



การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้
วรรณกรรมเป็นฐาน



บุญญฉัตร สังกัดกลาง

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้
วรรณกรรมเป็นฐาน



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่อง
ทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้
วรรณกรรมเป็นฐาน"

ของ บุญญฉัตร สังกัดกลาง

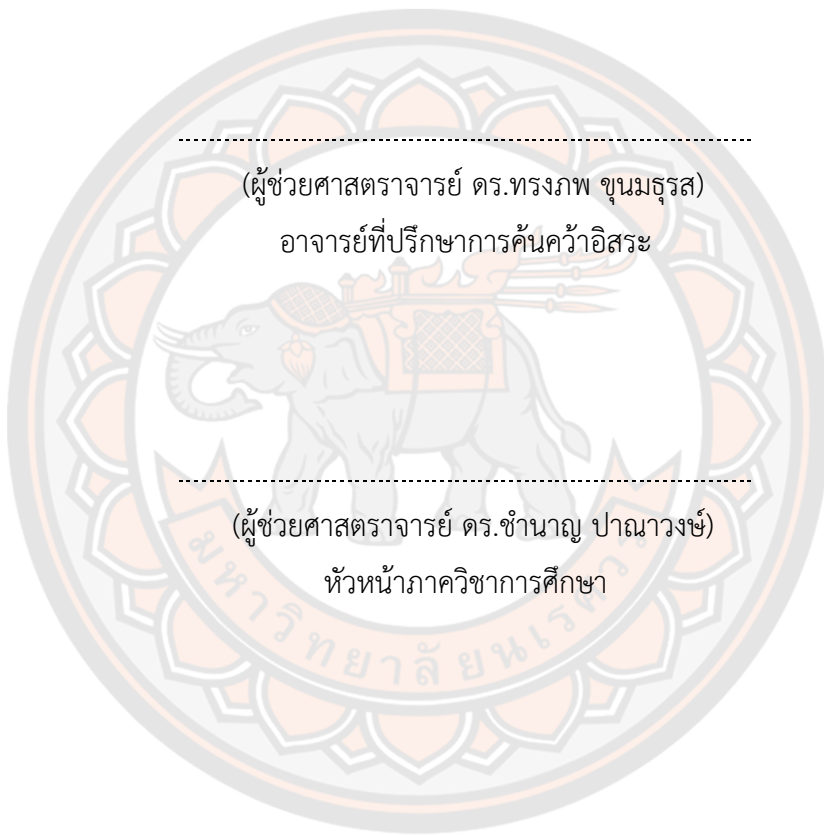
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
ผู้วิจัย	บุญญฉัตร สังกัดกลาง
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	การเขียนสะกดคำ, เกมมิฟิเคชัน, วรรณกรรมเป็นฐาน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาเมืองสุรนารี จำนวน 294 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านโคกสูง จำนวน 5 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent และ t-test one sample

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.14) 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3) ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.15)



Title THE DEVELOPMENT OF SPELLING WRITING ABILITY FOR
GRAD 3 STUDENTS WITH LEARNING DISABLED BY USING
GAMIFICATION TECHNIQUE WITH LITERATURE
BASED APPROACH

Author Bunyachat Sangkatklang

Advisor Assistant Professor Songphop Khunmathurot, Ph.D.

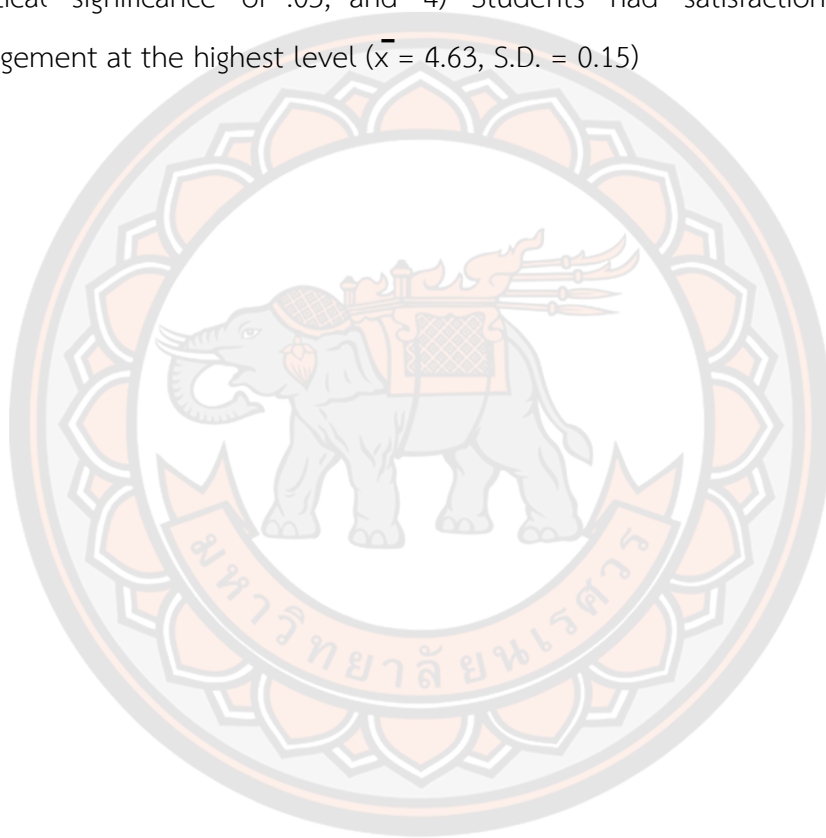
Academic Paper M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan
University, 2022

Keywords Writing Spelling, Gamification, Literature-based approach

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop a learning plan using gamification and literature-based approach, 2) compare the writing and spelling ability before and after learning, 3) compare the writing and spelling ability before and after learning with the criteria of 80%, and 4) study the satisfaction that happens with learning management. The population consists of students with learning disabilities in grade 3 in the year 2022, at Sunaree City Education Quality Development Center with 294 people. The sample group consists of 5 students who have learning disabilities in grade 3, semester 2, academic year 2022, Ban Khok Sung School, which was acquired using purposive sampling method. The research tools were 1) a learning management plan using gamification technique with the use of literature-based approach, 2) a test to measure writing and spelling abilities, and 3) a questionnaire to assess students' satisfaction with learning management. Statistics that were used for data analysis included mean, percentage, standard deviation, dependent t-test and one sample t-test.

The research findings were as follows: 1) the learning management plan using gamification technique with the use of literature based approach was at the highest level of appropriateness ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.14), 2) The ability to write and spell words after the lesson was higher than before, at a statistical significance of .05, 3) The ability to write and spell words after learning was higher than the 80% criterion with a statistical significance of .05, and 4) Students had satisfaction after learning management at the highest level ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.15)



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุนมธูรส อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะในการทำวิทยานิพนธ์นี้ ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. สนม ครุฑเมือง รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา วิชญาปกรณ์ และรองศาสตราจารย์ ดร. กฤษยาภาณุจน์ โตพิทักษ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำชี้แนะ อีกทั้งขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญอันประกอบไปด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยเจริญ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจน์ โตพิทักษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แป้นศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ และนางกัลยาพร จงภักทรทรัพย์ ที่ได้กรุณาแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์และตรวจสอบเครื่องมือ เพื่อปรับแก้อย่างสมบูรณ์ จนทำให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างมีคุณภาพ

กราบขอบพระคุณ คณะครูและบุคลากร โรงเรียนบ้านโคกสูง ที่ได้อำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการทำวิจัยและเก็บข้อมูลครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านเป็นอย่างดี

สารัตถประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้และผู้ที่สนใจต่อไป

บุญญัตถ์ สังกัดกลาง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....จ	
ประกาศคุณูปการ.....ช	
สารบัญ.....ซ	
สารบัญตาราง.....ฅ	
สารบัญภาพ.....ณ	
บทที่ 1 บทนำ.....1	
ความเป็นมาของปัญหา.....1	
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....4	
ความสำคัญของการวิจัย.....5	
ขอบเขตการวิจัย.....5	
นิยามศัพท์เฉพาะ.....6	
สมมุติฐานของการวิจัย.....7	
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....8	
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....9	
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....10	
1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....11	
1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....12	

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3.....	13
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ.....	14
2.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ.....	14
2.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ.....	15
2.3 หลักการเขียนสะกดคำ.....	16
2.4 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวสะกด.....	16
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ.....	18
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.....	20
3.1 ความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.....	20
3.2 ลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.....	21
3.3 ประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.....	22
3.4 การจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.....	24
3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.....	25
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	27
4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน.....	27
4.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน.....	28
4.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน.....	29
4.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน.....	30
4.5 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา.....	31
4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน.....	32
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน.....	34

5.1 ความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็ก	35
5.2 การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน	35
5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน	37
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	39
6.1 ความหมายของความพึงพอใจ	39
6.2 การวัดความพึงพอใจ	39
6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	40
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	43
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	43
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ	44
การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	44
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	52
การเก็บรวบรวมข้อมูล	54
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	55
บทที่ 4 ผลการวิจัย	57
ตอนที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียน สะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (x) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผล ตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ย	58
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความ บกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การ จัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็น	

ฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)	70
ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งวิเคราะห์ค่าคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์คะแนนร้อยละและการทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าทีแบบOne Sample T-Test.....	71
ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจหาค่าเฉลี่ย (X) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1997, หน้า 190 อ้างอิงในพนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์, 2557, หน้า 90)	72
บทที่ 5 บทสรุป	75
จุดมุ่งหมายของการวิจัย	75
สรุปผลการวิจัย	75
อภิปรายผล	76
ข้อเสนอแนะ	79
บรรณานุกรม	80
ประวัติผู้วิจัย	230

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	13
ตาราง 2 แสดงรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียน ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน	45
ตาราง 3 แสดงการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัดด้วย แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก เพื่อวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ	48
ตาราง 4 แสดงการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัดด้วย แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเติมคำ เพื่อวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การ เขียนสะกดคำ	48
ตาราง 5 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	58
ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	60
ตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	62
ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	64
ตาราง 9 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	66

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม็กก ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	68
ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	70
ตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน.....	71
ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 80	72
ตาราง 14 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน.....	73
ตาราง 15 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1).....	100
ตาราง 16 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2).....	102
ตาราง 17 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การ	

จัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จาก ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3).....	104
ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียน สะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การ จัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จาก ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4).....	106
ตาราง 19 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียน สะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การ จัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จาก ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5).....	108
ตาราง 20 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียน สะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การ จัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จาก ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6)	110
ตาราง 21 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียน สะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การ จัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้ จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	112
ตาราง 22 แสดงผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัด ความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการเรียนรู้ ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ตอนที่ 1 แบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก)	116
ตาราง 23 แสดงผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัด ความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการเรียนรู้ ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ตอนที่ 2 แบบปรนัยเติมคำ)	117

ตาราง 24 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ตอนที่ 1 แบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก).....	119
ตาราง 25 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ตอนที่ 2 แบบปรนัยเติมคำ)	120
ตาราง 26 แสดงผลการประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	125
ตาราง 27 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน	128
ตาราง 28 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน	138

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	8
ภาพ 2 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย	227
ภาพ 3 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย	227
ภาพ 4 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย	228
ภาพ 5 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย	228



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ทักษะการเขียน นับว่าเป็นตัวแปรสำคัญในการถ่ายทอดวิทยาการ ผสมกับการใช้ศาสตร์ทางศิลปะในการถ่ายทอดให้ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา ดังที่ จีรวัดน์ เพชรรัตน์ (2560, หน้า 54) ได้กล่าวถึงคำจำกัดความของการเขียนว่า หมายถึง การสื่อความหมายโดยนำความรู้ ความคิด ความรู้สึก มาเรียบเรียงเป็นลายลักษณ์ เพื่อแสดงจุดมุ่งหมายให้อ่านทราบ โดยการเขียนนั้นจะมีความสำคัญในแง่ของการสื่อสารให้อ่านรับรู้ ซึ่งการเขียนให้เกิดประสิทธิภาพที่ดีนั้น ต้องอาศัยการเขียนสะกดคำ อันเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ เพราะการเขียนสะกดคำเป็นความสามารถในระดับปฐมภูมิของการเขียนและควรได้รับการฝึกฝน หากเขียนสะกดคำผิดหรือไม่ถูกต้องตามอักขรวิธี ย่อมส่งผลให้อ่านไม่สามารถเข้าใจความคิดและความรู้สึกของผู้เขียนได้ ดังที่ เพ็ญภารณ์ เคลือซอน (2550, หน้า 24) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ ว่าเป็นทักษะที่สำคัญ นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากการเขียนสะกดคำได้กับทุกวิชาและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน หากผู้เขียนเขียนผิดย่อมทำให้เกิดผลเสียหลายประการ

การเขียนสะกดคำ เป็นอักขรวิธีที่อาศัยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ประกอบขึ้นเป็นพยางค์และคำ ดังที่ ทวีศักดิ์ อุณจิตติกุล (2558, หน้า 20) ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนสะกดคำ คือ วิธีการนำตัวอักษรในภาษาไทยมาประสมกันเป็นคำหรือพยางค์ ตามอักขรวิธีของแม่บทมาตราตัวสะกด โดยตัวอักษรภาษาไทยประกอบด้วยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ฉะนั้นการเขียนสะกดคำจึงเป็นกระบวนการของการผสมคำตามหลักเกณฑ์ เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้การเขียนสะกดคำจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2544, หน้า 503 อ้างอิงใน สมพงษ์ ศรีพยาด, 2553, หน้า 36) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ อันเป็นพื้นฐานของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กจะต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ หากเขียนผิดจะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจความคิดของผู้เขียนได้ ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง จึงถือว่ามีสำคัญที่ครูจะต้องฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระบุว่าให้ผู้เรียนสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ อีกทั้งยังปรากฏในสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การเขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ เช่น การสะกดคำ

การแจกลูกและมาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 39)

ถึงแม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดการเขียนสะกดคำไว้ในสาระการเรียนรู้แกนกลางของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาอย่างต่อเนื่อง แต่ที่ผ่านมายังคงพบปัญหาการเขียนสะกดคำของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จากประสบการณ์การสอนของผู้วิจัยในรายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสูง อำเภอเมืองตำบลในเมือง จังหวัดนครราชสีมา พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีความบกพร่องทางทักษะวิชาการในด้านการเขียนสะกดคำ เนื่องจากกระบวนการของการรับและแปลผลทางสมองล่าช้า ขาดแรงจูงใจทางการเรียน ส่งผลให้เกิดความยากลำบากในการเขียนสะกดคำ สอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาเพื่อประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ระดับชาติ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ รายงานผลการประเมินคุณภาพผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสูง ห้องสอบพิเศษ ปีการศึกษา 2564 พบว่า ผลการประเมินด้านภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 17.77 (สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2564, หน้า 1) หากพิจารณาคะแนนการประเมินรายด้านและมาตรฐานความสามารถด้านภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ผลปรากฏว่าอยู่ในระดับปรับปรุง

ปัญหาสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำ อาจมีผลมาจากความสามารถในการจำแนกเสียงพยัญชนะ สระ ขาดแรงกระตุ้นทางการเรียน ตลอดจนการจัดประสบการณ์ทางภาษาที่ไม่เหมาะสม ดังนั้นควรจัดการเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสม อันถือว่าการเคารพสิทธิในการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน ดังที่ สาวิตรี รุญเจริญ (2549, หน้า 17) กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีสิทธิ์ได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียม ซึ่งผู้ที่มีส่วนสำคัญในการจัดการศึกษาคือ ครู โดยจะต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถและพัฒนาตนเองได้

ความบกพร่องทางการเรียนรู้ เป็นกระบวนการอันเกิดจากความผิดปกติของสมอง ส่งผลให้การรับและการแปลข้อมูลเป็นไปได้ช้า ก่อให้เกิดความบกพร่องทางทักษะเฉพาะด้านตามปัจเจกบุคคลทั้งด้านการอ่าน การเขียนและการคิดคำนวณ สอดคล้องกับ ผดุง อารยะวิญญู (2554, หน้า 9) ได้กล่าวถึงความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่าความบกพร่องทางการเรียนรู้หรือแอลดี มาจากศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ Learning Disabilities นักเรียนแอลดีเป็นนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษทางการช่วยเหลือและความเข้าใจจากบุคคล ความบกพร่องดังกล่าวเกิดจากสมอง ในลักษณะความด้อยความสามารถจากการแปลผล ส่งผลให้รับรู้ช้า อันเป็นผลต่อการอ่านและการเขียนภาษาไทย จากปัญหาที่ผู้วิจัยพบเกี่ยวกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียน โดยเฉพาะการเขียนสะกดคำ นักเรียนมักเขียนพยัญชนะสลับด้าน

คล้ายการส่องกระจกและไม่สามารถแยกแยะเสียงพยัญชนะ สระได้ ดังที่ ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2560, หน้า 3) กล่าวถึงประเภทและลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการเขียน กล่าวคือ ความบกพร่องทางการเขียน (impairment in written expression) คือ นักเรียนที่มีปัญหาด้านการเขียนหนังสือ เขียนสลับด้านแบบส่องกระจก มีข้อจำกัดในการถ่ายทอดความคิดผ่านการเขียนหนังสือ

ในการช่วยเหลือนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงศึกษาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ควรเน้นให้มีการฝึกฟังเสียงพยัญชนะ สระ ใช้ประสาทสัมผัสเรียนรู้ในหลากหลายด้าน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงกลยุทธ์ที่ใช้ในการสอนควรสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ส่งเสริมการเขียนเน้นการกระตุ้นผู้เรียนให้มีจุดมุ่งหมายขณะเขียนเป็นสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 31) เพื่อเป็นปัจจัยในการแก้ไขปัญหา โดยพบว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกลไกของการออกแบบเกมมาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและสร้างความสนุกสนาน อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม ดังที่ วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ (2563, หน้า 2) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้การโต้ตอบของเกม อันก่อให้เกิดความสนุกสนาน มาใช้ในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในกิจกรรม รวมไปถึงการนำเทคนิค รูปแบบ และกฎเกณฑ์ของเกมมาใช้ แต่เกมมิฟิเคชันเป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม (Non-game contexts) อีกทั้งหลักการของกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน เป็นการเน้นให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้มีเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายของการเขียนผ่านกลไกของเกม เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนาน ดังที่ ภาสกร ไหลสกุล (2557, หน้า 1) ได้กล่าวถึงหลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อันเป็นกลยุทธ์สำหรับการสร้าง Gamification หรือ gamify โดยปัจจัยที่สำคัญคือ การให้รางวัลกับผู้เล่นที่ประสบผลสำเร็จถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ ฉะนั้นแก่นที่สำคัญประกอบด้วย 2 ประการ คือ กฎเกณฑ์ และพฤติกรรมของมนุษย์

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เทคนิคดังกล่าวมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับสื่อการเรียนการสอนที่จะส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน อันเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทักษะทั้ง 5 ด้าน ดังที่ บังอร ศรีกาล (2553, หน้า 5 อ้างอิงใน เนตรชนก รักกาญจน์, 2558, หน้า 33) กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานว่า มีหลักการที่ใช้วรรณกรรมเป็นแม่แบบทางภาษาที่ทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนและการคิด เน้นกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการวิชา ทบทวนเรื่องราวและสร้างสรรค์งานเขียนของตนเอง ตลอดจนการใช้

วรรณกรรมเป็นฐาน มาสร้างสื่อการสอนที่มีภาพหนึ่งประกอบเหตุการณ์บรรยายหรือนิทานประกอบภาพ จะสามารถแก้ไขปัญหาคำไม่เข้าใจของโครงสร้างคำเมื่อมีการเปลี่ยนรูปได้ ดังที่ คณวร สัญญะ (2563, หน้า 102) กล่าวว่า นิทานประกอบภาพเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน ที่มีภาพหนึ่งที่สร้างเรื่องราวหรือแสดงเหตุการณ์ประกอบเนื้อหา เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของนิทาน รวมทั้งความเพลิดเพลินสนุกสนาน เพิ่มพูนความรู้และสามารถพัฒนาความคิดและสติปัญญา ความสามารถในการรับรู้ ความสามารถในการมองเห็น การสังเกต การเปรียบเทียบ การจัดอันดับความหมายของเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระที่ปรากฏให้เห็นของนักเรียนได้

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน แสดงให้เห็นถึงขบวนการที่จะพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ให้มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีส่วนช่วยในการกระตุ้นจุดมุ่งหมายของการเขียนอย่างชัดเจนผ่านกลไกของเกมอย่างสนุกสนาน ได้ฝึกฝนการออกเสียงพยัญชนะ สระ และการฝึกเขียนคำผ่านการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
2. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้พัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
3. ได้ทราบผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
4. เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ทางด้านการศึกษาพิเศษอื่น ๆ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาเมืองสุรนารี จำนวนทั้งสิ้น 294 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยใช้แบบคัดกรองบุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ประถมศึกษา) ของกระทรวงศึกษาธิการ และรายงานผลการตรวจทางจิตวิทยา โรงพยาบาลโนนไทย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

2. ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการเขียนสะกดคำตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระการเรียนรู้แกนกลาง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรา โดยเป็นคำที่สะกดในมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ซึ่งเป็นคำที่ปรากฏในบัญชีคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ความสามารถในการเขียนสะกดคำ

3.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 12 คาบเรียน รวมการทดสอบก่อนและหลังเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถในการเขียนสะกดคำ หมายถึง ระดับคะแนนของนักเรียนในการเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ซึ่งวัดจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ คำที่มี ข ค และ ฃ เป็นตัวสะกด โดยเป็นคำที่ปรากฏในบัญชีคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

2. การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน หมายถึง การนำกลไกของการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้กับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนาน อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้ 1. คะแนนสะสม 2. เหรียญตราสัญลักษณ์ 3. ตารางอันดับ 4. รางวัล และ 5. ความท้าทาย นอกจากนี้ยังประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับสื่อทางวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี คือ นิทานสำหรับเด็ก ซึ่งมีเนื้อหาเหมาะสมกับช่วงวัย คำที่ใช้เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน คือ ครูอธิบายเรื่องราวของเกม กิจกรรมการเรียนรู้ และให้นักเรียนเป็นผู้เล่นเกม โดยศึกษาตารางอันดับ ตัวชี้วัด เพื่อให้เกิดความท้าทาย

ขั้นที่ 2 ขั้นออกแบบและพัฒนา คือ นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาผ่านการใช้วรรณกรรมนิทาน

ขั้นที่ 3 การโต้ตอบแบบย้อนกลับ คือ นักเรียนฝึกเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา โดยนักเรียนจะได้คะแนนสะสม หากเขียนได้ถูกต้อง

ขั้นที่ 4 การเตือนความจำ คือ นักเรียนและครูร่วมกันสรุปคะแนนสะสม เพื่อมอบเหรียญตราสัญลักษณ์และจัดอันดับ

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ครอบคลุมประเด็นการประเมิน 3 ด้าน คือ ด้านครูผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้และด้านประสบการณ์การเรียนรู้

4. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ หมายถึง ผู้เรียนที่มีปัญหาในการเขียนสะกดคำมาตราแมกก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้วิธีคัดกรองนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จากแบบคัดกรองบุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ประถมศึกษา) ของกระทรวงศึกษาธิการ การสัมภาษณ์นักเรียน ผู้ปกครอง การทดสอบเป็นรายบุคคลเฉพาะด้านการเขียนสะกดคำ ซึ่งได้รับการประเมินจากเครื่องมือต่าง ๆ และการตรวจทางจิตวิทยาว่าเป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

สมมุติฐานของการวิจัย

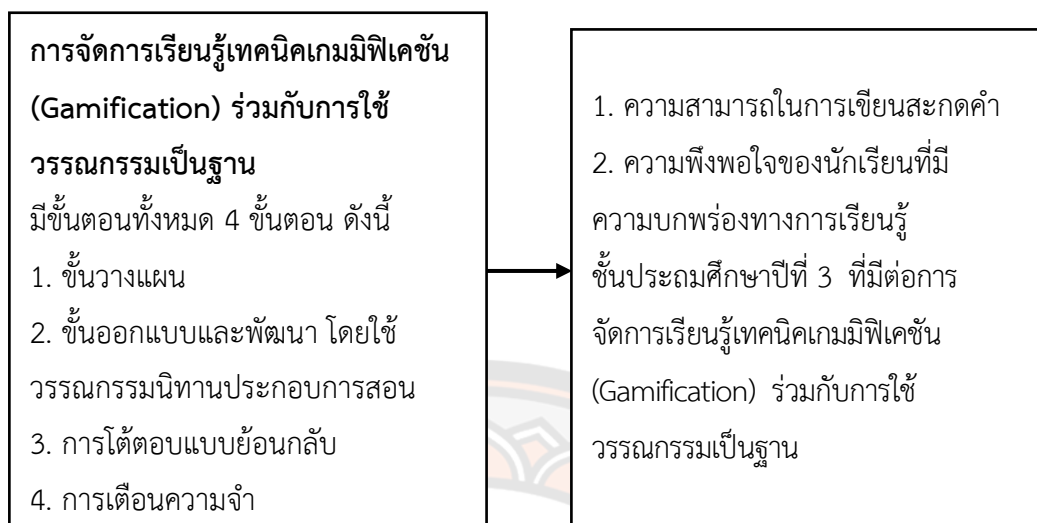
1. คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับเหมาะสมมากขึ้นไป

2. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนการเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนการเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ ไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

4. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการสอนการเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากขึ้นไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นความรู้ประกอบการวิจัยในประเด็น ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ
 - 2.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 2.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 2.3 หลักการเขียนสะกดคำ
 - 2.4 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวสะกด
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 3.1 ความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 3.2 ลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 3.3 ประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 3.4 การจัดการเรียนรู้ของสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
 - 4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
 - 4.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
 - 4.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

- 4.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน
- 4.5 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา
- 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
- 5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน
 - 5.1 ความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็ก
 - 5.2 การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
 - 5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน
- 6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
 - 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 6.2 การวัดความพึงพอใจ
 - 6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1) ได้กำหนดความสำคัญของภาษาไทยไว้ว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติ ให้มีความเป็นไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1)

การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้อง เหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษาเพื่อให้เกิด ความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้ส่งสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดสาระและ มาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจำนวน 5 สาระ และ 5 มาตรฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2-3) ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษา ค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดง ความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดคุณภาพผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 3) ไว้ดังนี้

1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน
2. ทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการ และมีมารยาทในการเขียน
3. เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิดเห็นความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสารเล่าประสบการณ์และพูดแนะนำหรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด
4. สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ
5. เข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยาน และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทยการเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 46-47) มีรายละเอียดของตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 3	1. เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา การผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ คำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่มี ฤ ฦ คำที่ใช้ บัน บรร คำที่ใช้ รร คำที่มีตัวการันต์ ความหมายของคำ
	2. ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค	ชนิดของคำ ได้แก่ - คำนาม - คำสรรพนาม - คำกริยา

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 3	3. ใช้พจนานุกรมค้นหาความหมายของคำ	การใช้พจนานุกรม
	4. แต่งประโยคง่าย ๆ	การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ - ประโยคบอกเล่า - ประโยคปฏิเสธ - ประโยคคำถาม - ประโยคขอร้อง - ประโยคคำสั่ง
	5. แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ	คำคล้องจอง คำขวัญ
	6. เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ	ภาษาไทยมาตรฐาน ภาษาถิ่น

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำมาใช้เป็นกรอบทิศทางในการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนศึกษาในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตัวชี้วัดข้อที่ 1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ สาระการเรียนรู้แกนกลาง เรื่อง มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา เพื่อเป็นขอบเขตในการแก้ไขปัญหาการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ ผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็น ดังต่อไปนี้

2.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำ เป็นอักขรวิธีที่อาศัยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ประกอบขึ้นเป็นพยางค์และคำ โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

กาญจนา นาคสกุล และคณะ (2554, หน้า 119) ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนสะกดคำ สรุปได้ว่า ระบบการเขียนสะกดคำในภาษาไทยเป็นระบบที่ใช้ตัวอักษรแทนเสียง 3 ประเภท คือ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ประกอบขึ้นเป็นพยางค์และคำ

ทวีศักดิ์ อุณจิตติกุล (2558, หน้า 20) ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนสะกดคำ คือ วิธีการนำตัวอักษรในภาษาไทยมาประสมกันเป็นคำหรือพยางค์ ตามอักขรวิธีของแม่บทมาตราตัวสะกด โดยตัวอักษรภาษาไทยประกอบด้วยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

สุกัญญา สันติเจริญเลิศ (2562, หน้า 6) ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนสะกดคำ หมายถึง ส่วนประกอบพยัญชนะต้นผสมสระและบางคำมีตัวสะกด ตัวสะกดคือ พยัญชนะที่ประสมอยู่ด้านหลังของคำ

จากคำจำกัดความของการเขียนสะกดคำดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ คือ อักขรวิธีการนำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์มาประกอบกัน โดยจะต้องศึกษาส่วนประกอบอย่างถี่ถ้วน

