 ฤดูฝน

เกณฑ์การให้คะแนน

อ่านคำถูกต้องทุกพยางค์ (คำควบกล้ำต้องอ่านออกเสียงให้ชัดเจน) ให้ข้อละ 1 คะแนน
 อ่านผิด ไม่ได้คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)

เฉลยคำตอบ

ข้อ	คำ	อ่านว่า
ข้อ 1	บัตรแข็ง	บั๊ด-แข็ง
ข้อ 2	วิตามินเอ	วิ-ตา-มิน-เอ
ข้อ 3	น้อยหน้า	น้อย-หน้า
ข้อ 4	เข้าตู่	เข้า-ตู่
ข้อ 5	ก้วยเตี้ยว	ก้วย-เตี้ยว
ข้อ 6	เจ้าหน้าที่	เจ้า-หน้าที่
ข้อ 7	กรีดกรีด	กรีด-กรีด
ข้อ 8	น้ำเชื่อม	น้ำ-เชื่อม
ข้อ 9	นาฬิกา	นา-ริ-กา
ข้อ 10	แปรปรวน	แปร-ปรวน
ข้อ 11	เปลี่ยนแปลง	เปลี่ย-แปลง
ข้อ 12	เกลื่อนกลาด	เกลื่อน-กลาด
ข้อ 13	พร้อมพริก	พร้อม-พริก
ข้อ 14	เข็ดขยาด	เข็ด-ขะ-หยาด
ข้อ 15	สม่าเสมอ	สะ-หม่า-สะ-เสมอ
ข้อ 16	ดวงอาทิตย์	ดวง-อา-ทิตย์
ข้อ 17	ภาพยนตร์	พา-พะ-ย่น
ข้อ 18	อัครรรย์	อัก-สะ-จัน
ข้อ 19	มนุษย์	มะ-นุค
ข้อ 20	มหาสมุทร	มะ-หา-สะ-หุมุด
ข้อ 21	ภูมิใจ	พุม-ใจ
ข้อ 22	สาเหตุ	สา-เหต
ข้อ 23	ชื่นชม	ชื่น-ชม
ข้อ 24	รุกราน	รุก-ราน
ข้อ 25	ซาบซึ้ง	ซาบ-ซึ้ง
ข้อ 26	ราษฎร	ราด-สะ-ดอน
ข้อ 27	กตัญญู	กะ-ตัน-ยู
ข้อ 28	สำเร็จ	สำเร็จ
ข้อ 29	ธรรมชาติ	ท่า-มะ-ชาด
ข้อ 30	ฤดูฝน	รี-ตุ-ฝน

The logo of Sakon Nakhon Rajabhat University is a circular emblem. It features a central figure of a white elephant standing on a base, with a golden crown on its head. The elephant is surrounded by a decorative border with a repeating pattern of stylized leaves or petals. The text 'มหาวิทยาลัยนครสวรรค์' (Mahavithayalai Nakhon Sawan) is written in Thai script around the bottom inner edge of the circle.

ภาคผนวก ช

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification)
สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss)
ในสถานการณ์โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รหัส ท13102

ชื่อรายวิชา ภาษาไทยเพิ่มเติม

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

จำนวน 15 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ (3 ชั่วโมง) เบญจพร พลไกร

1. สาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

การอ่านสะกดคำภาษาไทย เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด 4 ชั้นตอน (Baldwin; & William, 1988 อ้างถึงใน กมล โพธิ์เย็น, 2564 หน้า 21) ดังนี้

1. ชั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ครูผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โดนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ หากผู้เรียนสามารถทำตามเป้าหมายที่กำหนดได้ ก็จะได้รับรางวัลหรือคะแนนตอบแทน

2. ชั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนด้วยการเข้ากลุ่มย่อย เพื่อให้นักเรียนระดมความคิด ช่วยกันแก้ไขปัญหา ตามกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนด ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่นๆ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยชี้แนะแนวทางหรือเสริมข้อมูลให้ความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ชั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ความรู้จากการปฏิบัติงานกลุ่มที่นักเรียนได้คิดหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนำมาหาคำตอบในแบบฝึกหัดหรือชิ้นงานที่ครูผู้สอนมอบหมาย ทั้งแบบงานกลุ่มและรายบุคคล

4. ชั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้ผู้เรียน เขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ พร้อมทั้งประเมินตนเองว่าสามารถทำตามเป้าหมายได้หรือไม่ และวางแผนในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป

2. สมรรถนะประจำหน่วย

นักเรียนสามารถออกเสียงแบบสะกดคำและแบบไม่ออกเสียงสะกดคำ เรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเข้าใจความหมายของคำที่นักเรียนได้อ่าน

3. สรรณะหลัก

1) **สมรรถนะด้านการจัดการตนเอง** นักเรียน รู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเองผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมด้านภาษาสามารถอ่านเพื่อสื่อสารกับผู้อื่นด้วยความเข้าใจ และใช้ความสามารถด้านภาษา สร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นเพื่อการทำงาน ให้ประสบความสำเร็จอย่างมีเป้าหมาย

2) **สมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง** นักเรียนจะได้รับการพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์ สาระสนเทศจากการฟัง ดู และอ่าน ฝึกทักษะการสังเคราะห์และตัดสินใจ สื่อสารความเข้าใจผ่านการ พูดและเขียนตามธรรมชาติและหลักการใช้ภาษาไทย

3) **สมรรถนะด้านการสื่อสาร** นักเรียนในการรับข้อมูลสารสนเทศด้วยการฟัง ดู และอ่าน เพื่อความเข้าใจ โดยใช้กระบวนการคิดเพื่อให้เกิด การเรียนรู้ พร้อมทั้งสื่อสารด้วยความเข้าใจด้วยการ พูด เขียน ท่าทางหรืออื่นๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ

4) **สมรรถนะด้านการรวมพลังทำงานเป็นทีม** นักเรียนสามารถทำงานของตนเองร่วมกับ ผู้อื่น ผ่านการสื่อสารด้วยภาษาไทย ทั้งการฟัง ดู อ่าน พูด และเขียนด้วยความเข้าใจธรรมชาติของการ ใช้ภาษา ใช้ภาษาเพื่อแก้ปัญหาเป็นทีมอย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดี และจัดการ ความขัดแย้ง

5) **สมรรถนะด้านการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง** นักเรียนสามารถเรียนรู้ทางภาษา การฟัง พูด อ่าน เขียน และสื่อสารอย่างมีวิจารณ์ญาณ รับฟังและเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่นโดยตลอดคติของ ตนเอง ใช้เหตุผล และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาต่าง ๆ และการใช้ภาษา เพื่อการเรียนรู้และการ ทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ตามเสรีภาพของตนเอง เคารพสิทธิของผู้อื่น และกฎระเบียบ ที่ตั้งขึ้น ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและแก้ปัญหาโดยสันติวิธี

6) **สมรรถนะด้านการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน** นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมี ประสิทธิภาพ ทำให้เข้าถึงและรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี ตามความ ความอยากรู้อยากเห็น และช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานของการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่าง ยั่งยืน

4. สรรณะเฉพาะ

1) ฟัง ดู และพูดด้วยความเข้าใจ

1.1) ฟัง และดูเพื่อทำความเข้าใจข้อความ หรือเรื่องที่ได้ฟัง และดู หรือมีผู้อ่านให้ฟัง

1.2) พูดสื่อสารให้ผู้ฟังได้ยินและเข้าใจ

1.3) ส่วนร่วมในการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และ ประสพการณ์กับ

ผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจ และเคารพในความแตกต่าง

2) อ่านด้วยความเข้าใจ

1.1) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่าย ๆ อย่างคล่องแคล่ว

1.2) เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

3) เข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

2.1) สกกดคำ เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ

5. สมรรถนะย่อย/งาน

1) อ่านและอธิบายความหมายของคำได้อย่างถูกต้อง

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้

1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

2) ผลลัพธ์การเรียนรู้ช่วงชั้น

2.1) อ่านออกเสียงชัดเจนและเข้าใจ ความหมายของเรื่องที่อ่าน

2.2) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และ บทร้อยกรองง่าย ๆ ถูกต้อง และคล่องแคล่ว

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) นักเรียนเข้าใจหลักภาษาไทย เรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ (k = Knowledge)

2) นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (s = Skill)

3) นักเรียนเข้าใจความหมายและสามารถอธิบายศัพท์คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง (k = Knowledge)

4) นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการค้นหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม (A = Attitude)

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) สมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม
- 2) ภาพประกอบสื่อต่าง ๆ เช่น โฉม
- 3) กระดาษสำหรับทำสลากคำ
- 4) สื่อประสมด้วยแอปพลิเคชัน canva
- 5) ใบงาน ใบความรู้
- 6) ป้ายบัตรคำแบบคล้องคอ

9. วิธีดำเนินกิจกรรม

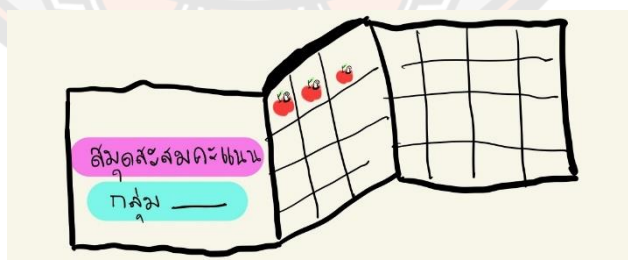
ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียมความพร้อม 10 นาที (เน้นกลไก Gamification)

1) ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ นักเรียนเข้าใจ

2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-5 คน

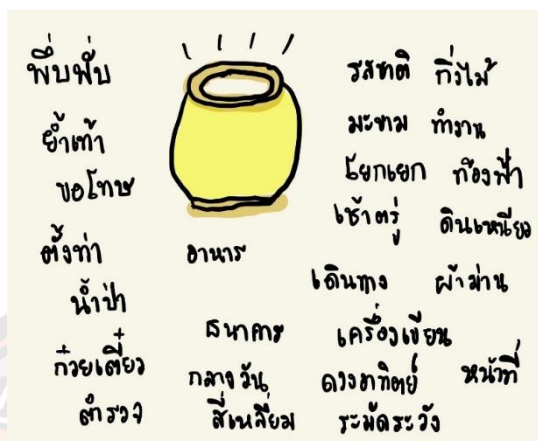
3) ครูแจ้งกติกาการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การสะสมแต้ม (สามารถใช้สติ๊กเกอร์หรือลายเซ็นต์ ของครูบันทึกลงในสมุดตามความเหมาะสมและสถานการณ์) ได้แก่ คะแนนความคิดเห็น คะแนนช่วยเหลือเพื่อน คะแนนความมีน้ำใจ คะแนนความกล้าแสดงออก คะแนนพิเศษ พร้อมแจกสมุดสะสม คะแนนประจำกลุ่ม พร้อมทั้งให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มตามความชื่นชอบของตนเองอย่างสร้างสรรค์



ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม (Active Learning และ Gamification)

4) ครูเปิดสื่อประสมเพื่อทบทวนความรู้ เรื่องสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ จากจอทีวี ประจำห้องเรียน รวมถึงคำศัพท์คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ให้นักเรียนลองฝึกอ่าน พร้อมกัน (10นาที)

5) ครูพูดเร้าความสนใจในการจับสลากชิงรางวัลในไทม์ของคำ แต่มีกติกาว่า หากนักเรียนจับได้คำใด จะต้องอ่านออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักการผันวรรณยุกต์ (Active Learning ; Games-based Learning)



6) นักเรียนตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาจับสลากคำศัพท์ และอ่านออกเสียงแบบสะกดคำให้เพื่อนและครูฟัง นักเรียนที่อ่านได้ถูกต้องจะได้รับคะแนน 1 คะแนน รวมเข้าในคะแนนกลุ่ม (20นาที)

7) ระหว่างที่นักเรียนออกมาอ่านสลากคำ ครูจะเขียนคำเหล่านั้นขึ้นกระดานพร้อมไปด้วย

8) เมื่ออ่านครบทุกกลุ่ม ครูนำนักเรียนอ่านคำบนกระดานคำพร้อมกันอีกครั้ง โดยเสนอให้นักเรียนสามารถจับสลากเพื่ออ่านคำได้อีกเป็นการแก้ตัวเมื่อรอบที่แล้ว แต่กำหนดให้เฉพาะนักเรียนที่อ่านผิดออกมาจับใหม่ได้เท่านั้น

9) นักเรียนออกมาจับสลากคำศัพท์ และอ่านออกเสียงแบบสะกดคำให้เพื่อนและครูฟัง นักเรียนที่อ่านได้ถูกต้องจะได้รับคะแนน 1 คะแนน รวมเข้าในคะแนนกลุ่ม (20นาที)

10) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายของคำแต่ละคำที่ได้อ่านและความรู้เรื่องคำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ ก่อนที่ครูจะนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ เพื่อจะได้นำมาเล่นเกมชิงคะแนนในช่วงโม่งถัดไป (10นาที) (Active Learning ; Think – Pair – Share)

11) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นประยุกต์ใช้ (Active Learning และ Gamification)

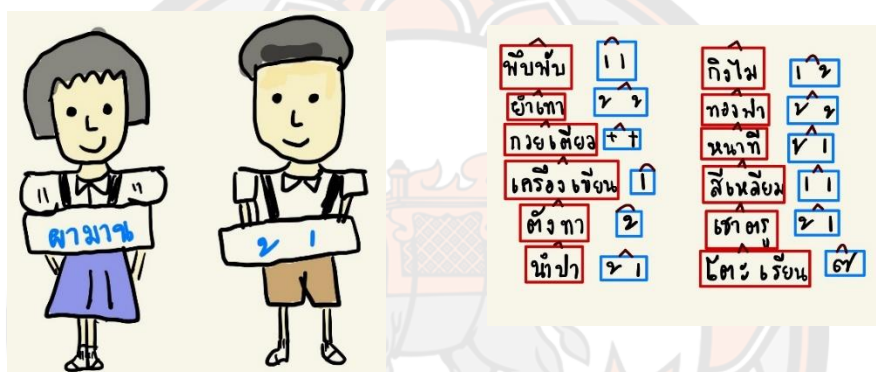
11) ครูทบทวนคำศัพท์เมื่อชั่วโมงที่ผ่านมาใน เรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ (20นาที)

12) ครูแสดงตารางคะแนนกลุ่มเมื่อชั่วโมงที่แล้ว และจูงใจให้นักเรียนกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำกว่าเพื่อนได้มีโอกาสแก้ตัวอีกครั้งโดยใช้เกม

13) ครูพานักเรียนออกไปเรียนนอกห้องเรียน เน้นพื้นที่โล่งกว้าง ให้นักเรียนสามารถวิ่งไปรอบๆได้ (5 นาที)

14) ครูแจกกระดาษบัตรคำแบบคล้องคอ ที่มีคำศัพท์ที่ไม่แสดงวรรณยุกต์เลยจำนวน 12 คำ และบัตรคำรูปวรรณยุกต์ต่างๆจำนวน 12 รูป ให้นักเรียนแต่ละคนคล้องคอไว้ โดยไม่จำเป็นต้องอยู่กลุ่มเดียวกัน

15) ครูชี้แจงกติกาวันนี้ได้แก่ “จับคู่กันเถอะ” โดยให้นักเรียนจับคู่คำศัพท์ที่ไม่มีวรรณยุกต์กับบัตรคำรูปวรรณยุกต์ต่างๆให้ถูกต้อง นักเรียนคนใดสามารถจับคู่คำศัพท์และวรรณยุกต์พร้อมอ่านได้ถูกต้องในคู่นั้น จะได้รับคะแนนเข้ากลุ่มตนเอง 1 คะแนน (15 นาที) (Active Learning ; Games-based Learning)



16) ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ เริ่มเกม และเป่านกหวีดให้สัญญาณ หมดเวลา ตามที่กำหนด จากนั้นให้นักเรียนออกมาอ่านคำที่จับคู่ได้ให้เพื่อนในชั้นเรียนฟัง

17) ครูสุ่มคะแนนที่นักเรียนได้รับ พร้อมอธิบายถึงคำที่นักเรียนได้เล่นเกม และร่วมกันอภิปรายความหมายของคำในบัตรคำ โดยให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดเห็นในการอภิปราย (ครูสังเกตพฤติกรรม) และอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันอีกครั้ง (20 นาที) (Active Learning ; Think - Pair - Share)

18) ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้วันนี้ เพื่อจะได้นำความรู้มาเล่นเกมชิงคะแนนในชั่วโมงถัดไป

19) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นติดตามผล (Active Learning และ Gamification)

20) ครูน่านักเรียนอ่านออกเสียงแบบสะกดคำในใบความรู้ (20 นาที)

21) ครูแจกใบงานเรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคลโดยเน้นการนำความรู้จากกิจกรรมเมื่อชั่วโมงที่แล้วมาใช้ในการทำใบงานให้ถูกต้อง (40 นาที) (Active Learning ; Student's Reflection)

- 22) ครูนำไปงานมาตรวจ พร้อมให้คะแนนกลุ่มกับนักเรียน
- 23) ครูประกาศผลคะแนนกลุ่มอีกครั้ง พร้อมแจกรางวัลให้กับกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด รวมถึงสรุปเรื่องคำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ให้นักเรียนฟังอีกครั้งหนึ่ง



หมายเหตุ : ระหว่างการจัดการเรียนรู้ ครูสามารถให้คะแนนนักเรียนตามพฤติกรรมและความเหมาะสมรายบุคคลและรายกลุ่มได้ตลอดเวลา เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการเรียน และสามารถหักลดคะแนนได้หากนักเรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ระหว่างการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รหัส ท13102

ชื่อรายวิชา ภาษาไทยเพิ่มเติม

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

จำนวน 15 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ (3 ชั่วโมง) เบญจพร พลไกร

1. สาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

การอ่านสะกดคำภาษาไทย เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด 4 ขั้นตอน (Baldwin; & William, 1988 อ้างถึงใน กมล โพธิ์เย็น, 2564 หน้า 21) ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ครูผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โคนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ หากผู้เรียนสามารถทำตามเป้าหมายที่กำหนดได้ ก็จะได้รับรางวัลหรือคะแนนตอบแทน

2. ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนด้วยการเข้ากลุ่มย่อย เพื่อให้นักเรียนระดมความคิด ช่วยกันแก้ไขปัญหา ตามกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนด ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่นๆ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยชี้แนะแนวทางหรือเสริมข้อมูลให้ความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ความรู้จากการปฏิบัติงานกลุ่มที่นักเรียนได้คิดหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนำมาหาคำตอบในแบบฝึกหัดหรือชิ้นงานที่ครูผู้สอนมอบหมาย ทั้งแบบงานกลุ่มและรายบุคคล