2.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำ ถือว่ามีความสำคัญในระดับปฐมภูมิ อันเป็นพื้นฐานของการศึกษาศาสตร์แขนงอื่น ๆ โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2544, หน้า 503 อ้างอิงในสมพงษ์ ศรีพยาด, 2553, หน้า 36) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ อันเป็นพื้นฐานของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กจะต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ หากเขียนผิดจะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจความคิดของผู้เขียนได้ ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องจึงถือว่ามีความสำคัญ ครูจะต้องฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ

เพ็ญภารัตน์ เคลื่อน (2550, หน้า 24) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ ว่าด้วยการเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่สำคัญ นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากการเขียนสะกดคำได้กับทุกวิชาและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน หากผู้เขียนเขียนผิดย่อมทำให้เกิดผลเสียหายหลายประการ

รัตนา ยศบรรเทิง (2553, หน้า 17) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ คือ การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่สำคัญ เพราะเป็นการสื่อความและปัจจัยในการกระตุ้นความรู้ ความคิดให้เกิดแก่ผู้อ่าน

จากความสำคัญของการเขียนสะกดคำดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำถือว่าเป็นพื้นฐานของการเขียน เนื่องจากการเขียนสะกดคำนั้นสามารถใช้ศึกษาหรือถ่ายทอดศาสตร์สาขาวิชาอื่น ๆ ได้ หากเขียนสะกดคำผิดพลาดย่อมทำให้การสื่อสารไม่สมบูรณ์

2.3 หลักการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำ ที่ถูกต้องควรประกอบด้วยหลักการอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อสะดวกแก่การศึกษา โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้หลักการเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

King (1984, หน้า 15 อ้างอิงในสมพงษ์ ศรีพยาด, 2553, หน้า 38) ได้กล่าวถึงหลักการเขียนสะกดคำ โดยแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ตรวจสอบ (Examine) ได้แก่ การตรวจสอบคำที่จะให้นักเรียนเขียน
- 2) ออกเสียง (Pronounce) ได้แก่ การออกเสียงคำที่จะเขียนให้ถูกต้อง
- 3) สะกดคำ (Spell) ได้แก่ การฝึกหัดสะกดคำที่จะเขียนด้วยปากเปล่า
- 4) เขียน (Write) ได้แก่ การฝึกเขียนคำที่สะกด 5 – 10 ครั้ง แล้วตรวจ
- 5) ใช้ (Use) นำคำที่เขียนสะกดคำมาแต่งประโยค
- 6) ทบทวน (Review) ทบทวนคำที่เขียนสะกดคำแต่ละคำ

กาญจนา นาคสกุลและคณะ (2554, หน้า 119) ได้กล่าวถึงหลักการเขียนสะกดคำ โดยในการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องจำเป็นต้องศึกษาเรื่องการใช้พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ตลอดจนการเขียนคำในลักษณะพิเศษต่าง ๆ ยกตัวอย่าง การเขียนอักษรย่อ การเขียนชื่อเฉพาะ การเขียนราชทินนาม เป็นต้น

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559, หน้า 51) ได้กล่าวถึงหลักการเขียนสะกดคำ คือ การเริ่มจากการศึกษารูปและเสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ เพื่อเตรียมการสู่การเขียนสะกดคำ

จากหลักการเขียนสะกดคำดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องจะต้องอาศัยหลักการ โดยเริ่มจากการศึกษารูปและเสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ อย่างถี่ถ้วน แล้วจึงนำมาเขียนสะกดคำ

2.4 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวสะกด

จากการศึกษาถึงการเขียนสะกดคำ นำมาซึ่งการศึกษาถึงความรู้พื้นฐานของตัวสะกดในภาษาไทย โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความรู้พื้นฐานของตัวสะกด ไว้ดังนี้

กาญจนา นาคสกุลและคณะ (2554, หน้า 127) ได้กล่าวถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวสะกด คือ รูปพยัญชนะที่ประกอบอยู่ข้างท้ายสระและมีเสียงประสมเข้ากับสระจัดไว้ตามเสียงสะกด ดังนี้

เสียงแม่ กก มีตัว ก ข ค ฆ เป็นตัวสะกด เช่น รัก สุข โชค เมฆ

เสียงแม่ กต มีตัว ด ต จ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ท ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส เป็นตัวสะกด เช่น ปิด จิต ดุจ

เสียงแม่ กบ มีตัว บ ป พ ภ เป็นตัวสะกด เช่น จับ บาป ภาพ

เสียงแม่ กง มีตัว ง เป็นตัวสะกด เช่น สูง ทาง แข็ง

เสียงแม่ กน มีตัว น ญ ณ ร ล ฬ เป็นตัวสะกด เช่น กิน หาญ คุณ

เสียงแม่ กม มีตัว ม เป็นตัวสะกด เช่น หอม ชม ดุม

เสียงแม่ เกย มีตัว ย เป็นตัวสะกด เช่น สวย เขย ตาย

เสียงแม่ เกว มีตัว ว เป็นตัวสะกด เช่น ขาว เดียว วิว

ทวีศักดิ์ อุณจิตติกุล (2558, หน้า 20) ได้กล่าวถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวสะกดสรุปได้ว่า มาตราตัวสะกด คือ แม่บทของคำหรือพยางค์ที่ใช้พยัญชนะต้นประสมกับตัวสะกด ได้แก่

- 1) แม่กก คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ก ข ค ฆ สะกด
- 2) แม่กง คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ง สะกด
- 3) แม่กต คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว จ ฉ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ท ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส สะกด
- 4) แม่กน คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ญ ณ ร ล ฬ สะกด
- 5) แม่กบ คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว บ ป พ ภ สะกด
- 6) แม่กม คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ม สะกด
- 7) แม่เกย คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ย สะกด
- 8) แม่เกว คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ว สะกด

สุกัญญา สันติเจริญเลิศ (2562, หน้า 6-7) ได้กล่าวถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวสะกด ดังนี้

1) แม่ กก คือ คำหรือพยางค์ที่มี ก เป็นตัวสะกด และมีพยัญชนะที่ออกเสียงเหมือน ก เป็นตัวสะกด ดังนี้ ข ค ฆ กร คร เช่น รากไม้ ความสุข เชื่อโรค

2) แม่ กต คือ คำหรือพยางค์ที่มี ด เป็นตัวสะกด และมีพยัญชนะที่ออกเสียงเหมือน ด เป็นตัวสะกด ดังนี้ จ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ท ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส ตร รถ ชร เช่น วาด ตรวจ บวช ก๊าซ

3) แม่ กบ คือ คำหรือพยางค์ที่มี บ เป็นตัวสะกด และมีพยัญชนะที่ออกเสียงเหมือน บ เป็นตัวสะกด ดังนี้ ป พ ฬ ภ เช่น ปราบ รูปภาพ ยีราฟ

4) แม่ กน คือ คำหรือพยางค์ที่มี น เป็นตัวสะกด และมีพยัญชนะที่ออกเสียงเหมือน น เป็นตัวสะกด ดังนี้ ญ ณ ร ล ฟ เช่น ต้นไม้ เชิญ คุณ

5) แม่ กง คือ คำหรือพยางค์ที่มี ง เป็นตัวสะกด เช่น กวางทอง จิ้งจก บาง

6) แม่ กม คือ คำหรือพยางค์ที่มี ม เป็นตัวสะกด เช่น ยิ้มแย้ม แก้มกลม ตม

7) แม่ เกย คือ คำหรือพยางค์ที่มี ย เป็นตัวสะกด เช่น ง่าย สายสร้อย เหย

8) แม่ เกว คือ คำหรือพยางค์ที่มี ว เป็นตัวสะกด เช่น วาว ข้าว ยาว

จากความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวสะกดดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ตัวสะกดในภาษาไทยประกอบด้วยแม่บททั้งสิ้น 8 มาตรา คือ แม่กก แม่กง แม่กต แม่กน แม่กบ แม่กม แม่เกย และแม่เกว โดยแบ่งออกเป็นตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา ตัวสะกดตรงตามมาตรา มี 4 มาตรา คือ แม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกว ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา มี 4 มาตรา คือ แม่กน แม่กก แม่กต และแม่กบ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

มีนักวิชาการและนักการศึกษากล่าวถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

สุนิษฐา บุญศรี อัมภา พลอยโสภณ และรัชณี อิมอก (2563) ได้ศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากคะแนนของแบบทดสอบเรื่อง การเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนที่มีคะแนน ต่ำกว่า 20 คะแนน จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก 2) แบบทดสอบเขียนสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ จำนวน 3 แผน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบสมมติฐานด้วยสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.22/88 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำมีคะแนนเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

กุสุมา คำผาง (2560) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้สมองเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนในระดับประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สมองเป็นฐาน กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 กลุ่มทดลอง 35 คน และกลุ่มควบคุม 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้สมองเป็นฐาน และแผนการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบปกติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำ โดยใช้สมองเป็นฐานมีทักษะการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้สมองเป็นฐานมีทักษะการเขียนสะกดคำไม่แตกต่างจากนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนกลุ่มควบคุมมีพฤติกรรมต่อการเรียนที่ไม่ผ่อนคลาย อยู่ในระยะเบี่ยงตลอดเวลา ส่งผลให้ไม่มีความมั่นใจในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็น แต่นักเรียนกลุ่มทดลองมีความผ่อนคลาย ทำให้มีความมั่นใจในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็น อีกทั้งยังมีทักษะการฟังผู้อื่นที่ดี สามารถช่วยกันหาวิธีแก้ปัญหาได้ มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น คือมีความสุขและสนุกสนาน ตลอดจนมีความสามารถในการเรียน คือมีความเข้าใจและความจำในบทเรียนที่ดีขึ้น

พัชรนันท์ พาป้อ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการพัฒนาโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำและ 2) เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนศรีแก่งคร้อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต 2 จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การเขียนสะกดคำ จำนวน 8 แผน 2) แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ จำนวน 8 แบบฝึก 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ด้านทักษะการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการพัฒนาโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 89.41/90.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ สามารถสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นหลักเกณฑ์ทางภาษาขั้นต้นที่นักเรียนจะต้องเขียนให้ถูกต้อง กล่าวคือ งานเขียนทุกประเภทย่อมต้องอาศัยทักษะการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐาน ถึงแม้การเขียนสะกดคำจะมีความสำคัญ แต่จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว พบว่า นักเรียนยังคงมีปัญหาทางการเขียนสะกดคำ เช่นเดียวกับประสบการณ์ทางการสอนผู้วิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็น ดังต่อไปนี้

3.1 ความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เป็นนักเรียนที่มีการเรียนรู้ด้วยวิธีที่แตกต่างอันเนื่องมาจากกระบวนการทางสมองที่มีการแปรและประมวลผลช้า โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

กุลยา ก่อสุวรรณ (2553, หน้า 4-5) ได้กล่าวถึงความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ คือ นักเรียนที่มีภาวะแอลดี โดยมีความผิดปกติของกระบวนการในการรับและแปลผลข้อมูลทางสายตา การรับและแปลผลข้อมูลทางการฟัง การเรียงลำดับ ความคิดรวบยอด ความเร็วในการแปลผลข้อมูลและการจัดหมวดหมู่ ส่งผลให้เกิดปัญหาอย่างเห็นได้ชัด ได้แก่ การขาดทักษะในการฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน การสะกด หรือการคิดคำตอบทางคณิตศาสตร์

ผดุง อารยะวิญญู (2554, หน้า 9) ได้กล่าวถึงความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ความบกพร่องทางการเรียนรู้หรือแอลดี มาจากศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ Learning Disabilities นักเรียนแอลดีเป็นนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษทางการ

ช่วยเหลือและความเข้าใจจากบุคคล ความบกพร่องดังกล่าวเกิดจากสมอง ในลักษณะความด้อยความสามารถจากการแปลผล ส่งผลให้รับรู้ช้า อันเป็นผลต่อการอ่านการเขียนและคณิตศาสตร์

โฌมยงค์ บุตรราช (2557, หน้า 67) ได้กล่าวถึงความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางระบบรับรู้ข้อมูลของสมอง ส่งผลให้เกิดขีดจำกัดทางการเรียนรู้ แต่ระดับเขาว์ปัญญาดี จึงจำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือที่ทันเวลา

จากคำจำกัดความของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หรือภาวะแอลดี ตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ Learning Disabilities อันหมายถึง นักเรียนที่มีกระบวนการทางสมองในการรับและแปลผลช้า ส่งผลให้เกิดปัญหาทางการเรียนทางด้านภาษาหรือด้านการคำนวณ นักเรียนจึงควรได้รับการช่วยเหลือด้วยวิธีการสอนอันแตกต่างอย่างเหมาะสม

3.2 ลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ประกอบด้วยลักษณะเฉพาะด้านที่เป็นปัญหาทั้งการรับและแปลผลทางสายตา การฟัง การจัดหมวดหมู่ ความคิดรวบยอด เป็นต้น โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544, หน้า 38-39) ได้กล่าวถึงลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ คือ ภาวะความไม่สอดคล้องกันระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับความสามารถทางสติปัญญา โดยมักจะพบลักษณะของความบกพร่อง ดังนี้

1. การจัดระบบ (Organization) ได้แก่ การจัดระบบของเวลา ความคิด การตัดสินใจ การจัดลำดับความสำคัญ การเรียงเหตุการณ์สำคัญ
2. การประสานงานหรือประสานความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย ได้แก่ การจับต้องหรือใช้สิ่งของขนาดเล็ก การเรียนรู้ทักษะช่วยเหลือตนเอง การคัดลายมือ
3. ภาษาพูดหรือภาษาเขียน ได้แก่ การออกเสียงคำ การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ การแยกแยะระหว่างเสียง การตอบสนองคำถาม การเขียนสะกดคำ
4. สมาธิและความสนใจ ได้แก่ การทำงานที่ไม่สำเร็จ มีความวุ่นวายในการจัดระบบ
5. ความจำ ได้แก่ การจำทิศทาง สะกดคำ ข้อความทางคณิตศาสตร์ การทบทวนหนังสือ
6. พฤติกรรมทางสังคม ได้แก่ การมีเพื่อนใหม่และการคงมิตรภาพ การตัดสินใจ ปัญหาในชีวิต ความเครียด การทำงานเป็นทีม

มณีทิพย์ ฉัตรอุทัย (2547, หน้า 23) ได้กล่าวถึงลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ คือ นักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่าน การเขียนสะกดคำ และการคิดคำนวณ หากนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียน หมายความว่า นักเรียนมีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากนักเรียนคนอื่น (Learning Differences) กล่าวโดยง่ายคือ ลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้คือนักเรียนที่มีการเรียนรู้ด้วยวิธีที่แตกต่างในแต่ละปัจเจกชน