4. ขั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้ผู้เรียน เขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ พร้อมทั้งประเมินตนเองว่าสามารถทำตามเป้าหมายได้หรือไม่ และวางแผนในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป

2. สมรรถนะประจำหน่วย

นักเรียนสามารถออกเสียงแบบสะกดคำและแบบไม่ออกเสียงสะกดคำ เรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเข้าใจความหมายของคำที่นักเรียนได้อ่าน

3. สรรถนะหลัก

1) **สมรรถนะด้านการจัดการตนเอง** นักเรียน รู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเองผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมด้านภาษาสามารถอ่านเพื่อสื่อสารกับผู้อื่นด้วยความเข้าใจ และใช้ความสามารถด้านภาษา สร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นเพื่อการทำงาน ให้ประสบความสำเร็จอย่างมีเป้าหมาย

2) **สมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง** นักเรียนจะได้รับการพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์ สารสนเทศจากการฟัง ดู และอ่าน ฝึกทักษะการสังเคราะห์และตัดสินใจ สื่อสารความเข้าใจผ่านการ พูดและเขียนตามธรรมชาติและหลักการใช้ภาษาไทย

3) **สมรรถนะด้านการสื่อสาร** นักเรียนในการรับข้อมูลสารสนเทศด้วยการฟัง ดู และอ่าน เพื่อความเข้าใจ โดยใช้กระบวนการคิดเพื่อให้เกิด การเรียนรู้ พร้อมทั้งสื่อสารด้วยความเข้าใจด้วยการ พูด เขียน ท่าทางหรืออื่นๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ

4) **สมรรถนะด้านการรวมพลังทำงานเป็นทีม** นักเรียนสามารถทำงานของตนเองร่วมกับ ผู้อื่น ผ่านการสื่อสารด้วยภาษาไทย ทั้งการฟัง ดู อ่าน พูด และเขียนด้วยความเข้าใจธรรมชาติของการ ใช้ภาษา ใช้ภาษาเพื่อแก้ปัญหาเป็นทีมอย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดี และจัดการ ความขัดแย้ง

5) **สมรรถนะด้านการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง** นักเรียนสามารถเรียนรู้ทางภาษา การฟัง พูด อ่าน เขียน และสื่อสารอย่างมีวิจารณ์ญาณ รับฟังและเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่นโดยตลอดคติของ ตนเอง ใช้เหตุผล และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาต่าง ๆ และการใช้ภาษา เพื่อการเรียนรู้และการ ทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ตามเสรีภาพของตนเอง เคารพสิทธิของผู้อื่น และกฎระเบียบ ที่ตั้งขึ้น ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและแก้ปัญหาโดยสันติวิธี

6) **สมรรถนะด้านการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน** นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมี ประสิทธิภาพ ทำให้เข้าถึงและรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี ตามความ ความอยากรู้อยากเห็น และช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานของการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่าง ยั่งยืน

4. สรรถนะเฉพาะ

1) ฟัง ดู และพูดด้วยความเข้าใจ

1.1) ฟัง และดูเพื่อทำความเข้าใจข้อความ หรือเรื่องที่ได้อ่าน ฟัง และดู หรือมีผู้อ่านให้ฟัง

1.2) พูดสื่อสารให้ผู้ฟังได้ยินและเข้าใจ

1.3) ส่วนร่วมในการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และ ประสบการณ์กับ

ผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจ และเคารพในความแตกต่าง

2) อ่านด้วยความเข้าใจ

1.1) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่าย ๆ อย่างคล่องแคล่ว

1.2) เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

3) เข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

2.1) สกกดคำ เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ

5. สมรรถนะย่อย/งาน

1) อ่านและอธิบายความหมายของคำได้อย่างถูกต้อง

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้

1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

2) ผลลัพธ์การเรียนรู้ช่วงชั้น

2.1) อ่านออกเสียงชัดเจนและเข้าใจ ความหมายของเรื่องที่อ่าน

2.2) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และ บทร้อยกรองง่าย ๆ

ถูกต้อง และคล่องแคล่ว

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) นักเรียนเข้าใจหลักภาษาไทย เรื่องคำควบกล้ำ และคำที่มีอักษรนำ (k = Knowledge)

2) นักเรียนสามารถอ่านคำควบกล้ำและอักษรนำได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (s = Skill)

3) นักเรียนเข้าใจความหมายและสามารถอธิบายศัพท์คำควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำที่ได้เรียนอย่างถูกต้อง (k = Knowledge)

4) นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการค้นหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม (A = Attitude)

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1) สมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม

2) บัตรคำกระดาษ A4

3) แบบเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4) ใบงาน

9. วิธีดำเนินการกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียมความพร้อม (10 นาที) (เน้นกลไก Gamification)

1) ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ นักเรียนเข้าใจ

2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน

3) ครูแจ้งกติกาการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การสะสมแต้ม (สติ๊กเกอร์หรือลายเซ็นต์ครูตามความเหมาะสมและสถานการณ์) ได้แก่ คะแนนความคิดเห็น คะแนนช่วยเหลือเพื่อน คะแนนความมีน้ำใจ คะแนนความกล้าแสดงออก คะแนนพิเศษ พร้อมแจกสมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม พร้อมทั้งให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มตามความชื่นชอบของตนเองอย่างสร้างสรรค์

ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม (Active Learning และ Gamification)

4) จากนั้นครูนำบัตรคำขึ้นมาให้นักเรียนอ่านออกเสียงแบบสะกดคำตาม 1 ครั้ง โดยเน้นคำควบกล้ำ 2 พยางค์ที่มีความหมาย พร้อมทั้งย้าให้นักเรียนช่วยกันจดจำคำ โดยใช้ระบบกลุ่มของตนเอง (10 นาที)

5) จากนั้นครูนำกรรไกรมาตัดแบ่งบัตรคำออกเป็น 2 ส่วน แล้วให้นักเรียนออกไปร่อนนอกห้องเรียน



6) ครูนำบัตรคำที่ตัดแบ่งแยกพยางค์แล้ว ไปวางตามจุดต่างๆภายในห้องเรียน โดยเน้นการกระจายของพยางค์และความสนุกสนานของการช่วยกันค้นหาคำ (5 นาที)

7) ครูแจ้งกติกาการค้นหาคำ โดยใช้ชื่อเกม “ยอดนักสืบ” ให้นักเรียนช่วยกันค้นหาคำที่ซ่อนอยู่ตามจุดต่างๆในห้องเรียนและนำมาต่อให้ได้ความหมาย ตามเวลาที่กำหนด (15 นาที) (Active Learning ; Games-based Learning)

8) ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณเริ่ม และ หมดเวลา ตามที่กำหนด จากนั้นให้ตัวแทนแต่ละกลุ่ม ออกมาอ่านคำที่ค้นหาได้และนำเสนอคำให้เพื่อนในชั้นเรียนฟัง กลุ่มใดที่สามารถค้นหาคำได้และสามารถอ่านได้ถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนนต่อคำ

9) ครูสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับ พร้อมอธิบายถึงคำจากเกม “ยอดนักสืบ” นั่นคือคำ ควบกล้ำ มีความหมายและความสำคัญอย่างไร พร้อมทั้งร่วมกันอภิปรายความหมายของคำในบัตร คำ และอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันอีกครั้ง (20 นาที) (Active Learning ; Think – Pair – Share)



10) ครูนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวน คำศัพท์ คำควบกล้ำที่ได้เรียนรู้วันนี้ เพื่อจะได้นำความรู้มาเล่นเกมชิงคะแนนในช่วงพักต่อไป

11) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นประยุกต์ใช้ (Active Learning และ Gamification)

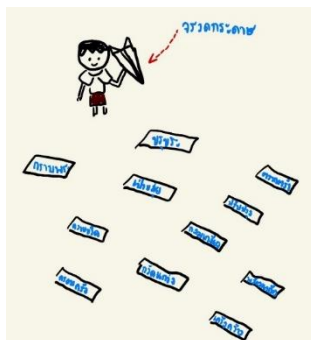
11) ครูพานักเรียนออกไปเรียนนอกห้องเรียน โดยนำบัตรคำที่ได้จัดการเรียนรู้ในชั่วโมงที่แล้ว วางไว้ที่พื้น พร้อมทั้งนำคำที่มีอักษรนำที่กำหนด วางปะปนรวมอยู่ด้วยในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้

12) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น เพื่อพับจรวด (10 นาที)

13) ครูชี้แจงกติกาวันนี้ ได้แก่ “**เกมนักบินอวกาศ**” โดยให้นักเรียนนำกระดาษที่ครูแจกให้ พับเป็นจรวดคนละ 1 ลำ นักเรียนสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่พับไม่เป็นในกลุ่มตนเองได้ (Active Learning ; Games-based Learning)

14) ครูพานักเรียนล้อมวงคำศัพท์ที่วางอยู่บนพื้น หรือ ตั้งแถวหน้ากระดานตามความเหมาะสมของพื้นที่ จากนั้นให้นักเรียนร่อนเครื่องบินกระดาษลงบนคำที่ต้องการอ่าน นักเรียนที่ร่อนเครื่องบินกระดาษได้ตรงตามเป้าหมายบัตรคำเท่านั้นที่สามารถอ่านคำศัพท์ได้ หากนักเรียนสามารถอ่านได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน รวมในคะแนนกลุ่ม โดยครูนำนักเรียนเล่นเกมตามเวลาที่เหมาะสม (20 นาที)

15) ครูสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับ พร้อมอธิบายถึงคำที่นักเรียนได้เล่นเกม “**เกมนักบินอวกาศ**” นั่นคือคำควบกล้ำ ที่มีคำที่มีอักษรนำปะปนอยู่ด้วย พร้อมทั้งร่วมกันอภิปรายความหมายของคำที่มีอักษรนำในบัตรคำ และอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันอีกครั้ง (30 นาที)



17) ครูนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวน คำศัพท์ คำควบล้ำและคำที่มีอักษรนำ ที่ได้เรียนรู้วันนี้ เพื่อจะได้นำความรู้มาเล่นเกมชิงคะแนนใน ชั่วโมงถัดไป

18) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นประยุกต์ใช้ (Active Learning และ Gamification)

19) ครูให้นักเรียนเปิดหนังสือ แบบเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน้า 78 เรื่อง คำควบล้ำและคำที่มีอักษรนำ จากนั้นอธิบายให้นักเรียนฟังอีกครั้ง พร้อมอ่านออกเสียง แบบสะกดคำพร้อมกัน (15นาที)

20) ครูแจกใบงานเรื่อง คำที่มีพยัญชนะควบล้ำ คำที่มีอักษรนำ ให้นักเรียนช่วยกันค้นหา คำตอบในกลุ่ม (30นาที) (Active Learning ; Brainstorming)

21) ครูนำใบงานมาตรวจ พร้อมให้คะแนนกลุ่มกับนักเรียน

ขั้นติดตามผล (Active Learning และ Gamification)

22) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง และแจ้งกติกาเพิ่มเติมว่า หากนักเรียนกลุ่มใดต้องการคะแนนเพิ่มให้ช่วยกันแก้ไขใบงานให้ถูกต้องและนำมาส่งอีกครั้ง หรือ กลุ่มใดทำถูกต้องทุกข้อ ให้รวมกลุ่มกันมาอ่านออกเสียงแบบสะกดคำให้ครูฟัง จะได้รับ คะแนนพิเศษ (15นาที)

23) ครูประกาศผลคะแนนกลุ่มอีกครั้ง พร้อมแจกรางวัลให้กับกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด รวมถึงสรุปเรื่องคำควบล้ำและคำที่มีอักษรนำ ที่ได้เรียนรู้วันนี้ พร้อมทั้งนัดหมายการเรียนรู้ในชั่วโมงถัดไป

หมายเหตุ : ระหว่างการจัดการเรียนรู้ ครูสามารถให้คะแนนนักเรียนตามพฤติกรรมและความเหมาะสมรายบุคคลและรายกลุ่มได้ตลอดเวลา เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการเรียน และสามารถหักลดคะแนนได้หากนักเรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ระหว่างการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รหัส ท13102

ชื่อรายวิชา ภาษาไทยเพิ่มเติม

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

จำนวน 15 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวการ์ตูนและคำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง (3 ชั่วโมง)

1. สาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

การอ่านสะกดคำภาษาไทย เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด 4 ชั้นตอน (Baldwin; & William, 1988 อ้างถึงใน กมล โพธิ์เย็น, 2564 หน้า 21) ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ครูผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โคนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ หากผู้เรียนสามารถทำตามเป้าหมายที่กำหนดได้ ก็จะได้รับรางวัลหรือคะแนนตอบแทน

2. ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนด้วยการเข้ากลุ่มย่อย เพื่อให้นักเรียนระดมความคิด ช่วยกันแก้ไขปัญหา ตามกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนด ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่นๆ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยชี้แนะแนวทางหรือเสริมข้อมูลให้ความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ความรู้จากการปฏิบัติงานกลุ่มที่นักเรียนได้คิดหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนำมาหาคำตอบในแบบฝึกหัดหรือชิ้นงานที่ครูผู้สอนมอบหมาย ทั้งแบบงานกลุ่มและรายบุคคล

4. ขั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้ผู้เรียน เขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ พร้อมทั้งประเมินตนเองว่าสามารถทำตามเป้าหมายได้หรือไม่ และวางแผนในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป

2. สมรรถนะประจำหน่วย

นักเรียนสามารถออกเสียงแบบสะกดคำและแบบไม่ออกเสียงสะกดคำ เรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเข้าใจความหมายของคำที่นักเรียนได้อ่าน

3. สรรณะหลัก

1) **สมรรถนะด้านการจัดการตนเอง** นักเรียน รู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเองผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมด้านภาษาสามารถอ่านเพื่อสื่อสารกับผู้อื่นด้วยความเข้าใจ และใช้ความสามารถด้านภาษา สร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นเพื่อการทำงาน ให้ประสบความสำเร็จอย่างมีเป้าหมาย

2) **สมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง** นักเรียนจะได้รับการพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์ สารสนเทศจากการฟัง ดู และอ่าน ฝึกทักษะการสังเคราะห์และตัดสินใจ สื่อสารความเข้าใจผ่านการ พูดและเขียนตามธรรมชาติและหลักการใช้ภาษาไทย

3) **สมรรถนะด้านการสื่อสาร** นักเรียนในการรับข้อมูลสารสนเทศด้วยการฟัง ดู และอ่าน เพื่อความเข้าใจ โดยใช้กระบวนการคิดเพื่อให้เกิด การเรียนรู้ พร้อมทั้งสื่อสารด้วยความเข้าใจด้วยการ พูด เขียน ท่าทางหรืออื่นๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ

4) **สมรรถนะด้านการรวมพลังทำงานเป็นทีม** นักเรียนสามารถทำงานของตนเองร่วมกับ ผู้อื่น ผ่านการสื่อสารด้วยภาษาไทย ทั้งการฟัง ดู อ่าน พูด และเขียนด้วยความเข้าใจธรรมชาติของการ ใช้ภาษา ใช้ภาษาเพื่อแก้ปัญหาเป็นทีมอย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดี และจัดการ ความขัดแย้ง

5) **สมรรถนะด้านการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง** นักเรียนสามารถเรียนรู้ทางภาษา การฟัง พูด อ่าน เขียน และสื่อสารอย่างมีวิจารณ์ญาณ รับฟังและเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่นโดยตลอดคติของ ตนเอง ใช้เหตุผล และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาต่าง ๆ และการใช้ภาษา เพื่อการเรียนรู้และการ ทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ตามเสรีภาพของตนเอง เคารพสิทธิของผู้อื่น และกฎระเบียบ ที่ตั้งขึ้น ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและแก้ปัญหาโดยสันติวิธี

6) **สมรรถนะด้านการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน** นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมี ประสิทธิภาพ ทำให้เข้าถึงและรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี ตามความ ความอยากรู้อยากเห็น และช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานของการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่าง ยั่งยืน

4. สรรณะเฉพาะ

1) ฟัง ดู และพูดด้วยความเข้าใจ

1.1) ฟัง และดูเพื่อทำความเข้าใจข้อความ หรือเรื่องที่ได้ฟัง และดู หรือมีผู้อ่านให้ฟัง

1.2) พูดสื่อสารให้ผู้ฟังได้ยินและเข้าใจ

1.3) ส่วนร่วมในการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และ ประสพการณ์กับ

ผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจ และเคารพในความแตกต่าง

2) อ่านด้วยความเข้าใจ

1.1) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่าย ๆ อย่างคล่องแคล่ว

1.2) เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

3) เข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

2.1) สกกดคำ เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ

5. สมรรถนะย่อย/งาน

1) อ่านและอธิบายความหมายของคำได้อย่างถูกต้อง

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้

1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

2) ผลลัพธ์การเรียนรู้ช่วงชั้น

2.1) อ่านออกเสียงชัดเจนและเข้าใจ ความหมายของเรื่องที่อ่าน

2.2) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และ บทร้อยกรองง่าย ๆ

ถูกต้อง และคล่องแคล่ว

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) นักเรียนเข้าใจหลักภาษาไทย เรื่อง คำที่มีตัวการ์นต์และคำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง (k = Knowledge)

2) นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีตัวการ์นต์และคำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียงได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (s = Skill)

3) นักเรียนเข้าใจความหมายและสามารถอธิบายศัพท์คำที่มีตัวการ์นต์และคำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียงได้อย่างถูกต้อง (k = Knowledge)

4) นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการค้นหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม (A = Attitude)

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) สมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม
- 2) จิ๊กซอต่อภาพบัตรคำ
- 3) ใบงาน ใบความรู้
- 4) เพลง การรันทัดถนัดขนาด โดย ครูแวนดำ

9. วิธีดำเนินกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียมความพร้อม (10นาที) (เน้นกลไก Gamification)

1) ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้นักเรียนเข้าใจ

2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-5 คน

3) ครูแจ้งกติกาการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การสะสมแต้ม (สามารถใช้สติ๊กเกอร์หรือลายเซ็นต์ของครูบันทึกลงในสมุดตามความเหมาะสมและสถานการณ์) ได้แก่ คะแนนความคิดเห็น คะแนนช่วยเหลือเพื่อน คะแนนความมีน้ำใจ คะแนนความกล้าแสดงออก คะแนนพิเศษ พร้อมแจกสมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม พร้อมทั้งให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มตามความชื่นชอบของตนเองอย่างสร้างสรรค์



ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม (Active Learning และ Gamification)

4) ครูแจกใบความรู้เรื่องไม้ทัณฑฆาตให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันอ่านและหาความรู้ด้วยตัวเอง (10นาที)