ผดุง อารยะวิญญู (2554, หน้า 14-23) ได้กล่าวถึงลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า นักเรียนกลุ่มนี้มีความบกพร่องที่แฝงอยู่ในทั้งปัญหาการอ่าน การเขียน และคณิตศาสตร์ โดยนักเรียนกลุ่มนี้มีระดับสติปัญญาที่ปกติ แต่กลับมีปัญหาด้านการฟังและการมอง สาเหตุที่สำคัญที่นักวิชาการค้นพบ คือ ความยุ่งยากของการรับและแปรผลข้อมูลของสมอง ทั้งนี้ลักษณะและปัญหาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มี 5 ด้านดังนี้

1. การรับและแปรผลข้อมูลทางสายตา (Visual Processing)
2. การรับและแปรผลข้อมูลทางการฟัง (Auditory Processing)
3. การจัดหมวดหมู่และการเรียงลำดับ (Organization and Sequential Processing)
4. ความคิดรวบยอด (Conceptual Processing)
5. ความเร็วในการแปรผลข้อมูล (Processing Speed)

จากลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ประกอบด้วยภาวะของความบกพร่องในแต่ละด้านทั้งการอ่าน การเขียน และด้านคณิตศาสตร์ แต่กลับมีระดับสติปัญญาที่ปกติ โดยสาเหตุที่สำคัญของความบกพร่องเกิดจากกระบวนการทางการรับและแปรผลข้อมูลของสมอง ทั้งนี้ลักษณะที่อธิบายความบกพร่องนี้ควรที่จะใช้คำสำหรับนักเรียนกลุ่มนี้ว่า กลุ่มที่ต้องการการเรียนรู้ด้วยวิธีที่แตกต่างตามปัจเจกบุคคล

3.3 ประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

ประเภทของความบกพร่องที่ส่งผลต่อกระบวนการการทำงานหรือกลไกของสมองทำให้เกิดภาวะความบกพร่องทางการอ่าน การเขียนและคณิตศาสตร์ โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544, หน้า 25) ได้กล่าวถึงประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ความบกพร่องทางการเรียนรู้เป็นความบกพร่องทางด้านทักษะทางวิชาการ (Academic Skills Disorders) โดยนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

มักเรียนไม่ทันเพื่อน ล้าหลังกว่าเพื่อนในทักษะการอ่าน การเขียน หรือการคิดเลข จากหนังสืออ้างอิง DSM IV (the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) ระบุประเภทของความบกพร่องไว้ 4 ประเภท คือ

1. ความบกพร่องทางการอ่าน (Reading Disorder)
2. ความบกพร่องทางการเขียน (Disorder of Written Expression)
3. ความบกพร่องทางคณิตศาสตร์ (Mathematics Disorder)
4. ความบกพร่องที่ไม่สามารถเฉพาะเจาะจง (Learning Disorder Not Otherwise Specified)

ผดุง อารยะวิญญู (2544, หน้า 21-28) ได้กล่าวถึงประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การจำแนกประเภทต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับลักษณะของปัญหาในการเรียน โดยนักวิชาการศึกษาพิเศษอาจจัดหมวดหมู่ที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ ประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. ความบกพร่องทางการฟังและการพูด
2. ความบกพร่องทางการอ่าน
3. ความบกพร่องทางการเขียน
4. ความบกพร่องทางคณิตศาสตร์
5. ความบกพร่องทางกระบวนการคิด
6. ความบกพร่องด้านอื่น ๆ

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2560, หน้า 3) ได้กล่าวถึงประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก อาจจะมี ความบกพร่องได้หลายด้าน ดังนี้

1. ความบกพร่องทางการอ่าน (impairment in reading) คือ นักเรียนที่ไม่สามารถอ่านหนังสือได้เหมาะสมตามวัย จัดจำพวญญชนะ สระ วรรณยุกต์ไม่ได้ แยกแยะพญญชนะไม่ได้ สะกดคำไม่ได้

2. ความบกพร่องทางการเขียน (impairment in written expression) คือ นักเรียนที่มีปัญหาด้านการเขียนหนังสือ เขียนสลับด้านแบบส่อกระจก กล่าวคือ นักเรียนมีข้อจำกัดในการถ่ายทอดความคิดผ่านการเขียนหนังสือ

3. ความบกพร่องทางคณิตศาสตร์ (impairment in mathematics) คือ นักเรียนที่มีปัญหาในการสับสนตัวเลข ไม่สามารถแก้โจทย์สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้

จากประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่าการแบ่งประเภทของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหรือลักษณะของปัญหา โดยประเภทของความบกพร่องแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. ความบกพร่องทางการอ่าน
2. ความบกพร่องทางการเขียน
3. ความบกพร่องทางการคิดคำนวณ

3.4 การจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนกลุ่มนี้ เพื่อเกิดความเข้าใจและพัฒนาศักยภาพของนักเรียนอย่างสูงสุด โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้การจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

ผดุง อารยะวิญญู (2539, หน้า 121) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ว่าด้วยหลักการสอน 5 ประการ คือ 1. จัดการสอนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล (individual Personality) 2. การจัดสภาพแวดล้อม (Environment) 3. การทำงานร่วมกัน (Collaborative Effort) 4. การสนับสนุนตนเอง (Self Advocacy) 5. แผนการเปลี่ยนผ่าน (Transition Plan) โดยในวิธีการสอนสะกดคำอาจใช้วิธีการ ดังนี้

1. การฝึกฟัง เป็นการฝึกฟังเสียงพยัญชนะ สระ เพื่อเข้าใจระบบเสียงในภาษา และสัญลักษณ์ จึงค่อยฝึกการสะกดคำ
2. การฝึกจำทั้งคำ เป็นเรื่องที่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ถนัดว่าแต่ละคำประกอบด้วยพยัญชนะ สระ ไต่บ้าง
3. ใช้ประสาทรับรู้หลายด้าน ทั้งการฟัง การใช้สายตาและการสัมผัส ควรนำมาใช้ทั้ง 3 ด้าน
4. ศูนย์การเรียนรู้ ภายในห้องเรียนที่ประกอบด้วยหนังสือคำศัพท์ หนังสือต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบการสอนสะกดคำ

จรัสลักษณ์ รัตนพันธ์และคณะ (2555, หน้า 8-27) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนกลุ่มนี้ มีการคำนึงถึงปัจจัยในด้านหลักสูตรและการสอน องค์ประกอบ วิธีการจัดการเรียนรู้และข้อควรคำนึง โดยเฉพาะ ดังนั้นครูควรสังเกตและพัฒนาวิธีการสอนอย่างเหมาะสมกับผู้เรียน โดยวิธีการสอนนั้น ประกอบด้วยหลายวิธี ได้แก่ การสอนภาษา โดยวิธีการสอนตรง (Direct Instruction) การสอนกลยุทธ์ศาสตร์การเรียนรู้ (Strategy Instruction) การสอนโดยวิธีโฟนิกส์ (Phonics Method) การสอนคณิตศาสตร์ด้วยวิธีสอนแบบซีอาร์เอ (Concrete Representational Abstract: CRA) วิธีสอนโดยการนำเสนอด้วยกราฟิก (Graphic Representations) เป็นต้น

กุลยา ก่อสุวรรณ (2553, หน้า 122-125) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ครูจะต้องดำเนินการด้วยความรอบคอบ โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 ระยะคือ

ระยะที่ 1 ประเมินส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และคุณภาพชีวิตของผู้เรียน

ระยะที่ 2 พัฒนา IEP และวางแผนการจัดหลักสูตรให้ครอบคลุม

ระยะที่ 3 วางแผนการสอน จัดบุคลากร และจัดตาราง

ระยะที่ 4 นำวิธีการสอนที่เตรียมไว้ไปใช้จริง

ระยะที่ 5 ประเมินการเรียนรู้และคุณภาพชีวิต

ระยะที่ 6 ปรับปรุงการสอน

จากการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนกลุ่มนี้ ครูผู้สอนควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยา หลักสูตรและการสอน องค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง โดยใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการสอนสะกดคำนั้นควรเริ่มจากการฝึกฟังเสียงพยัญชนะและสระ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจระบบภาษา ตลอดจนการจำเป็นคำและการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

มีนักวิชาการและนักการศึกษากล่าวถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

สุชาติ พุ่มศรีอินทร์ (2556) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้วยการใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำตามหลักการเชื่อมโยงคำพ้องเสียง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามหลักการเชื่อมโยงคำพ้องเสียง โดยตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้และประสบปัญหาด้านความสามารถในการเขียน จำนวน 2 คน เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดวิจิตรการนิมิตร ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ดำเนินการทดลองแบบการทดลองกลุ่มเล็กเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 50 นาที รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 15 ครั้ง การทดลองประกอบด้วย 3 ช่วง คือ ช่วงระยะก่อนการทดลอง ช่วงระยะการทดลอง และช่วงระยะหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดฝึกการเขียนสะกดคำ จำนวน 5 ชุดฝึก 2) แผนการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลเป็นร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำ

ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลังได้รับการสอนเขียนด้วยการใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำ ตามหลักการเชื่อมโยงคำพ้องเสียงสูงกว่าก่อนการทดลองสอนเขียน

ภาวิกา นพคุณ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญพาด จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Individualized Education Program : IEP) เรื่อง จำนวน 2) แบบทดสอบความสามารถทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ วิชาคณิตศาสตร์ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80 3) ผลการศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ วิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80

คนวรร สัญญะ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นิทานประกอบภาพเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้นิทานประกอบภาพ และ 2) ศึกษาความคงทนในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้นิทานประกอบภาพ กลุ่มตัวอย่าง คือ เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้านการเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูป คือ ไม่สามารถเขียนสะกดคำที่เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปได้เมื่อมีตัวสะกด ระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนภูเก็ตปัญญานุกูล ที่มีปัญหาทางการเขียนสะกดคำ จำนวน 8 คน ที่ได้รับการคัดกรองจากแบบคัดกรองของกระทรวงศึกษาธิการ ดำเนินการทดลองแบบทดลองกลุ่มเล็ก ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 9 สัปดาห์ ในทุกวันเสาร์ ครั้งละ 2 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน เวลา 18 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ เป็นแบบเขียนตามคำบอก จำนวน 30 คำ และ 3) ชุดนิทานประกอบภาพ จำนวน 3 ชุด (สระอะ สระเอ และสระเออ) สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นิทานประกอบภาพ ก่อนเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำ คิดเป็นร้อยละ 32.93 และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนที่มีความสามารถในการเขียนสะกดคำร้อยละ 80.42 คิดเป็นร้อยละ 47.50 2) ค่าเฉลี่ยความคงทนของความสามารถในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ได้รับหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นิทานประกอบภาพ เมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 24.75 คิดเป็นร้อยละ 82.50 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มีลักษณะตามแต่ละปัจเจกบุคคล ซึ่งความบกพร่องประการหนึ่งคือ ด้านการเขียนสะกดคำ โดยงานวิจัยดังกล่าวได้ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน กล่าวคือ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ใช้การเชื่อมโยงเสียง การใช้นิทานประกอบภาพ อันเป็นกระบวนการที่มีส่วนช่วยในการพัฒนา นักเรียนได้อยากมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำหลักจิตวิทยาและวิธีการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็น ดังต่อไปนี้

4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกลไกของการออกแบบเกมมาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและสร้างความสนุกสนาน อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไว้ดังนี้

ซันต์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559, หน้า 331) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การนำกลไกหรือหลักการพื้นฐานของการเล่นเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยในแง่ของการศึกษาได้นำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและความผูกพันของผู้เรียน

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563, หน้า 2) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้การโต้ตอบของเกม อันก่อให้เกิดความสนุกสนาน มาใช้ในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในกิจกรรม รวมไปถึงการนำเทคนิค รูปแบบ และกฎเกณฑ์ของเกมมาใช้ โดยเกมมิฟิเคชันเป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม (Non-game contexts)

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564, หน้า 14) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำหลักการออกแบบและองค์ประกอบของเกมมาปรับใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม โดยมีนิยามว่า “The use of game elements and game design techniques in non-game context”

จากคำจำกัดความของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำกลวิธีหรือการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม (non-game context) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ ความผูกพันและความสนุกสนาน

4.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ถือว่าเป็นแนวคิดที่เข้ามามีบทบาทกระแสนี้ใหม่ในสังคมพลวัต เพื่อใช้ในการจูงใจบุคคลด้วยกลไกของเกม โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้สาระสำคัญที่ได้ถือเป็นแนวปฏิบัติของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไว้ดังนี้

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้กล่าวถึงหลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อันเป็นกลยุทธ์สำหรับการสร้าง Gamification หรือ gamify โดยปัจจัยที่สำคัญคือ การให้รางวัลกับผู้เล่นที่ประสบผลสำเร็จถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ ฉะนั้นแก่นที่สำคัญประกอบด้วย 2 ประการ คือ

1) Game Mechanics คือ กฎ เกณฑ์ และการโต้ตอบ เพื่อทำให้เกิดความสนุกสนาน สามารถประยุกต์ใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมและสร้างขึ้นให้เป็นเกมได้ โดยรูปแบบของ Game Mechanics อาจอยู่ในรูปแบบผสมผสาน ยกตัวอย่าง Points, Levels, Challenges, Virtual goods and spaces, Leaderboards, Gifts and charity เป็นต้น

2) Game dynamics คือ พฤติกรรมของมนุษย์ อันถูกผลักดันด้วยการเล่นเกมนั้น กล่าวคือ เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการ Reward, Status, Achievement, Self-expression, Competition, Altruism

Kevin Werbach (2015) ได้กล่าวถึงหลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การใช้องค์ประกอบของเกม (Game Element) และเทคนิคการออกแบบเกมไปใช้ในสิ่งที่ไม่ใช่เกม โดยหลักการของเกมมิฟิเคชันจะต้องอาศัยการออกแบบอย่างเป็นระบบ และมีประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์เพื่อความบันเทิง รวมไปถึงแนวความคิดใหม่หรือแนวคิดเฉพาะทางเพื่อประดิษฐ์ออกมาเป็นเกม

สุรพล บุญลือ (2560) ได้กล่าวถึงหลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 6 ประการ คือ 1. ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน (Rewards) 2. ความต้องการประสบผลสำเร็จ (Achievement) 3. ความต้องการได้รับการยอมรับ (Status or Respect) 4. การแสดงว่าเป็นคนใจดี (Altruism) 5. การแสดงออกของความเป็นตัวตน (Self-expression) 6. ความต้องการแข่งขันชิงดีชิงเด่น (Competitiveness)

จากหลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าสาระสำคัญที่ได้ถือเป็นแนวปฏิบัติของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 2 ประการคือ 1) แรงจูงใจของมนุษย์ ที่ศึกษาถึงความต้องการที่จะประสบผลสำเร็จ และ 2) การออกแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เป็นระบบอย่างมีสุนทรียศาสตร์