5) ครูแจกบัตรคำเรื่องตัวการันต์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันจดจำตามเวลาที่กำหนด

6) ครูเก็บบัตรคำจากนั้นแจกใบงานให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันเติมตัวการ์ตูนลงในใบงาน (20 นาที) (Active Learning ; Brainstorming)

7) ครูเฉลยคำที่ถูกต้อง พร้อมพานักเรียนอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันทั้งห้องเรียน

8) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายของคำแต่ละคำที่ได้อ่าน ก่อนที่ครูจะนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ เพื่อจะได้นำมาเล่นเกมชิงคะแนนในชั่วโมงถัดไป (20 นาที) (Active Learning ; Think – Pair – Share)

9) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นประยุกต์ใช้ (Active Learning และ Gamification)

10) ครูทบทวนคำศัพท์เมื่อชั่วโมงที่ผ่านมาในเรื่อง คำที่มีตัวการ์ตูน (10 นาที)

11) ครูแจกใบความรู้เรื่องไม้ทัณฑฆาตให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันอ่าน โดยรอบนี้ครูเป็นผู้อธิบายและชี้ให้นักเรียนอภิปรายคำที่มีตัวการ์ตูน โดยขณะที่ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ครูจะเน้นย้ำให้นักเรียนอ่านออกเสียงแบบสะกดคำให้ฟังเสมอ (20 นาที) (Active Learning ; Student's Reflection)

12) ครูน่านักเรียนฝึกร้องเพลง การันต์ทัณฑฆาต โดย ครูแวนดำ พร้อมให้ช่วยกันคิดทำทางประกอบเพลง (15 นาที)

เนื้อเพลง การันต์ทัณฑฆาต

การันต์กับทัณฑฆาต อย่าจำผิดพลาดโปรดจงเข้าใจ

การันต์คือตัวอักษรใด ๆ

ที่ถูกทำให้ไม่ต้องออกเสียง

โดนฆ่าด้วยไม้ทัณฑฆาต

เครื่องหมายประหลาดหัวกลมตัวเอียง

วางไว้บนไหนก็เดียง (ซ้ำ) ไม่ต้องออกเสียงตั้ง 1 ตัว 2 ตัว (ซ้ำ)

13) ครูให้คะแนนกลุ่มกับนักเรียนที่แสดงท่าทางประกอบและร้องเพลงได้เสียงดัง (Active Learning ; Student's Reflection)

ขั้นติดตามผล (Active Learning และ Gamification)

14) ครูแจกใบงานที่เหมือนกับใบงานเมื่อชั่วโมงที่แล้วให้นักเรียนแต่ละคนได้ทำด้วยตนเอง เพื่อเป็นการทดสอบความรู้รายบุคคล เมื่อนักเรียนแต่ละคนทำเสร็จให้รอเพื่อนในกลุ่มก่อน และพากันออกมาทดสอบการอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันเพื่อรับคะแนนกลุ่ม (15 นาที)

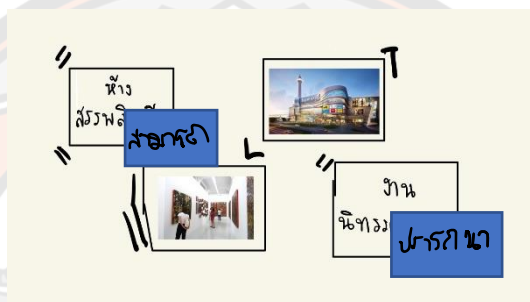
17) ครูสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับ และนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียนด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้วันนี้ เพื่อจะได้นำความรู้มาเล่นเกมชิงคะแนนในชั่วโมงถัดไป

19) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม ขั้นประยุกต์ใช้ และ ขั้นติดตามผล (Active Learning และ Gamification)

20) ครูแจกจิกซอคำและรูปภาพให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันจับคู่คำและรูปภาพที่สัมพันธ์กัน (10 นาที) (Active Learning ; Brainstorming)



21) เมื่อครบตามเวลาที่กำหนด ครูทำการเฉลยคำและรูปภาพ พร้อมทั้งให้คะแนนกลุ่มกับนักเรียน

22) ครูสอนนักเรียนอ่านคำจากการจับคู่และอธิบายถึงเรื่องคำที่มีตัวอักษรไม่ออกเสียงให้นักเรียนฟัง (10 นาที)

23) จากนั้นครูแจกบัตรคำที่มีตัวอักษรไม่ออกเสียงให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอีกครั้ง

24) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฟังคำที่ครูออกเสียง พร้อมยกคำศัพท์ที่ตรงกับคำที่ได้ยินขึ้นมา กลุ่มใดยกคำได้ถูกต้องได้รับ 1 คะแนน (20 นาที) (Active Learning ; Student's Reflection)



25) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายของคำแต่ละคำที่ได้อ่าน (20 นาที) (Active Learning ; Think – Pair – Share)

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รหัส ท13102

ชื่อรายวิชา ภาษาไทยเพิ่มเติม

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

จำนวน 15 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา (3 ชั่วโมง)

1. สาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

การอ่านสะกดคำภาษาไทย เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด 4 ขั้นตอน (Baldwin; & William, 1988 อ้างถึงใน กมล โพธิ์เย็น, 2564 หน้า 21) ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ครูผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โคนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ หากผู้เรียนสามารถทำตามเป้าหมายที่กำหนดได้ ก็จะได้รับรางวัลหรือคะแนนตอบแทน

2. ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนด้วยการเข้ากลุ่มย่อย เพื่อให้นักเรียนระดมความคิด ช่วยกันแก้ไขปัญหา ตามกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนด ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่นๆ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยชี้แนะแนวทางหรือเสริมข้อมูลให้ความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ความรู้จากการปฏิบัติงานกลุ่มที่นักเรียนได้คิดหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนำมาหาคำตอบในแบบฝึกหัดหรือชิ้นงานที่ครูผู้สอนมอบหมาย ทั้งแบบงานกลุ่มและรายบุคคล

4. ขั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้ผู้เรียน เขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ พร้อมทั้งประเมินตนเองว่าสามารถทำตามเป้าหมายได้หรือไม่ และวางแผนในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป

2. สมรรถนะประจำหน่วย

นักเรียนสามารถออกเสียงแบบสะกดคำและแบบไม่ออกเสียงสะกดคำ เรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเข้าใจความหมายของคำที่นักเรียนได้อ่าน

3. สรรณะหลัก

1) **สมรรถนะด้านการจัดการตนเอง** นักเรียน รู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเองผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมด้านภาษาสามารถอ่านเพื่อสื่อสารกับผู้อื่นด้วยความเข้าใจ และใช้ความสามารถด้านภาษา สร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นเพื่อการทำงาน ให้ประสบความสำเร็จอย่างมีเป้าหมาย

2) **สมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง** นักเรียนจะได้รับการพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์ สาระสนเทศจากการฟัง ดู และอ่าน ฝึกทักษะการสังเคราะห์และตัดสินใจ สื่อสารความเข้าใจผ่านการ พูดและเขียนตามธรรมชาติและหลักการใช้ภาษาไทย

3) **สมรรถนะด้านการสื่อสาร** นักเรียนในการรับข้อมูลสารสนเทศด้วยการฟัง ดู และอ่าน เพื่อความเข้าใจ โดยใช้กระบวนการคิดเพื่อให้เกิด การเรียนรู้ พร้อมทั้งสื่อสารด้วยความเข้าใจด้วยการ พูด เขียน ท่าทางหรืออื่นๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ

4) **สมรรถนะด้านการรวมพลังทำงานเป็นทีม** นักเรียนสามารถทำงานของตนเองร่วมกับ ผู้อื่น ผ่านการสื่อสารด้วยภาษาไทย ทั้งการฟัง ดู อ่าน พูด และเขียนด้วยความเข้าใจธรรมชาติของการ ใช้ภาษา ใช้ภาษาเพื่อแก้ปัญหาเป็นทีมอย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดี และจัดการ ความขัดแย้ง

5) **สมรรถนะด้านการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง** นักเรียนสามารถเรียนรู้ทางภาษา การฟัง พูด อ่าน เขียน และสื่อสารอย่างมีวิจารณญาณ รับฟังและเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่นโดยตลอดคติของ ตนเอง ใช้เหตุผล และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาต่าง ๆ และการใช้ภาษา เพื่อการเรียนรู้และการ ทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ตามเสรีภาพของตนเอง เคารพสิทธิของผู้อื่น และกฎระเบียบ ที่ตั้งขึ้น ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและแก้ปัญหาโดยสันติวิธี

6) **สมรรถนะด้านการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน** นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมี ประสิทธิภาพ ทำให้เข้าถึงและรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี ตามความ ความอยากรู้อยากเห็น และช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานของการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่าง ยั่งยืน

4. สรรณะเฉพาะ

1) ฟัง ดู และพูดด้วยความเข้าใจ

1.1) ฟัง และดูเพื่อทำความเข้าใจข้อความ หรือเรื่องที่ได้ฟัง และดู หรือมีผู้อ่านให้ฟัง

1.2) พูดสื่อสารให้ผู้ฟังได้ยินและเข้าใจ

1.3) ส่วนร่วมในการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และ ประสบการณ์กับ

ผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจ และเคารพในความแตกต่าง

2) อ่านด้วยความเข้าใจ

1.1) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่าย ๆ อย่างคล่องแคล่ว

1.2) เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

3) เข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

2.1) สกกดคำ เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ

5. สมรรถนะย่อย/งาน

1) อ่านและอธิบายความหมายของคำได้อย่างถูกต้อง

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้

1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

2) ผลลัพธ์การเรียนรู้ช่วงชั้น

2.1) อ่านออกเสียงชัดเจนและเข้าใจ ความหมายของเรื่องที่อ่าน

2.2) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และ บทร้อยกรองง่าย ๆ

ถูกต้อง และคล่องแคล่ว

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) นักเรียนเข้าใจหลักภาษาไทย เรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา (k = Knowledge)

2) นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตราได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (s = Skill)

3) นักเรียนเข้าใจความหมายและสามารถอธิบายศัพท์คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตราได้เรียนอย่างถูกต้อง (k = Knowledge)

4) นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการค้นหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม (A = Attitude)

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) สมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม
- 2) บัตรคำกระดาษ A4
- 3) กระดาษสำหรับพับจรวด
- 4) ใบความรู้ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา
- 5) ใบงาน

9. วิธีดำเนินการกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียมความพร้อม (เน้นกลไก Gamification)

1) ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ นักเรียนเข้าใจ

2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-5 คน

3) ครูแจ้งกติกาการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การสะสมแต้ม (สามารถใช้สติ๊กเกอร์หรือลายเซ็นต์ของครูบันทึกลงในสมุดตามความเหมาะสมและสถานการณ์) ได้แก่ คะแนนความคิดเห็น คะแนนช่วยเหลือเพื่อน คะแนนความมีน้ำใจ คะแนนความกล้าแสดงออก คะแนนพิเศษ พร้อมแจกสมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม พร้อมทั้งให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มตามความชื่นชอบของตนเองอย่างสร้างสรรค์









ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม (Active Learning และ Gamification)

4) ครูแจกใบความรู้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแยกกันไปฝึกอ่านออกเสียง ใช้เวลา 15 นาที โดยสามารถช่วยกันสอนเพื่อนที่อ่านไม่คล่องในกลุ่มของตนเองได้ (ครูสังเกตพฤติกรรมการช่วยเหลือกันในกลุ่ม) (Active Learning ; Brainstorming)

5) นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านออกเสียงแบบสะกดคำให้ครูฟัง โดยครูให้คะแนนตามความสามารถ

6) ในช่วงนี้นักเรียนส่วนใหญ่อาจจะยังอ่านไม่ได้ ครูช่วยให้นักเรียนฝึกสะกดคำพร้อมกับครู

7) ครูเขียนคำศัพท์ในมาตราต่างๆ โดยคละกั้นลงบนกระดานคำให้เต็มพื้นที่ และอธิบายความหมายของมาตราตัวสะกดให้นักเรียนฟัง จากนั้นแจ้กติกาให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำเครื่องหมายที่ครูกำหนดลงรอบคำ ดังนี้

- มาตราตัวสะกดแม่กง 
- มาตราตัวสะกดแม่กน 
- มาตราตัวสะกดแม่กม 
- มาตราตัวสะกดแม่เกย 
- มาตราตัวสะกดแม่เกอว 
- มาตราตัวสะกดแม่กก 
- มาตราตัวสะกดแม่กค 
- มาตราตัวสะกดแม่กบ 
- มาตราตัวสะกด แม่ กา ไม่ต้องทำเครื่องหมาย

8) นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเพื่อเล่นวงคำตอบ โดยเพื่อนๆในกลุ่มสามารถตะโกนช่วยเพื่อนได้แต่ห้ามออกมาหรือมาใกล้บริเวณกระดานคำ (Active Learning ; Brainstorming)

9) ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ เริ่มเกม และเป่านกหวีดให้สัญญาณ หมดเวลา ตามที่กำหนด จากนั้นให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านคำที่วงกลมได้ให้เพื่อนในชั้นเรียนฟัง กลุ่มใดที่สามารถวงคำได้และสามารถอ่านได้ถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนนต่อคำ

10) ครูสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับ พร้อมอธิบายถึงคำจากเกมนั้น คือ คำในมาตราตัวสะกดต่างๆ และตั้งคำถามให้นักเรียนหาคำตอบกลุ่มคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรามีคำใดบ้าง พร้อมแจกกระดาษให้แต่ละกลุ่มเขียนคำมาส่ง

11) ครูเฉลยคำตอบ พร้อมทั้งอธิบายความหมายและความแตกต่างของ คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา ให้นักเรียนฟัง

12) นักเรียนร่วมกันอ่านคำบนกระดานคำอีกครั้งแบบออกเสียงสะกดคำ ก่อนที่ครูจะนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา เพื่อจะได้นำความรู้มาเล่นเกมชิงคะแนนในชั่วโมงถัดไป

11) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นประยุกต์ใช้ (Active Learning และ Gamification)

- 11) ครูทบทวนคำศัพท์เมื่อชั่วโมงที่ผ่านมาในเรื่อง คำมีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา
- 12) ครูแสดงตารางคะแนนกลุ่มเมื่อชั่วโมงที่แล้ว และจูงใจให้นักเรียนกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำกว่าเพื่อนได้มีโอกาสแก้ตัวอีกครั้งโดยใช้เกม
- 13) ครูพานักเรียนออกไปเรียนนอกห้องเรียน เน้นพื้นที่โล่งกว้าง และครูจะนำบัตรคำที่วางไว้ที่พื้น โดยคำที่สะกดตรงตามมาตราจะใช้สีของกระดาษที่แตกต่างจากคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา
- 12) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น เพื่อพับจรวด
- 13) ครูชี้แจ้งกติกาวันนี้ ได้แก่ “**เกมนักบินอวกาศ**” โดยให้นักเรียนนำกระดาษที่ครูแจกให้พับเป็นจรวดคนละ 1 ลำ นักเรียนสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่พับไม่เป็นในกลุ่มตนเองได้
- 14) ครูพานักเรียนล้อมวงคำศัพท์ที่วางอยู่บนพื้น หรือ ตั้งแถวหน้าแบบกระดานตามความเหมาะสมของพื้นที่ จากนั้นให้นักเรียนร่อนเครื่องบินกระดาษลงบนคำที่ต้องการอ่าน นักเรียนที่ร่อนเครื่องบินกระดาษได้ตรงตามเป้าหมายบัตรคำเท่านั้นที่สามารถอ่านคำศัพท์ได้ หากนักเรียนสามารถอ่านได้ถูกต้องรับ 1 คะแนน โดยครูนำนักเรียนเล่นเกมตามเวลาที่เหมาะสม
- 15) ครูสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับ พร้อมอธิบายถึงคำที่นักเรียนได้เล่นเกม “**เกมนักบินอวกาศ**” นั่นคือคำศัพท์ที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งร่วมกันอภิปรายความหมายของคำในบัตรคำที่มีสีต่างกันนั้น แตกต่างกันอย่างไร โดยให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดเห็นในการอภิปราย (ครูสังเกตพฤติกรรม) และอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันอีกครั้ง
- 16) ครูนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้วันนี้ เพื่อจะได้นำความรู้มาเล่นเกมชิงคะแนนในชั่วโมงถัดไป
- 17) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นประยุกต์ใช้ (Active Learning และ Gamification)

- 21) ครูนำนักเรียนอ่านออกเสียงคำในใบงานพร้อมกันทั้งแบบสะกดคำและไม่สะกดคำ
- 22) ครูแจกใบงานเรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำตอบ (Active Learning ; Student’s Reflection; Brainstorming)
- 23) ครูนำใบงานมาตรวจ พร้อมให้คะแนนกลุ่มกับนักเรียน

ขั้นติดตามผล (Active Learning และ Gamification)

- 24) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง และแจ้งกติกาเพิ่มเติมว่า หากนักเรียนกลุ่มใดต้องการคะแนนเพิ่มให้ช่วยกันแก้ไขใบงานให้ถูกต้องและนำมาส่งอีก

ครั้ง หรือ กลุ่มใดทำถูกต้องทุกข้อ ให้รวมกลุ่มกันมาอ่านออกเสียงแบบไม่สะกดคำให้ครูฟัง จะได้รับ
คะแนนพิเศษ

25) ครูประกาศผลคะแนนกลุ่มอีกครั้ง พร้อมแจกรางวัลให้กับกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด รวมถึง
สรุปเรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้เรียนรู้อันนี้ พร้อมทั้งนัดหมายการ
เรียนในชั่วโมงถัดไป



หมายเหตุ : ระหว่างการจัดการเรียนรู้ ครูสามารถให้คะแนนนักเรียนตามพฤติกรรมและความ
เหมาะสมรายบุคคลและรายกลุ่มได้ตลอดเวลา เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์
ในการเรียน และสามารถหักลดคะแนนได้หากนักเรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ระหว่างการจัดการ
เรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รหัส ท13102

ชื่อรายวิชา ภาษาไทยเพิ่มเติม

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

จำนวน 15 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ข ฤ ฤ คำที่มี รร (3 ชั่วโมง)

1. สาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

การอ่านสะกดคำภาษาไทย เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด 4 ชั้นตอน (Baldwin; & William, 1988 อ้างถึงใน กมล โพธิ์เย็น, 2564 หน้า 21) ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ครูผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โดนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ หากผู้เรียนสามารถทำตามเป้าหมายที่กำหนดได้ ก็จะได้รับรางวัลหรือคะแนนตอบแทน

2. ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนด้วยการเข้ากลุ่มย่อย เพื่อให้นักเรียนระดมความคิด ช่วยกันแก้ไขปัญหา ตามกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนด ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่นๆ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยชี้แนะแนวทางหรือเสริมข้อมูลให้ความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ความรู้จากการปฏิบัติงานกลุ่มที่นักเรียนได้คิดหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนำมาหาคำตอบในแบบฝึกหัดหรือชิ้นงานที่ครูผู้สอนมอบหมาย ทั้งแบบงานกลุ่มและรายบุคคล

4. ขั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้ผู้เรียน เขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ พร้อมทั้งประเมินตนเองว่าสามารถทำตามเป้าหมายได้หรือไม่ และวางแผนในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป

2. สมรรถนะประจำหน่วย

นักเรียนสามารถออกเสียงแบบสะกดคำและแบบไม่ออกเสียงสะกดคำ เรื่อง คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเข้าใจความหมายของคำที่นักเรียนได้อ่าน

3. สรรณะหลัก

1) **สมรรถนะด้านการจัดการตนเอง** นักเรียน รู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเองผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมด้านภาษาสามารถอ่านเพื่อสื่อสารกับผู้อื่นด้วยความเข้าใจ และใช้ความสามารถด้านภาษา สร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นเพื่อการทำงาน ให้ประสบความสำเร็จอย่างมีเป้าหมาย

2) **สมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง** นักเรียนจะได้รับการพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์ สารสนเทศจากการฟัง ดู และอ่าน ฝึกทักษะการสังเคราะห์และตัดสินใจ สื่อสารความเข้าใจผ่านการ พูดและเขียนตามธรรมชาติและหลักการใช้ภาษาไทย

3) **สมรรถนะด้านการสื่อสาร** นักเรียนในการรับข้อมูลสารสนเทศด้วยการฟัง ดู และอ่าน เพื่อความเข้าใจ โดยใช้กระบวนการคิดเพื่อให้เกิด การเรียนรู้ พร้อมทั้งสื่อสารด้วยความเข้าใจด้วยการ พูด เขียน ท่าทางหรืออื่นๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ

4) **สมรรถนะด้านการรวมพลังทำงานเป็นทีม** นักเรียนสามารถทำงานของตนเองร่วมกับ ผู้อื่น ผ่านการสื่อสารด้วยภาษาไทย ทั้งการฟัง ดู อ่าน พูด และเขียนด้วยความเข้าใจธรรมชาติของการ ใช้ภาษา ใช้ภาษาเพื่อแก้ปัญหาเป็นทีมอย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดี และจัดการ ความขัดแย้ง

5) **สมรรถนะด้านการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง** นักเรียนสามารถเรียนรู้ทางภาษา การฟัง พูด อ่าน เขียน และสื่อสารอย่างมีวิจารณญาณ รับฟังและเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่นโดยตลอดคติของ ตนเอง ใช้เหตุผล และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาต่าง ๆ และการใช้ภาษา เพื่อการเรียนรู้และการ ทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ตามเสรีภาพของตนเอง เคารพสิทธิของผู้อื่น และกฎระเบียบ ที่ตั้งขึ้น ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและแก้ปัญหาโดยสันติวิธี

6) **สมรรถนะด้านการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน** นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมี ประสิทธิภาพ ทำให้เข้าถึงและรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี ตามความ ความอยากรู้อยากเห็น และช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานของการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่าง ยั่งยืน

4. สรรณะเฉพาะ

1) ฟัง ดู และพูดด้วยความเข้าใจ

1.1) ฟัง และดูเพื่อทำความเข้าใจข้อความ หรือเรื่องที่ได้ฟัง และดู หรือมีผู้อ่านให้ฟัง

1.2) พูดสื่อสารให้ผู้ฟังได้ยินและเข้าใจ

1.3) ส่วนร่วมในการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และ ประสพการณ์กับ

ผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจ และเคารพในความแตกต่าง

2) อ่านด้วยความเข้าใจ

1.1) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่าย ๆ อย่างคล่องแคล่ว

1.2) เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

3) เข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

2.1) สกกดคำ เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ

5. สมรรถนะย่อย/งาน

1) อ่านและอธิบายความหมายของคำได้อย่างถูกต้อง

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้

1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

2) ผลลัพธ์การเรียนรู้ช่วงชั้น

2.1) อ่านออกเสียงชัดเจนและเข้าใจ ความหมายของเรื่องที่อ่าน

2.2) อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และ บทร้อยกรองง่าย ๆ

ถูกต้อง และคล่องแคล่ว

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) นักเรียนเข้าใจหลักภาษาไทย เรื่อง คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ถ ฤ คำที่มี รร (k = Knowledge)

2) นักเรียนสามารถอ่านคำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ถ ฤ คำที่มี รร คำพ้องได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (s = Skill)

3) นักเรียนเข้าใจความหมายและสามารถอธิบายศัพท์คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ถ ฤ คำที่มี รร ได้อย่างถูกต้อง (k = Knowledge)

4) นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการค้นหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม (A = Attitude)

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) สมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม
- 2) จ๊ิกชอตต่อภาพบัตรคำ
- 3) ใบงาน ใบความรู้
- 4) เพลง การ์ตูนทัศนธาตุ โดย ครูแวนดำ
- 5) บัตรคำ

9. วิธีดำเนินกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียมความพร้อม (เน้นกลไก Gamification)

1) ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning loss) ด้านการอ่าน เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (โควิด-19) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้นักเรียนเข้าใจ

2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-5 คน

3) ครูแจ้งกติกาการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การสะสมแต้ม (สามารถใช้สติ๊กเกอร์หรือลายเซ็นต์ของครูบันทึกลงในสมุดตามความเหมาะสมและสถานการณ์) ได้แก่ คะแนนความคิดเห็น คะแนนช่วยเหลือเพื่อน คะแนนความมีน้ำใจ คะแนนความกล้าแสดงออก คะแนนพิเศษ พร้อมแจกสมุดสะสมคะแนนประจำกลุ่ม พร้อมทั้งให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มตามความชื่นชอบของตนเองอย่างสร้างสรรค์



ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม (Active Learning และ Gamification)

4) ครูแจกจ๊ิกชอตคำและรูปภาพให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันจับคู่คำและรูปภาพที่สัมพันธ์กัน (Active Learning ; Brainstorming)

5) เมื่อครบตามเวลาที่กำหนด ครูทำการเฉลยคำและรูปภาพ พร้อมทั้งให้คะแนนกลุ่มกับนักเรียน

6) ครูสอนนักเรียนอ่านคำจากการจับคู่และอธิบายถึงเรื่องคำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ฤ ฎ คำที่มี รร ให้นักเรียนฟัง พร้อมฝึกอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันทั้งห้องเรียน

7) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายของคำแต่ละคำที่ได้อ่าน ก่อนที่ครูจะนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียน ด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ เพื่อจะได้นำมาเล่นเกมชิงคะแนนในชั่วโมงถัดไป (Active Learning ; Think – Pair – Share)

8) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง

ขั้นประยุกต์ใช้

ชั่วโมงที่ 2 (Active Learning และ Gamification)

9) ครูทบทวนคำศัพท์เมื่อชั่วโมงที่ผ่านมาในเรื่อง คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ท ฤ ฎ คำที่มี รร

10) ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนคนละคำละกัน ซึ่งจะประกอบไปด้วย ประธาน กริยา และกรรม ที่มีใช้ท ฤ ฎ คำที่มี รร รวมอยู่ด้วย (Active Learning ; Student’s Reflection)

11) ครูให้นักเรียนจับกลุ่มคำให้ได้ประโยคที่ต้องการ ตามเวลาที่กำหนด โดยครูเป็นคนส่งสัญญาณนกหวีด นักเรียนคนใดสามารถจับกลุ่มจนได้ประโยคที่มีความหมายถูกต้องรับคะแนนเข้ากลุ่มตนเอง 1 คะแนน

12) ครูนำนักเรียนเล่นเกมจับกลุ่มประโยคตามเวลาที่เหมาะสม โดยเน้นประโยคที่ไม่ซ้ำกันในแต่ละรอบ

13) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายของคำแต่ละคำที่ได้เล่นเกมจับกลุ่มคำ พร้อมฝึกอ่านออกเสียงแบบสะกดคำพร้อมกันทั้งห้องเรียน (Active Learning ; Think – Pair – Share)

14) ครูสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับ และนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป รวมถึงให้การบ้านนักเรียนด้วยการกลับไปทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้วันนี้ เพื่อจะได้นำความรู้มาเล่นเกมชิงคะแนนในชั่วโมงถัดไป

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นติดตามผล (Active Learning และ Gamification)

15) ครูนำนักเรียนอ่านออกเสียงคำในใบความรู้พร้อมกันทั้งแบบสะกดคำและไม่สะกดคำ

16) ครูแจกใบงานเรื่องให้นักเรียนรายบุคคลแต่ให้ช่วยกันหาคำตอบในกลุ่ม (Active Learning ; Brainstorming)

17) ครูนำใบงานมาตรวจ พร้อมให้คะแนนกลุ่มกับนักเรียน

18) ครูขึ้นอันดับคะแนนให้นักเรียนทราบผลคะแนนรวมของกลุ่มตนเอง และแจ้งกติกาเพิ่มเติมว่า หากนักเรียนกลุ่มใดต้องการคะแนนเพิ่มให้ช่วยกันแก้ไขใบงานให้ถูกต้องและนำมาส่งอีก