4.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

กระบวนการทำงานของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเข้าใจศาสตร์ที่ซับซ้อนได้โดยการใช้สถานการณ์แห่งชีวิตมาออกแบบเกม โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไว้ดังนี้

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563, หน้า 4-11) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 8 ประการ คือ

1) เป้าหมาย เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทาย (Challenges) และเป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมต้องการที่จะบรรลุเป้าหมาย ก่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะต้องกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน สามารถแตกต่างกันได้ในแต่ละเกม ยกตัวอย่าง การเอาชนะ แก้ไขปริศนา แก้ปัญหาได้ตามเกณฑ์ของผู้ออกแบบ เป็นต้น

2) กฎ คือ ข้อบังคับที่ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องปฏิบัติตาม ยกตัวอย่าง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน การจบเกม การได้รับรางวัล และเงื่อนไข เป็นต้น

3) ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ คือ การสร้างความขัดแย้งเพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมต้องการจะเอาชนะ เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเอง

4) เวลา เป็นข้อจำกัดที่สร้างแรงผลักดันในการทำกิจกรรม อาจจะทำให้เกิดความเครียดและความกดดันแต่เวลาถือว่าการฝึกฝนให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำงานให้สัมพันธ์กับเวลา

5) รางวัล เป็นหัวใจหรือแก่นสำคัญของการออกแบบเกม รางวัลเป็นตัวชี้วัดระดับความสำเร็จ เมื่อผู้ร่วมกิจกรรมประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย โดยรางวัลควรมีตารางอันดับคะแนน

6) ผลป้อนกลับ เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้การกระทำที่ถูกต้องและผิดพลาด เพื่อเป็นแนวทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม ผลป้อนกลับอาจจะปรากฏในรูปแบบของภาพกราฟิก การแสดงตัวเลขว่าอยู่ระดับใด

7) ระดับ เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายอย่างต่อเนื่อง สร้างระดับความยากง่ายของเกม เพื่อให้สัมพันธ์กับผู้ร่วมกิจกรรม อีกนัยหนึ่งคือการทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดเป้าหมายใหม่ และแรงผลักดันมากขึ้น

8) ตารางอันดับคะแนน เป็นตารางเลื่อนลำดับความสามารถทำให้เกิดการแข่งขัน ต้องการที่จะเอาชนะ กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการขยับตำแหน่ง

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564, หน้า 49-61) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ว่าไม่ใช่เพียงการตอบสนองและจูงใจผู้เล่นเพียงอย่างเดียว หากศึกษาโดยละเอียด จะพบองค์ประกอบ 3 ประการคือ 1) แต้ม (Point) คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้อยู่ในรูปที่จับต้องได้ 2) เหรียญตรา (Badge) คือสิ่งที่เน้นให้ผู้เล่นเห็นว่าอะไรสำคัญ และ 3) ตารางอันดับ ใช้บอกว่าผู้เล่นทำได้ดีเพียงใดเมื่อเทียบกับคนอื่น

เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์ (2560, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ PBL (Points-Badge-Leaderboard) อันได้แก่ 1) การสะสมแต้ม (Points) เพื่อสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ 2) การสร้างสถานะของผู้ร่วมกิจกรรม (badge) ยกตัวอย่าง Gold member, Frequent flyer เป็นต้น และ 3) ตารางเปรียบเทียบคะแนน (leaderboard) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน

จากองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นเป็นเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นอกเหนือจากแรงจูงใจและความสนุกสนาน จะประกอบด้วย 5 ประการ คือ 1) กลไกของเกม 2) เป้าหมายกระตุ้นพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรม 3) รางวัลจูงใจ 4) เวลา 5) ผลย้อนกลับ

4.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในหลากหลายแวดวงอย่างกว้างขวาง เพื่อส่งเสริมให้บุคคลเกิดแนวคิดใหม่ในการแก้ไขปัญหา รวมไปถึงเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไว้ดังนี้

Ashley Deese (2014, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 5 ประการ คือ

- 1) ช่วยพัฒนาทางด้านความรู้ ความเข้าใจ
- 2) ช่วยพัฒนาทางด้านกายภาพ
- 3) เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 4) ช่วยอำนวยความสะดวกในชั้นเรียน
- 5) ไม่ได้จำกัดแค่ภายในชั้นเรียน

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2560, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อันเป็นจุดเด่นของการออกแบบเกม คือ จิตวิทยาของการจูงใจบุคคลให้กระทำพฤติกรรม กล่าวโดยง่ายคือ เป็นการสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ (Desired Behaviour) ของผู้ร่วมกิจกรรม

Beilock & Maloney (2015, อ้างอิงในวรรณธิดา ยลวิลาส, 2562, หน้า 385) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน โดยประโยชน์ประกอบด้วย 2 ประการ คือ

- 1) ช่วยลดความกลัวและความวิตกกังวล
- 2) ช่วยลดภาวะทางอารมณ์ทางด้านลบ

จากประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า จุดเด่นของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีส่วนช่วยในการส่งเสริมทั้งทางด้านกายภาพและจิตวิทยา กล่าวคือ เป็นการพัฒนาทางด้านความรู้ ความเข้าใจของผู้ร่วมกิจกรรมให้อธิบายได้ถึงเนื้อหาเชิงซับซ้อนได้ รวมไปถึงเป็นแก้ไข้ปัญหาของสภาวะทางอารมณ์เชิงลบ

4.5 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการด้านการศึกษา

การนำเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาปรับใช้ในการสร้างการเรียนรู้ หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกระแสด้านการศึกษา ก่อให้เกิดการออกแบบการจัดการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบ โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา ไว้ดังนี้

เบญจศักดิ์ จงหมื่นไวยและคณะ (2561, หน้า 38) ได้กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน ได้หลายประการ เช่น ในด้านการศึกษา โครงการเพื่อพัฒนาสังคม โดยประกอบด้วยกรอบแนวคิดทั้ง 4 กระบวนการอย่างเป็นระบบ คือ 1. ชั่นวางแผน คือ เกมคืออะไร ใครเป็นผู้ใช้ 2. ชั่นออกแบบและพัฒนา คือ เกมทำอะไร มีวิธีการวิเคราะห์หรือไม่ การทดสอบโดยผู้ใช้งาน

3. การโต้ตอบแบบย้อนกลับ คือ การเผยแพร่ข้อมูลและมีกระบวนการแก้ไขปัญหา และ 4. ขั้นตอนการเตือนความจำ คือ พิจารณาและวางแผนเพื่อให้จดจำความสนุก กระตุ้นแรงจูงใจภายใน

Huang & Soman (2013, อ้างอิงใน พงศธร มหาวิจิตร, 2562, หน้า 29) ได้เสนอแนะขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในห้องเรียน ดังนี้

1) ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย โดยศึกษาว่าคือใครและลักษณะของกลุ่มผู้เรียนเป็นอย่างไร ยกตัวอย่าง ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐาน ตลอดจนการศึกษาบริบทของการจัดการเรียนรู้ ยกตัวอย่าง ขนาดของกลุ่มผู้เรียนที่สามารถใช้เทคโนโลยีได้ และระยะเวลาอันจำกัด

2) กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ ผู้สอนต้องกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจน ยกตัวอย่าง การผ่านข้อทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดให้ได้ และบรรลุทักษะที่ต้องการ

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564, หน้า 21) ได้กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา ที่เป็นอีกด้านที่นำแนวคิดของเกมมาปรับใช้นานแล้ว ยกตัวอย่าง การให้คะแนนสอบ หรือการจัดอันดับนักเรียน นอกจากการเรียนการสอนในห้องแบบปกติแล้ว ปัจจุบันได้เริ่มมีเว็บไซต์ให้บริการการเรียนรู้แบบออนไลน์ ยกตัวอย่าง Coursera, Khan Academy หรือ Udemy โดยการเรียนรู้แบบออนไลน์เป็นการเรียนรู้ที่ไม่สามารถบังคับให้ผู้เรียนเข้าสอบหรือส่งการบ้านตามกำหนดได้ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว เกมมิฟิเคชันจึงถูกนำเข้ามาประยุกต์ใช้ ยกตัวอย่าง การบอกความคืบหน้าจากแถบเครื่องมือ การให้แต้ม เหรียญตรา อีกทั้งปัจจุบันเริ่มมีการทำวิจัยเรื่องเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และผลการวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนได้จริง

จากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ในแง่ของแนวทางการศึกษาได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาปรับใช้เพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาทางด้านการจัดการเรียนรู้ โดยขั้นตอนในการออกแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับการศึกษาประกอบด้วย 1. ขั้นตอนวางแผน 2. ขั้นตอนออกแบบและพัฒนา 3. การโต้ตอบแบบย้อนกลับ และ 4. ขั้นตอนการเตือนความจำ

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

มีนักวิชาการและนักการศึกษากล่าวถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

จิรัชพรรณ ชาญช่วง (2561) ได้ศึกษาผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน งานวิจัยนี้

มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 2) เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับความสามารถของผู้เรียนกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนและความคงทนในการเรียนของผู้เรียนและ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 2) แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) 3) แบบทดสอบความคงทนในการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ 1) สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มแบบไม่เป็นอิสระ การวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุแบบสองทาง ผลการวิจัยพบว่า 1. ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยคะแนน หลังเรียนผ่านชุดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ระดับความสามารถและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถสูงมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่ากลุ่มปานกลางและกลุ่มต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ โดยพบว่าชุดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.72$, S.D.=0.168)

ศิริพร เปรมปรีดี (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา 2) เปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ 4 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า t-test dependent ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา มีดัชนี

ประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น 0.5920 หรือคิดเป็นร้อยละ 59.20 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.47 และ S.D. = 0.43)

Szegletes Koles and Forstner (2015, อ้างอิงในพิมพ์ประกาย พาลพ่าย, 2561) ได้ศึกษาระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั่นตามทฤษฎีปัญญาทางสังคม ในการสร้างเกมทางการศึกษา Dynamic Difficulty Adjustment (DDA) เป็นเครื่องมือช่วยสร้างประสบการณ์ในเกมวิดีโอแบบเรียลไทม์ โดยใช้วิธีการ Biofeedback – Approach เป็นฐาน และใช้เครื่องมือวัดทางจิตวิทยาจาก Eye Tracking, ECG และ EEG งานวิจัยชิ้นนี้ แสดงให้เห็นว่า Adaptive Framework สำหรับ Serious Games มีความยากในการปรับเปลี่ยนของบุคคล โดยเฉพาะเด็กอายุ 6 – 16 ปี ะบวนการเรียนรู้มีความต่าง 2 อย่าง (One based on Physiology and another on personal, subjective grounds) ช่วยลดผลกระทบของทัศนคติ เป้าหมาย ต้องการสร้างกรอบงานวิจัยให้แม่นยำตรงตามความต้องการ การสร้างโมเดลแบบผสมผสานช่วยระบุเป็นปริมาณ สามารถเห็นผลชัดในความคิดเป็นกลไกการเรียนรู้ในการคำนวณประสาทวิทยา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมพีเคชั่น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมพีเคชั่น (Gamification) เป็นการใช้กลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น จะเห็นได้ว่าเทคนิคเกมพีเคชั่น (Gamification) ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านองค์ความรู้และอารมณ์ของนักเรียนให้มีเป้าหมายที่ชัดเจน เกิดความสนุกสนานในการเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะประยุกต์ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสเกตช์ค่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมพีเคชั่น (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็น ดังต่อไปนี้

5.1 ความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็ก

วรรณกรรมสำหรับเด็กนับเป็นตัวเลือกหนึ่งที่ใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้ของเด็กในด้านต่าง ๆ เนื่องจากวรรณกรรมถูกคิดค้นและสร้างขึ้นเป็นหนังสือสำหรับเด็กในแต่ละช่วงวัยโดยเฉพาะ รวมไปถึงการดำเนินเรื่อง รูปภาพ และรูปเล่มที่มีความสวยงามจึงทำให้ดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็ก ไว้ดังนี้

เนตรชนก รักกาญจน์ (2558, หน้า 23) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็ก สรุปได้ว่า หนังสือหรือสื่อที่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก ที่มีเนื้อหาตรงกับความสนใจของเด็กแต่ละวัย มีจำนวนตัวละครน้อย ประโยคสั้น โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีขนาดตัวหนังสือ และรูปเล่มเหมาะสม และมุ่งให้เด็กได้รับความสนุกสนานหรือความรู้ เสริมสร้างทักษะ โดยใช้ภาษาง่าย สื่อความหมายชัดเจน

นิตยา วรรณกิตร์ (2559, หน้า 16) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็ก สรุปได้ว่า งานหนังสือหรืองานนิพนธ์ในรูปแบบสื่อต่าง ๆ ที่เขียนหรือผลิตขึ้นมาสำหรับเด็กโดยเฉพาะ เพื่อให้เด็กอ่าน ฟัง ดู เล่น ฝึกปฏิบัติ หรือศึกษาค้นคว้า

ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, หน้า 2) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้ว่า เป็นงานเขียนที่รวบรวมเป็นเล่ม จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กอ่าน ฟัง ดู โดยเฉพาะ ตรงตามหลักจิตวิทยาและความสนใจตามวัยของเด็ก ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง หรือความรู้ มีรูปเล่มที่คงทน แข็งแรง มีรูปภาพประกอบสวยงาม และช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ขยายประสบการณ์ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ในทางที่ดีงาม

จากคำจำกัดความของวรรณกรรมสำหรับเด็กดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า วรรณกรรมสำหรับเด็กหรือหนังสือสำหรับเด็กนั้น เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นมาเพื่อสำหรับเด็กแต่ละช่วงวัยโดยเฉพาะ เพื่อให้มีความเหมาะสม ตรงตามหลักจิตวิทยา และความสนใจของเด็ก มีโครงเรื่องเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และมีภาพประกอบน่าสนใจ จึงทำให้ดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

5.2 การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

การพัฒนาและเสริมทักษะการเรียนรู้ของเด็กสามารถนำวรรณกรรมมาใช้เป็นศาสตร์ในการสอนที่ให้ความรู้และความบันเทิงแก่เด็ก เนื่องจากวรรณกรรมมีเรื่องราวที่ถูกเรียบร้อยถ้อยคำมาเป็นอย่างดี ประกอบด้วยตัวละครและรูปภาพที่สอดคล้องและผสมผสานกันได้อย่างลงตัวสามารถอ่าน ฟัง ดู และเข้าใจง่าย โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

บังอร ศรีกาล (2553, หน้า 5 อ้างอิงใน เนตรชนก รักกาญจน์, 2558, หน้า 33) ได้กล่าวถึงการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีหลักการที่ให้อรรถาธิบายเป็นแม่แบบทางภาษาแก่นักเรียน ควรมีความหลากหลายเพื่อให้เด็กได้ใช้ทักษะต่าง ๆ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการคิด กิจกรรมมีลักษณะบูรณาการเนื้อหาวิชาต่าง ๆ การทำกิจกรรมที่สะท้อนเรื่องราวจากวรรณกรรมช่วยให้นักเรียนได้คิดทบทวนเรื่องราว และสร้างสรรค์งานเขียนของตนเองได้ และการอ่านอิสระเป็นรายบุคคลเป็นประจำช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยรักการอ่านให้แก่เด็ก ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีขั้นตอนดังนี้ 1) เล่านิทานอ่านให้ฟัง 2) อ่านซ้ำพูดต่อเติมข้อความที่หายไป 3) เล่าเองย้ำทวน 4) แต่งเรื่องเขียนภาพจากวรรณกรรม และ 5) แสดงบทบาทสมมติ

นฤมล เนียมหอม (2559, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างนิสัยรักการอ่านให้กับเด็ก อีกทั้งยังเป็นการสร้างเจตคติที่ดีต่อการแสวงหาความรู้ โดยมีแนวทางการจัดประสบการณ์ ดังนี้

- 1) การจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศให้เด็กแวดล้อมด้วยวรรณกรรมสำหรับเด็ก
- 2) การจัดหน่วยประสบการณ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

หนึ่งฤทัย พากิตี (2564, หน้า 44 - 45) ได้กล่าวถึงการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน สรุปได้ว่า การสอนเด็กปฐมวัยโดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานนั้น จะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เข้าใจในบทบาทของตัวละครและสามารถเรียนรู้ได้ว่าการกระทำของตัวละครนั้นดีหรือไม่ดี และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ซึ่งวรรณกรรมนั้นเด็กจะเข้าใจได้ง่าย ทั้งการใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจของเด็ก และเด็กสามารถที่จะอ่านอ่านเสียงให้ครูหรือเพื่อนฟังได้ บางครั้งวรรณกรรมนั้น เด็กสามารถนำมาแสดงเป็นบทบาทสมมติได้ด้วย และเป็นการส่งเสริมให้เด็กรู้จักการรักการอ่านและช่วยพัฒนาสมองและการเรียนรู้ของเด็กได้ดียิ่งขึ้นด้วย

จากการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่ใช้วรรณกรรมเป็นตัวหลักที่เสริมสร้างลักษณะนิสัยรักการอ่าน ทำให้เด็กเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเรื่องราวของวรรณกรรม ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน

มีนักวิชาการและนักการศึกษากล่าวถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

ยินดี รามทอง (2550) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทย และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทย 2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโหล๊ะเร็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพัทลุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 26 คน แบบแผนการวิจัยเป็นแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เพื่อนใหม่ของนกกระเจิบ จำนวน 11 แผน และหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ผ่ารังมดแดง จำนวน 11 แผน 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทย” ฉบับก่อนเรียนและหลังเรียน ฉบับละ 15 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 10 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทย หลังการทดสอบสูงกว่าก่อน การทดลอง 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก

เนตรชนก รักกาญจน์นัท (2558) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน 2) ศึกษาความคงทนของทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ เด็กปฐมวัยจำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนวัดม่วง สำนักงานเขตบางแค กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน 2) แบบประเมินทักษะทางสังคม 3) แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent และทดสอบความคงทนด้วย One-Way ANOVA (F-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเด็กปฐมวัยมีทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เด็กปฐมวัยมีความคงทนของทักษะทางสังคมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

หนึ่งฤทัย พากัทธิ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่อง ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจในภาษาไทยของนักเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 3) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการฟังของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่อง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3/4 โรงเรียนเด่นหล้าพระราม 5 จังหวัดนนทบุรี มีนักเรียนจำนวน 21 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test for dependent samples และ t-test for one sample ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่อง ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig. = .000, t = 14.645*) 2) ความสามารถในการฟังเพื่อความเข้าใจในภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig. = .000, t = 6.96*) 3) ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องภาพโดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.73, S.D. = 0.30)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่าการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีส่วนช่วยในการพัฒนานักเรียนทางด้านภาษาได้เป็นอย่างดี โดยศึกษาจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ตลอดจนทักษะทางสังคม อันเหมาะสมกับงานวิจัยที่เกี่ยวเนื่องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการส่งเสริมทางภาษาและ

ทักษะทางสังคม ดังนั้นผู้วิจัยจึงบูรณาการและปรับใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นการแสดงออกทางความรู้สึกทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมีนัย โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

Vroom (1964, หน้า 384 อ้างอิงใน อรรวรรณ ชัยวิชชานันท์, 2555, หน้า 9) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ทศนคติและความพึงพอใจเป็นสิ่งที่สามารถ interchangeable กันได้ เพราะทั้งสองคำนี้หมายถึงผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมกับสิ่งนั้น ทศนคติเชิงบวกจะแสดงถึงความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทศนคติเชิงลบจะแสดงถึงความไม่พึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542, หน้า 775-793) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจ สรุปได้ว่า สมใจ ชอบใจ เหมาะสม

เสมอปัญญา หนูป่า (2557, หน้า 25) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกหรือทศนคติที่ดีของบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามความต้องการ เป็นความรู้สึกชอบ สบายใจ และสุขใจต่อสภาพแวดล้อมในด้านต่าง ๆ รวมไปถึงความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ ทำให้เกิดความกระตือรือร้น มุ่งมั่น มีแรงจูงใจในการทำงานซึ่งเป็นผลดีต่อการปฏิบัติงาน

จากคำจำกัดความของความพึงพอใจดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่แสดงออกถึงความสนใจ ชอบใจ รวมไปถึงความประทับใจในการได้รับการบริการหรือการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง

6.2 การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจเปรียบเสมือนการวัดความรู้สึก ความชอบ ความสนใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้การวัดของความพึงพอใจไว้ดังนี้

หทัยรัตน์ ประทุมสูตร (2542, อ้างอิงใน เสมอปัญญา หนูป่า, 2557, หน้า 27) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจ สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นเรื่องที่เปรียบเทียบได้

กับความเข้าใจทั่ว ๆ ไป ซึ่งปกติจะวัดได้โดยการสอบถามจากบุคคลที่ต้องการถามและมีเครื่องมือที่ต้องการจะใช้ในการวิจัยหลาย ๆ แบบ

ชนาธิป ดวงตาแสง (2555, หน้า 96) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจ สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจ ไม่สามารถวัดได้โดยตรงแต่สามารถวัดได้โดยทางอ้อมจากการแสดงความคิดเห็นหรือจากการสังเกตพฤติกรรมภายนอก ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือในการวัด เช่น แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ แบบสำรวจ เป็นต้น โดยแต่ละประเภทจะมีหลักเกณฑ์ในการสร้างแตกต่างกันออกไป

พรพรรณ เสาร์คำเมืองดี (2562) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจ สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจทำให้ทราบถึงความสำคัญของความพึงพอใจ ความชอบ และการยอมรับของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีย่อมส่งผลไปถึงการเรียนรู้ที่ดีที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากคำจำกัดความของการวัดความพึงพอใจดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจทำให้ทราบถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยเครื่องมือต่าง ๆ เป็นตัวแสดงออกถึงความชอบและความพอใจ เช่น แบบสอบถาม แบบสำรวจ

6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

มีนักวิชาการและนักการศึกษากล่าวถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

กนกวรรณ กอกหวาน (2554) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เรื่อง สำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพบทเรียน ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนอนุบาลศรีประจักษ์กุล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 48 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนอนุบาลปรางค์กู่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 33 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เรื่อง สำนวนไทย โดยการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี และด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพของบทเรียน 84.92/82.42 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนบทเรียน

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ประเภทสถานการณ์จำลอง

จิราภรณ์ พรหมสืบ (2559) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเทคนิคแบ่งกลุ่มคณะ ผลสัมฤทธิ์ (STAD) รายวิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สารละลายกรดและเบส งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบแบ่งกลุ่มคณะผลสัมฤทธิ์ รายวิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สารละลายกรดและเบส กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โรงเรียนบ้านหนองโกวิทยา อำเภอชัยบาดาล จังหวัดลพบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 มีค่าเท่ากับ 89.83/84.85 แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแสดง ความคิดเห็น และแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบร่วมมือแบบแบ่งกลุ่มคณะผลสัมฤทธิ์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือแบบแบ่งกลุ่มคณะผลสัมฤทธิ์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.68 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีค่าเท่ากับ 0.50 อยู่ในระดับมากที่สุด

ทรงภพ ชุนมธูรส และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2564) ได้ศึกษาความพึงพอใจของ นิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน ในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอน วรรณกรรมไทย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน ในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย เพื่อศึกษา ความพึงพอใจที่มีต่อผู้สอนในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย กลุ่มเป้าหมาย คือ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียน ในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการสอน สถิติที่ใช้ใน การวิเคราะห์ คือ การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มีความพึงพอใจโดยรวมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.42) และ 2) นิสิตมีความพึงพอใจต่อผู้สอนในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดี

กับการสอนวรรณกรรมไทยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.49) สะท้อนให้เห็นว่านิสิตมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานของผู้สอน อันเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมในระดับบัณฑิตศึกษา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ สามารถสรุปได้ว่าเป็นการศึกษาในแง่ของความรู้สึกและทัศนคติของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวัดความพึงพอใจนั้น จะต้องสร้างให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างและจำแนกหัวข้อเป็นรายด้านที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษากระบวนการดังกล่าวเพื่อนำมาพัฒนางานวิจัยในขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยการทดสอบก่อนเรียน การทดลอง และการทดสอบหลังเรียน มีแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาเมืองสุรนารี จำนวนทั้งสิ้น 294 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสูง ตำบลโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 5 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้แบบคัดกรองบุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ประถมศึกษา) ของกระทรวงศึกษาธิการ และรายงานผลการตรวจทางจิตวิทยา โรงพยาบาลโนนไทย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ความสามารถในการเขียนสะกดคำ
 - 2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสเกตคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสเกต	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสเกต	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม่กก	จำนวน 2 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสเกตคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Rensis Likert, 1932, หน้า 17)

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ในงานวิจัยการพัฒนาความสามารถในการเขียนสเกตคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสเกตคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และแนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

1.1.2 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

1.1.3 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือการใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เพื่อนำมาออกแบบขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

1.1.4 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดการจัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดเรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ขั้นตอนออกแบบ

1.2.1 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง โดยรวมเวลาในการวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน มีรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

แผนที่	แผนการจัดการเรียนรู้	วัน	เวลา (นาที)
1	การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนเรียน	อังคาร	60
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run	พฤหัสบดี	60
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 ตัวสะกด	อังคาร	60
	วรรณกรรม เรื่อง นิทานตัวสะกดหลายมาตรา	พฤหัสบดี	60
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 ตัวสะกด	อังคาร	60
	วรรณกรรม เรื่อง นิทานตัวสะกดหลายมาตรา	พฤหัสบดี	60
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก	อังคาร	60
	ไม่ตรงตามมาตรา		
	วรรณกรรม เรื่อง นิทานยี่ราฟอยากปลูกผักกาด	พฤหัสบดี	60

ตาราง 2 (ต่อ)

แผนที่	แผนการจัดการเรียนรู้	วัน	เวลา (นาที)
5	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	อังคาร	60
	วรรณกรรม เรื่อง นิทานยี่ราฟอยากปลูกผักกาด	พฤหัสบดี	60
6	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม่กก	อังคาร	60
	การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียน	พฤหัสบดี	60
รวม		12 คาบ	720

1.2.2 กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

- 1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้
- 2) เวลา
- 3) มาตรฐานตัวชี้วัด
- 4) สาระสำคัญ
- 5) จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์
- 6) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
- 7) สื่อการสอน
- 8) การวัดและประเมินผล
- 9) บันทึกหลังการสอน

1.3 ขั้นพัฒนา

1.3.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องในด้านมาตรฐานและตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ สื่อการสอน การวัดและประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเสร็จเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพของแผน มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Rensis Likert, 1932, หน้า 17) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสม ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้ 4 คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้ 2 คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

นำผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย และแปลผลตามเกณฑ์ ดังนี้

4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 – 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.14) (ดูได้ในบทที่ 4 หน้า 70)

1.4 ขั้นทดลอง

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทุ่งสว่าง ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ก่อนที่จะนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 แผน ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1.5 ขั้นประเมินผล

นำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน โรงเรียนบ้านโคกสูง ตำบลโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

2. แบบทดสอบวัดความสามารถ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ประกอบด้วย แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

2.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือเกี่ยวกับการวัดประเมินผล การศึกษาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

2.1.2 วิเคราะห์รายละเอียดของเนื้อหา เพื่อกำหนดจุดประสงค์ การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัด

2.2 ชั้นออกแบบ

2.2.1 สร้างตารางการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ และพฤติกรรมที่ต้องการวัด มีรายละเอียดดังตาราง 3 และ ตาราง 4

ตาราง 3 แสดงการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัดด้วยแบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก เพื่อวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียน สะกดคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้	พฤติกรรม					รวม
	ความรู้ ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	
นักเรียนบอกตัวสะกด มาตราแม่มก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้	2	2	-	11	-	15

ตาราง 4 แสดงการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัดด้วยแบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเติมคำ เพื่อวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบภาคปฏิบัติ (ทักษะพิสัย)	รวม
นักเรียนเขียนสะกดคำมาตราแม่มก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้	15	15
รวมแบบทดสอบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือกและแบบทดสอบชนิดเติมคำ		30

2.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ ตามตารางข้างต้น

2.3 ขั้นพัฒนา

นำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการใช้ภาษา จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ระหว่างแบบวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน กับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน +1	เมื่อแน่ใจว่าแบบวัดนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ให้คะแนน 0	เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบวัดนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ให้คะแนน -1	เมื่อแน่ใจว่าแบบวัดนั้นไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00 จำนวน 30 ข้อ (ดูได้ในภาคผนวก หน้า 116 - 117)

2.4 ขั้นทดลอง

2.4.1 นำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 7 คน โรงเรียนวัดทุ่งสว่าง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 4 คน โรงเรียนบ้านหนองขนาก อำเภอเสิงสาง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 11 คน รวมทั้งสิ้น 22 คน

2.4.2 นำผลคะแนนมาคำนวณหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถเป็นรายข้อ (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 166-168) เพื่อคัดเลือกแบบวัดที่มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จำนวน 20 ข้อ โดยผลการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดความสามารถแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือกที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.32 – 0.64 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.24 – 0.65 และแบบปรนัยชนิดเติมคำที่ผ่านเกณฑ์ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.36 – 0.59 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21 – 0.60 (ดูได้ในภาคผนวก หน้า 119 - 120)