ครั้ง หรือ กลุ่มใดทำถูกต้องทุกข้อ ให้รวมกลุ่มกันมาอ่านออกเสียงแบบไม่สะกดคำให้ครูฟัง จะได้รับ
คะแนนพิเศษ

19) ครูประกาศผลคะแนนกลุ่มอีกครั้ง พร้อมแจกรางวัลให้กับกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด รวมถึง
สรุปเรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้เรียนรู้อันนี้ พร้อมทั้งนัดหมายการ
เรียนในชั่วโมงถัดไป



หมายเหตุ : ระหว่างการจัดการเรียนรู้ ครูสามารถให้คะแนนนักเรียนตามพฤติกรรมและความ
เหมาะสมรายบุคคลและรายกลุ่มได้ตลอดเวลา เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์
ในการเรียน และสามารถหักลดคะแนนได้หากนักเรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ระหว่างการจัดการ
เรียนรู้

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กมล โพธิ์เย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 Active Learning : Learning satisfy Education in 21st century. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 19(1), 13-14.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา สพป.สท1. (2565). คู่มือการขับเคลื่อนสถานการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ SKT1 OBEC Learning loss Center : LLC. สุโขทัย : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1.
- กรมวิชาการ. (2544). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กฤษณพงศ์ เลิศบุรังชัย. (2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2565, จาก: <http://touchpoint.in.th/gamification/>.
- ขวัญณา บุญนิธิ. (2564). *การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกหัดวินิจฉัยเป็นรายบุคคล*. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จิระพรรณ ชาญช่าง. (2561). *ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราภา อรรถพร. (2557). *การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต*. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 9(4), 122 – 136.
- จิราภร คุ่มมณี และปณิตา วรรณพิรุณ. (2561 กรกฎาคม – ธันวาคม). การเรียนรู้แบบสะเต็มเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนวัตกรอาชีวศึกษา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*. 15(2), 162-176.
- จิราพร กำจัดทุกข์. (2552). *ความพึงพอใจหลังการตัดสินใจซื้อคอนโดมิเนียมในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนาบริหารศาสตร์.
- จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์. (2558). *Active Learning แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21*. สืบค้นเมื่อ 9 มิถุนายน 2565, จาก : <http://chitnarongactivelearning.blogspot.com>.

- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล: Digital learning design*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรรยา เล็กชัยรัตน์และพิมพ์พรรณ เทพสุเมธานนท์. (2557). *ความสามารถในการอ่านสะกดคำที่เป็นสระเปล่งร่าง โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านคำที่เป็นสระเปล่งร่าง ของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). *การอ่านและส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2563, จาก : <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>.
- ชนัดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559 กรกฎาคม – กันยายน). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 18(3), 331-339.
- ชัชญา เครือกลาง. (2557). *การอ่านสะกดคำ*. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564, จาก: http://popypy2525.blogspot.com/2014/12/blog-post_13.html
- ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2550). *ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา: บทบาทของครูกับ Active Learning*. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2565, จาก: www.pochanukul.com/?p=169.
- ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร. (2560). *สภาพและแนวทางแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน(GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐวดี ธาตุดี. (2561). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดารณี อุทัยรัตนกิจ. (2559). *ครูแนะปรั่วิธีสอน 3 ช่วงวัย “อนุบาล-ประถม-มัธยม”*. สืบค้นเมื่อ 29 มิถุนายน 2565, จาก: <https://mgronline.com/qol/detail /9590000003478>.

- ทักษิณ คุณพิภาค. (2561). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต.สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทรงภพ ชุมมธรรส. (2563 กรกฎาคม-ธันวาคม). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการสรุปความ. *วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์*. 15(2). 178-187.
- ธีรพล จำนงนิจ. (2548). *ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามณฑลบุรี*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นัตยา มะเส็ง. (2564 กรกฎาคม - ธันวาคม). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. *วารสารการอ่าน*. 25(2). 67-84.
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- เนาวรัตน์ ชื่นมณี. (2540). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาไทย การสะกดคำยาก เรื่องเปิดหาขย ประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต.มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นรรธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร. (2564). *ภาวะความรู้ถดถอยรู้ (Learning loss) ที่ต้องเร่งแก้ไขในมุมมองของ CEO Starfish Education*. สืบค้นเมื่อ 31 มิถุนายน 2565, จาก: <https://www.starfishlabz.com/blog/601-ภาวะความรู้ถดถอยรู้-learning-loss-ที่ต้องเร่งแก้ไขในมุมมองของ-ceo-starfish-education>.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2557). *แนวพัฒนาการอ่านเร็ว - คิดเป็น*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เบญจภาค จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร, และอรัญญา ชูยกระเดื่อง. (2561 กรกฎาคม - ธันวาคม). *เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้*. *วารสารโครงการนวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*. 4(2), 34-43.

- ปิยะวรรณ ปานโต. (2563). การจัดการเรียนการสอนของไทยภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19). กรุงเทพฯ: สถาบันวิทยุกระจายเสียงรัฐสภาและสำนักวิชาการ.
- ปริญานุษ พรหมภาสิต. (2559). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ “Active Learning (AL) for HuSo at KPRU”*. กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- พันทิพา อมรฤทธิ และศยามน อินสะอาด. (2563). เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอนทางไกล, *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*, 15(18), 38.
- พิมลพร พงษ์ประเสริฐ. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ตร่วมกับแบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิรุณรัตน์ ขอนดอก. (2563). การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้บทเรียนสื่อประสมร่วมกับแนวคิดพหุสัมผัส สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์. (2560). การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning). *วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร*, 8(2), 327-336.
- พลอยไพลิน นิลกรรณ. (2565). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โครงการการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง*. กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 35.
- ภาณุเดช เพียรความสุขและคณะ. (2558). *ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*. วิทยศึกษานักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีประจำปีงบประมาณ 2558.
- ภูมิศรัณย์ ทองเยี่ยมนาค. (2564). *เอฟเฟกต์โควิดเขย่าการศึกษา เพิ่มแรงกดดันต่อการเรียนรู้*. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2565, จาก: <https://www.eef.or.th/article-effects-of-covid-19/>.

- ยศวีร์ สายฟ้า. (2565). *Learning loss ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้*. สืบค้นเมื่อ 31 มิถุนายน 2565, จาก: <https://research.eef.or.th/learning-loss-recession/>
- รชยา ภูตะมาตย์. (2559). *การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- รัตน์ บัวสนธ์. (2552). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยราชบัณฑิตยสถาน. *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : ภาควิชาการวัดผลและวิจัยทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- วรัญญา เสนสม. (2563). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสารวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พาณิช. (2565). *Learning loss ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้*. สืบค้นเมื่อ 31 มิถุนายน 2565, จาก: <https://research.eef.or.th/learning-loss-recession/>
- วิธิตา พรหมวงศ, ทศนา ประสานตร, สุมาลี ศรีพุทธรินทร์. (2564). *สภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนมเขต 1*. *วารสารรัชต์ภาคย์*. 15(40), 202-203.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2549). *นวัตกรรมตามแนวคิด Backward Design*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2563). *ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10.

- วรศักดิ์ อัครเดชเรืองศรี. (2558). *ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ปกครองต่อการบริหารจัดการ การศึกษาของโรงเรียนภูมิสมิทธ์ เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). *เทคนิคการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้าวิชาการ.
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. *วารสารนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์เพื่อความยั่งยืน*. 1(1), 378-391.
- ศยามน อินสะอาด. (2561). *การออกแบบบทเรียน e-Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง*. กรุงเทพฯ: บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน).
- ศิริกุล แสงสี. (2564). *การศึกษาการพัฒนาสมรรถนะครูตามสถานการณ์แพร่เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด - 19) ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยพิบูลสงคราม.
- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์. กรุงเทพฯ: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม).
- สถาพร พงุฑภูมิกุล. (2559). “การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning”. สืบค้นเมื่อ 31 มิถุนายน 2565, จาก https://km.buu.ac.th/article/frontend/article_detail/141.
- สรัญญพัทธ์ แก้วศรีไตร. (2563). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเรื่องคำ และหน้าที่ของคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สุคนธา ทองรักษ์. (2558). Gamification for education. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2565, จาก: <https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education>
- สุรพล บุญลือ. (2560). *การวิจัยโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. สืบค้น 9 มิถุนายน 2562, จาก: <https://www.slideshare.net/SuraponBoonlue/ss198>.
- แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2563 กันยายน-ธันวาคม). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*. 5(3). 428.

- สมบัติ บารมี. (2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทมหาชน ไฟเบอร์ซีเมนต์ จำกัด (มหาชน)*. รายงานการวิจัยคณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *คู่มือการใช้กรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ... สำหรับช่วงชั้นที่ 1*. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2565, จาก: <https://bit.ly/3Sxdlzo>.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *รายงานผลการศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19 : สภาพการณ์ บทเรียน และแนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้เรียนรู้*. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2565, จาก <http://www.onec.go.th/th.php/book/BookView/1932>.
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร. (2560). *การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมความจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร, สุรพล บุญลือ, กิรติ ตันเสถียร. (2560). *การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยี ผสมความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. 10(1), 550-564.
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2555). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สู่ผลงานทางวิชาการเพื่อการเลื่อนวิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2551). *สมองอัจฉริยะ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ช่างฟ้า.