2.4.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มาจำนวน 20 ข้อ ที่คัดเลือกมา

วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น Reliability โดยใช้สูตร KR20 (Kuder-Richardson) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 170) โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป โดยผลการวิเคราะห์ แบบทดสอบวัดความสามารถแบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 และ แบบปรนัยเติมคำ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

2.5 ขั้นตอนประเมินผล

นำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ ตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน โรงเรียนบ้านโคกสูง ตำบลโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Rensis Likert, 1932, หน้า 17) โดยประเมินด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับวรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 10 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นศึกษาเอกสาร

3.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ความพึงพอใจและวิธีสร้างแบบประเมินเพื่อกำหนดโครงสร้างแบบประเมินของนักเรียน ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

3.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องประเมินและกำหนดข้อคำถามให้ เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

3.2 ขั้นตอนออกแบบ

3.2.1 ออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความ บกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสูง ตำบลโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ที่มีต่อการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดคะแนนเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Rensis Likert, 1932, หน้า 17) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2.2 นำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามรูปแบบที่กำหนด โดยให้ครอบคลุมตามจุดประสงค์และโครงสร้างเนื้อหา จากนั้นนำแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ การใช้ภาษา

3.3 ขั้นพัฒนา

นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC) (ปกรณ ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์ในการประเมินหาค่าความสอดคล้องดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดไม่ได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

ซึ่งคัดเลือกข้อประเมินที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 โดยผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00 จำนวน 10 ข้อ (ดูได้ในภาคผนวก หน้า 125)

3.4 ขั้นประเมินผล

นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอความเห็นชอบในการจัดพิมพ์ในรูปแบบฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 214) ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนข้อมูล

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 228) ดังนี้

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	x	แทน	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
	n-1	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทน	จำนวนตัวแปรอิสระ

2. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ดังนี้

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

เมื่อ	IOC	แทน	ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 ค่าความยากง่าย (p) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 166) ดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่าย
	R	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูก
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) (ปกรณ ประจันบาน, 2552, หน้า 171) ดังนี้

$$r = \frac{R_U - R_L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
	R_U	แทน	จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่ผ่านเกณฑ์
	R_L	แทน	จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

2.4 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR20 (Kuder-Richardson) (ปกรณ ประจันบาน, 2552, หน้า 173) ดังนี้

$$r_{tt} = \frac{N}{N-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	N	แทน	จำนวนข้อในแบบทดสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ทำได้ในข้อหนึ่งๆ
	q	แทน	สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่งๆ คือ 1 - p
	s_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนแบบทดสอบทั้งฉบับ

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 สถิติ t-test one sample (ปกรณ ประจันบาน, 2552, หน้า 238) ดังนี้

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
	μ	แทน	คะแนนเกณฑ์ที่กำหนด
	s	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	n	แทน	จำนวนคน

3.2 สถิติ t-test dependent (ปกรณ ประจันบาน, 2552, หน้า 239) ดังนี้

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ
	D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
	n	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การวัดความสามารถก่อนเรียน (Pre-test)

ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ จากนั้นบันทึกคะแนน

2. ระหว่างดำเนินการทดลองโดยการใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

ขั้นทดลอง ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง โดยรวมเวลาในการวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมระหว่างเรียนของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม่กก	จำนวน 2 ชั่วโมง

3. การวัดความสามารถหลังเรียน (Post-test)

3.1 หลังการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถ หลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ จากนั้นบันทึกคะแนน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ

3.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถ มาวิเคราะห์ผลการวัด แล้วนำมาเปรียบเทียบกันและเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้ค่าทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

4. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

1.1 นำคำตอบจากแบบทดสอบวัดความสามารถ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มาตรวจให้คะแนน โดยให้ข้อที่ถูกต้องได้ 1 คะแนน ข้อที่ผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่าตัวเลือกได้ 0 คะแนน

1.2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80

2.1 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งวิเคราะห์ค่าคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 80 เท่ากับ 16 คะแนน และการทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที่แบบ One Sample t-test โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

3.1 นำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1997, หน้า 190) อ้างอิงในพนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์, 2557, หน้า 90) โดยให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.51 - 5.00	หมายถึง อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.51 - 4.50	หมายถึง อยู่ในระดับพึงพอใจอย่างมาก
ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.51 - 3.50	หมายถึง อยู่ในระดับพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.51 - 2.50	หมายถึง อยู่ในระดับพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00 - 1.50	หมายถึง อยู่ในระดับพึงพอใจน้อยที่สุด



บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ย

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งวิเคราะห์ค่าคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์คะแนนร้อยละและการทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าทีแบบ One Sample t-test

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1997, หน้า 190 อ้างอิงในพนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์, 2557, หน้า 90)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ย

ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน จำนวน 6 แผน ดังนี้

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run ดังตาราง 5

ตาราง 5 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 5 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้ กำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	4	5	3	4.20	0.84	มาก
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้เกิดความรู้และความ เข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรม นิทานได้	4	5	4	5	3	4.20	0.84	มาก
2.4 กิจกรรมชั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้เขียนสะกดคำ ได้ถูกต้อง	5	5	4	5	3	4.40	0.55	มาก
2.5 กิจกรรมชั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุ ตามเป้าหมายได้	5	5	4	5	3	4.40	0.55	มาก
2.6 นักเรียนมีความสามารถในการ เขียนสะกดคำ ได้ถูกต้อง	4	4	5	5	4	4.40	0.55	มาก
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการ เรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.48	0.20	มาก

จากตาราง 5 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.20)

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด ดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมขึ้นวางแผน ส่งเสริมให้กำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 6 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.3 กิจกรรมขั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้เกิดความรู้และความ เข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรม นิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้เขียนสเกดคำ ได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุ ตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 นักเรียนมีความสามารถในการ เขียนสเกดคำ ได้ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการ เรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.65	0.15	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสเกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.15)

3. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด ดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมขึ้นวางแผน ส่งเสริมให้กำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมขึ้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้เกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	4	5	4	4.40	0.55	มาก

ตาราง 7 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.4 กิจกรรมขั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้เขียนสะกดคำ ได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุ ตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 นักเรียนมีความสามารถในการ เขียนสะกดคำ ได้ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.2 ความเหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการ เรียนรู้	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	4	3	4.20	0.84	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.57	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 7 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.21)

4. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4	5	4	5	4	4.40	0.55	มาก
2.2 กิจกรรมขึ้นวางแผน ส่งเสริมให้กำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมขึ้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้เกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขึ้นการโต้ตอบแบบ ส่งเสริมการเขียนสะกดคำ	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุ ตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 นักเรียนมีความสามารถในการ เขียนสะกดคำ ได้ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.2 ความเหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการ เรียนรู้	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	4	3	4.20	0.84	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.57	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.21)

5. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ดังตาราง 9

ตาราง 9 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม็กก ไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้กำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้เกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นการโต้ตอบแบบย้อนกลับ ส่งเสริมให้เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมชั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.6 นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำ ได้ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.67	0.13	มากที่สุด

จากตาราง 9 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.13)

6. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม่กก ดังตาราง 10

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แมงก ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้กำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้เกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นการโต้ตอบแบบย้อนกลับ ส่งเสริมให้เขียนสะกุดคำได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมชั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.6 นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำ ได้ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.65	0.15	มากที่สุด

จากตาราง 10 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แมงกก ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.15)

7. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ดังตาราง 11

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super Run	4.48	0.20	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด	4.65	0.15	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด	4.57	0.21	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	4.57	0.21	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	4.67	0.13	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม่กก	4.65	0.15	มากที่สุด
ผลรวมการประเมินความเหมาะสม	4.60	0.14	มากที่สุด

จากตาราง 11 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.14)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ดังตาราง 12

ตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	5	20	7.60	1.52	12.680*	0.000
หลังเรียน			16.20	1.30		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 12 พบว่า ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีค่า $\bar{X} = 7.60$, S.D. = 1.52 ของการทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนมีค่า $\bar{X} = 16.20$, S.D. = 1.30 ค่าสถิติวิเคราะห์ $t = 12.68$ และค่า $p = 0.000$ แสดงว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งวิเคราะห์ค่าคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์คะแนนร้อยละและการทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าทีแบบ One Sample T-Test

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ดังตาราง 13

ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	$\mu_o(80\%)$	Sig. (2-tailed)
หลังเรียน	5	20	16.20	1.30	27.78*	16	0.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 มีค่า $\bar{X} = 16.20$, S.D. = 1.30 ค่าสถิติวิเคราะห์ $t = 27.78$ และค่า $p = 0.000$ แสดงว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1997, หน้า 190 อ้างอิงในพนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์, 2557, หน้า 90)

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ดังตาราง 14

ตาราง 14 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านครูผู้สอน			
1.1 ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.73	0.12	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน			
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานสร้างความท้าทายและเป้าหมายที่ชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานมีความเหมาะสมกับวัยและทันสมัย	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.70	0.12	มากที่สุด

ตาราง 14 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3. ด้านประสบการณ์การเรียนรู้			
3.1 นักเรียนได้เรียนรู้การเขียนสะกดคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตราแมก ไม่ตรงตามมาตราได้ดีขึ้น	4.40	0.89	มาก
3.3 นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.45	0.34	มาก
รวมเฉลี่ย	4.63	0.15	มากที่สุด

จากตาราง 14 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.12) ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.12) และด้านประสบการณ์การเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.34) ตามลำดับ

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ผู้ศึกษาได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นวางแผน ขั้นตอนที่ 2 ขั้นออกแบบและพัฒนา โดยใช้วรรณกรรมนิทานประกอบการสอน ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการโต้ตอบแบบย้อนกลับ และขั้นตอนที่ 4 ขั้นการเตือนความจำ โดยผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน

5 ท่าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.14) เมื่อพิจารณารายแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรฐาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.13)

2. ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณารายด้านด้านที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.12)

อภิปรายผล

จากสรุปผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ผู้ศึกษาสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีผลรวมการประเมินความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.14) ซึ่งสูงกว่าระดับความเหมาะสมของสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนได้กำหนดองค์ประกอบอย่างครอบคลุม น่าสนใจ ตลอดจนกระบวนการวัดและประเมินผลที่มีคุณภาพ นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้ยังสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนผ่านกระบวนการจัด

ประสบการณ์ทางการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่สร้างเป้าหมายและแรงจูงใจได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของศิริพร เปรมปรีดี (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น 0.5920 หรือคิดเป็นร้อยละ 59.20 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$ และ S.D. = 0.43)

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ หากพิจารณาจะพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำจากกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากเดิม ด้วยกลไกของการออกแบบเกมมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจและสร้างความสนุกสนาน อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม ผสานกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน คือ สื่อภาพนิ่งประกอบเหตุการณ์บรรยายหรือนิทานประกอบภาพ ที่สามารถแก้ไขปัญหาคำไม่เข้าใจโครงสร้างคำเมื่อมีการเปลี่ยนรูปได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของหนึ่งฤทัย พาภักดี (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจในภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องภาพโดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 2.73$, S.D. = 0.30)

3. ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้

วรรณกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เป็นการสอนโดยใช้การกระตุ้นแรงจูงใจ และสร้างเป้าหมายอย่างรูปธรรม ผ่านการสอนวรรณกรรม อันเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดสมาธิของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งการสอน โดยใช้เทคนิคดังกล่าวก่อให้เกิดการเรียนรู้ การเขียนสะกดคำได้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของจิรัชพรรณ ชาญช่วง (2561) ได้ศึกษาผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อความสามารถทางการเรียน แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยคะแนน หลังเรียนผ่านชุดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ระดับความสามารถและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถสูง มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่ากลุ่มปานกลางและกลุ่มต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ โดยพบว่าชุดการเรียนรู้มีคุณภาพ ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.168)

4. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.15) ซึ่งสูงกว่าระดับความเหมาะสมของสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านครูผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และด้านประสบการณ์การเรียนรู้ตามลำดับ หากพิเคราะห์เชิงลึก พบว่า ค่าเฉลี่ยของรายการประเมินทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านมีความสำคัญ กล่าวคือ ผู้สอน คือ ผู้ที่สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ อย่างมีจิตวิทยา รวมถึงการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่จะต้องเหมาะสมกับการเรียนรู้โครงสร้างคำและประสบการณ์ที่นักเรียนจะได้รับ คือ การแก้ไขปัญหาการเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของทรงภพ ขุนมธุรส และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2564) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน ในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตมีความพึงพอใจโดยรวม ในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.42) และ 2) นิสิตมีความพึงพอใจต่อผู้สอนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.49)

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ควรให้ความสำคัญกับตัวสะกด โดยเน้นให้นักเรียนจดจำตัวสะกด ที่ไม่ตรงตามมาตราให้ได้ ด้วยการยกตัวอย่างคำ และให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงควบคู่กับการเขียนสะกดคำ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำและจดจำได้

2. ผู้สอนควรปฏิบัติตามขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

3. การจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการในขั้นตอนที่ 2 ขั้นออกแบบและพัฒนา โดยใช้วรรณกรรมนิทานประกอบการสอน ควรให้นักเรียนเรียนรู้คำและฝึกฝนการอ่านจากเนื้อเรื่องนิทานเพื่อผลสัมฤทธิ์ที่มีคุณภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

1. ควรวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบอื่น

2. ควรศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

3. ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ไปใช้เพื่อศึกษาตัวแปรตามอื่น ๆ เช่น การอ่านจับใจความ การสะกดคำมาตราตัวสะกดอื่น การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร เป็นต้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ กอกหวาน. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ลำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Kanokwan_K.pdf
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). ความรู้พื้นฐานและแนวทางการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. สืบค้นจาก <https://bnsn.thai.ac/client-upload/bnsn/download/.pdf>
- กาญจนา นาคสกุล และคณะ. (2554). บรรทัดฐานภาษาไทยเล่ม 1 : ระบบเสียงอักษรไทย การอ่านคำและการเขียนสะกดคำ. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- กุลยา ก่อสุวรรณ. (2553). การสอนเด็กที่มีความบกพร่องระดับเล็กน้อย. นนทบุรี: บริษัทสหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- กุสุมา คำผาง. (2560). ผลของการจัดการเรียนการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้สมองเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนในระดับประถมศึกษา. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา OJED, 11 (3), 326-342. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/83980/66867>
- คณกร สัณญะ. (2563). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นิทานประกอบภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้. Journal of MCU Ubon, 5 (3), 100-110. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/242324/167108>
- จรีลักษณ์ รัตนพันธ์. (2555). ประมวลสาระชุดวิชาการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนลักษณะพิเศษ. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- จิรัชพรรณ ชาญช่วง. (2561). ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์. (2560). ความสามารถในการใช้ภาษาไทยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 14 (3), 49-62. สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhnu/article/download/172198/123641/>
- จิราภรณ์ พรหมสืบ. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเทคนิคแบ่งกลุ่มคณะผลสัมฤทธิ์ (STAD) รายวิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สารละลายกรดและเบส (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). ชลบุรี. มหาวิทยาลัยบูรพา. สืบค้นจาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/54990028.pdf
- ชนัดต์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18 (3), 331-339. สืบค้นจาก https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/
- ชนาธิป ดวงตาแสง. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้รูปแบบ 4 MAT กับการเรียนแบบปกติ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). บุรีรัมย์. มหาวิทยาลัยบุรีรัมย์. สืบค้นจาก <http://dspace.bru.ac.th/xmlui/handle/123456789/1810>
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). Gamification เกมมิฟิเคชัน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ Salt Publishing
- ทรงภพ ขุนมธูรส และ กาญจนา วิद्याปกรณ. (2562). ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน ในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย. วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์, 16 (2), 159-170. สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/larhcu/article/view/254346/172948>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2560). แอลดี...ความบกพร่องทางการเรียนรู้. สืบค้น
14 พฤษภาคม 2565, จาก
<https://www.happyhomeclinic.com/Download/article/sp04-ld.pdf>
- ทวีศักดิ์ อุณจิตติกุล. (2558). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทยโดยวิธีแจกลูก
และสะกดคำ*. กรุงเทพฯ: บริษัททวิระ.
- นฤมล เนียมหอม. (2559). การสอนภาษาแบบธรรมชาติ. สืบค้น 24 พฤษภาคม 2565,
จาก <https://www.nareumon.com>
- นิตยา วรรณกิตร์. (2559). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. นนทบุรี: บริษัท มาตา การพิมพ์ จำกัด.
- เนตรชนก รักกาญจน์นันท. (2558). *การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเพื่อ
เสริมสร้างทักษะทางสังคม* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัย
ศิลปากร. สืบค้นจาก <http://www.sure.su.ac.th>
- เบญจกัค จงหมื่นไวยและคณะ. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้ Gamification for Learning.
วารสารโครงการนวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 4 (2), 34-43. สืบค้นจาก
<https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/projectjournal/article/view/>
- ปกรณ ประจันบาน. (2551). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์*. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2539). *การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ*. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2544). *เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ Learning Disabilities*.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2554). *ลักษณะของเด็กแอลดี (เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียน)*.
นครปฐม: สำนักพิมพ์ ไอ.คิว.บุ๊คเซ็นเตอร์.
- ผดุง อารยะวิญญู, และสุวิทย์ พวงสุวรรณ. (2555). *วิธีสอนเด็กแอลดี*. นครปฐม:
สำนักพิมพ์ ไอ.คิว.บุ๊คเซ็นเตอร์.
- พงศธร มหาวิจิตร. (2562). การประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
ร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุก ในรายวิชาการประถมศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะ
การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*,
42 (2), 73-90. สืบค้นจาก
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDKKUJ/article/view/195627/135919>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกการแต่งโคลงสี่สุภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นจาก <http://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/8483/fulltext.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- พรพรรณ เสาร์คำเมืองดี. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นจาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2786/1/60316321.pdf>
- พัชรนันท์ พาป้อ. (2562). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ. วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2 (1), 26-34. สืบค้นจาก https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jmhs1_s/article/download/243486/165458/
- พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2561). ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญภารัตน์ เคลือขอนแก่น. (2550). การศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-3 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Spe_Ed/Penparat_K.pdf
- ภัทรขวัญ ลาสงยาง. (2561). คิด เขียน สร้าง นิทานและหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาวิกา นพคุณ. (2561). การพัฒนาความสามารถนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). นครปฐม: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. สืบค้นจาก <http://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Pawika.Nop.pdfarticle/download/>
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2565, จาก Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม – TEDNET Blog (wordpress.com)

บรรณานุกรม (ต่อ)

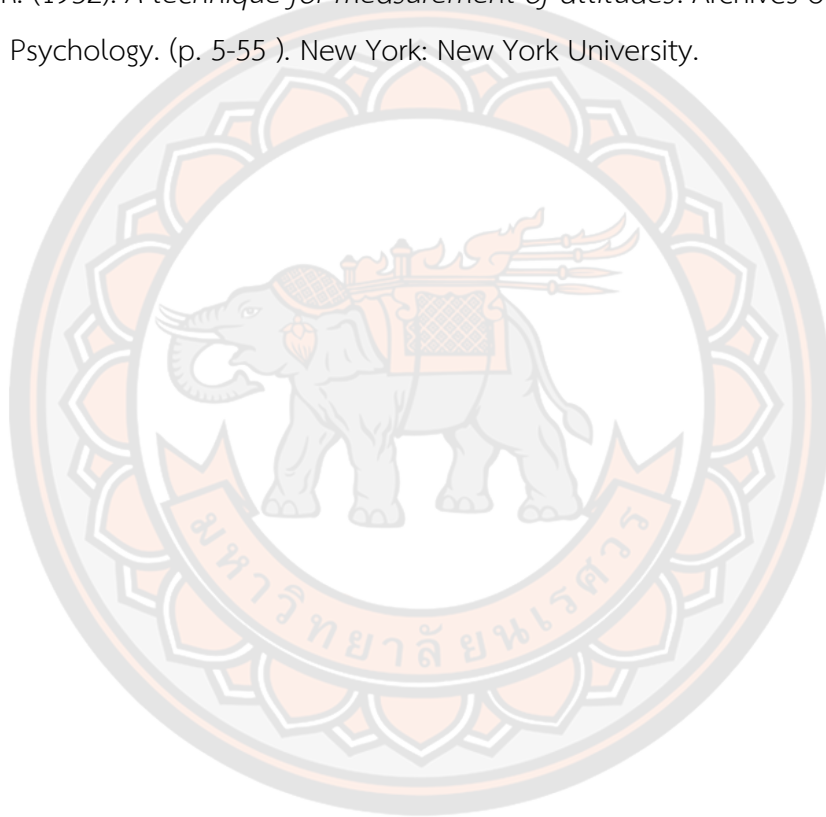
- เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์. (2560). *Gamification* เปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นมาเป็นผู้สร้าง. สืบค้น 14 มีนาคม 2565, จาก https://corporate.baseplayhouse.co/gamification_intro/
- ยินดี รามทอง. (2550). ผลการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาแบบองค์รวม โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). สงขลา. มหาวิทยาลัยทักษิณ. สืบค้นจาก <http://kb.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1126/1.pdf>
- รัตนา ยศบรรเทิง. (2553). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก. มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นจาก http://www.edu.nu.ac.th/researches/view_is.php?id=474
- วรรณธิดา ยลวิลาส. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กาฬสินธุ์: มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน (รายงานผลการวิจัย). นครปฐม. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2544). ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี : ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- ศิริพร เปรมปรีดี. (2565). การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิจัยและนวัตกรรมสถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร, 5 (2), 201-218. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ivebjournal/article/view/255713/175938>
- สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). คู่มือการสอนอ่านเขียน โดยการแจกลูกสะกดคำ. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สมพงษ์ ศรีพยาด. (2553). การพัฒนาชุดแบบฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นครปฐม. มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นจาก <https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สาวิตรี รุญเจริญ. (2549). เด็กพิเศษกับความพิเศษของชีวิต. *วารสารศูนย์บริการวิชาการ*, 14 (4), 13-19. สืบค้นจาก https://uac.kku.ac.th/journal/year_14_4_2549/04_14_4_2549.pdf
- สุกัญญา สันติเจริญเลิศ. (2562). ภาษาไทย ป.3 เข้าใจง่าย เก่งได้ในเล่มเดียว. กรุงเทพฯ: อินส์พัล.
- สุชาดา พุ่มศรีอินทร์. (2556). การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้วยการใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำตามหลักการเชื่อมโยงคำพ้องเสียง (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปกร. สืบค้นจาก <http://www.sure.su.ac.th>
- สุนิษฐา บุญศรี, และอัมภา พลอยโสภณ. (2563). ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย*, 2 (1), 27-34. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/ECCE/article/view/251513/169430>
- สุรพล บุญลือ. (2560). *สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ เรื่อง “Gamification In Education”*. สืบค้น 14 มีนาคม 2565, จาก <http://qa.hcu.ac.th/km/fileuploads/Gamification-2561.pdf>
- เสมอปัญญา หนูป่า. (2557). *แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- หนึ่งฤทัย พากัดดี. (2564). *การพัฒนาความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อรรวรรณ ชัยพิชชานันท์. (2555). *การศึกษาความพึงพอใจของนิสิตต่อการให้บริการของหน่วยสนับสนุนการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร (รายงานผลการวิจัย)*. พิษณุโลก. มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นจาก <http://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/109>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Andrzej Marczewski. (2014). Marczewski's Gamification User Types. สืบค้น 6 มีนาคม 2566, จาก <https://elearningindustry.com/marczewski-gamification-user-types>
- Ashley Deese. (2014). *5 Benefits of Gamification*. สืบค้น 14 มีนาคม 2565, จาก <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification>
- Kevin Werback. (2015). *Gamification*. สืบค้น 14 มีนาคม 2565, จาก <https://www.coursera.org/learn/gamification#syllabus>
- Likert, R. (1932). *A technique for measurement of attitudes*. Archives of Psychology. (p. 5-55). New York: New York University.







ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมิน

มหาวิทยาลัยนเรศวร

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. ชื่อ รองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยเจริญ ตำแหน่ง อาจารย์

สถานที่ทำงาน ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
จังหวัดพิษณุโลก

2. ชื่อ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โตพิทักษ์ ตำแหน่ง อาจารย์

สถานที่ทำงาน ภาควิชาบริหาร วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
จังหวัดพิษณุโลก

3. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมรจิต แปนศรี ตำแหน่ง อาจารย์

สถานที่ทำงาน ภาควิชาบริหาร วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
จังหวัดพิษณุโลก

4. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญรา ศรีพันธ์ ตำแหน่ง อาจารย์

สถานที่ทำงาน ภาควิชาบริหาร วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
จังหวัดพิษณุโลก

5. ชื่อ นางกัลยาพร จงภัทรทรัพย์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

สถานที่ทำงาน โรงเรียนจำการบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย





ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๑๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยเจริญ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๗๒๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง

โทร. ๐๙-๕๖๐๕-๓๘๓๗



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว.๓๖๑๕

วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โดพิทักษ์

ด้วย นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๗๒๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเขียนสละคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์



(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิ่งสนาโยจิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๐๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๑๕

วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมพรจิต แบนศรี

ด้วย นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง รหัสประจำตัว ๖๔๐๔๐๗๒๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเขียนสเกดค่าของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว.๓๖๑๕

วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมมรา ศรีพันธ์

ด้วย นางสาวบุญญัตติ สังกัดกลาง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๗๒๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเขียนสเกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๑๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณกัลยาพร จงภัทรทรัพย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๗๒๔ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง

โทร. ๐๙-๕๖๐๕-๓๘๓๗

ภาคผนวก ค

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในแต่ละรายการ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความเหมาะสมของท่าน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดระดับความเหมาะสม 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้					
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้					
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้					
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน					
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน					
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน					
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้					
2.4 กิจกรรมชั้นการโต้ตอบแบบย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้					
2.6 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตราแม่กก ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง					
3. ด้านการวัดและประเมินผล					
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน					
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 15 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน								
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	4	5	3	4.20	0.84	มาก
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	4	5	3	4.20	0.84	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.4 กิจกรรมขั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียน สะกดคำได้ถูกต้อง	5	5	4	5	3	4.40	0.55	มาก
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ เพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	4	5	3	4.40	0.55	มาก
2.6 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิ เคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียน มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตราแม่มก ไม่ตรงตามมาตราได้ ถูกต้อง	4	4	5	5	4	4.40	0.55	มาก
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมี ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมี ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.48	0.20	มาก

ตาราง 16 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้อง กับตัวชี้วัด/ มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน								
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เหมาะสมกับ ระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมขึ้นวางแผน ส่งเสริมให้ นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมขึ้นออกแบบและ พัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิด ความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้ วรรณกรรมนิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 16 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.4 กิจกรรมขั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียน สะกดคำได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ เพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิ เคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียน มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตราแม่งก ไม่ตรงตามมาตราได้ ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมี ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมี ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.65	0.15	มากที่สุด

ตาราง 17 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน								
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	4	5	4	4.40	0.55	มาก

ตาราง 17 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.4 กิจกรรมชั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียน สะกดคำได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมชั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ เพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิ เคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียน มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตราแม่งก ไม่ตรงตามมาตราได้ ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมี ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมี ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	4	3	4.20	0.84	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.57	0.21	มากที่สุด

ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน								
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4	5	4	5	4	4.40	0.55	มาก
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 18 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.4 กิจกรรมขั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียน สะกดคำได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ เพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิ เคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียน มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตราแม่มก ไม่ตรงตามมาตราได้ ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมี ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน	5	5	5	4	3	4.40	0.55	มาก
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	4	3	4.20	0.84	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.57	0.21	มากที่สุด

ตาราง 19 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน								
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 19 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.4 กิจกรรมขั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียน สเกดคำได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ เพื่อบรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิ เคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียน มีความสามารถในการเขียนสเกดคำ มาตราแม่งก ไม่ตรงตามมาตราได้ ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมี ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมี ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.67	0.13	มากที่สุด

ตาราง 20 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	4	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน								
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผน ส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจผ่านการใช้วรรณกรรมนิทานได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 20 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.4 กิจกรรมขั้นการโต้ตอบแบบ ย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียน สเกดคำได้ถูกต้อง	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นการเตือนความจำ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ เพื่อ บรรลุตามเป้าหมายได้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิ เคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียน มีความสามารถในการเขียนสเกดคำ มาตราแม่งก ไม่ตรงตามมาตราได้ ถูกต้อง	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการวัดและประเมินผล								
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมี ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมี ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน	5	5	5	5	3	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมี ความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4	5	5	5	3	4.40	0.55	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม						4.65	0.15	มากที่สุด

ตาราง 21 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ค่าเฉลี่ย						เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	แผน 1	แผน 2	แผน 3	แผน 4	แผน 5	แผน 6			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้									
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	0.00	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	0.00	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.60	4.40	4.40	4.40	4.60	4.40	4.47	0.10	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้									
2.1 การจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.40	4.80	4.60	4.40	4.80	4.80	4.63	0.20	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นวางแผนส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายได้ชัดเจน	4.20	4.60	4.60	4.60	4.60	4.60	4.53	0.16	มากที่สุด

ตาราง 21 (ต่อ)

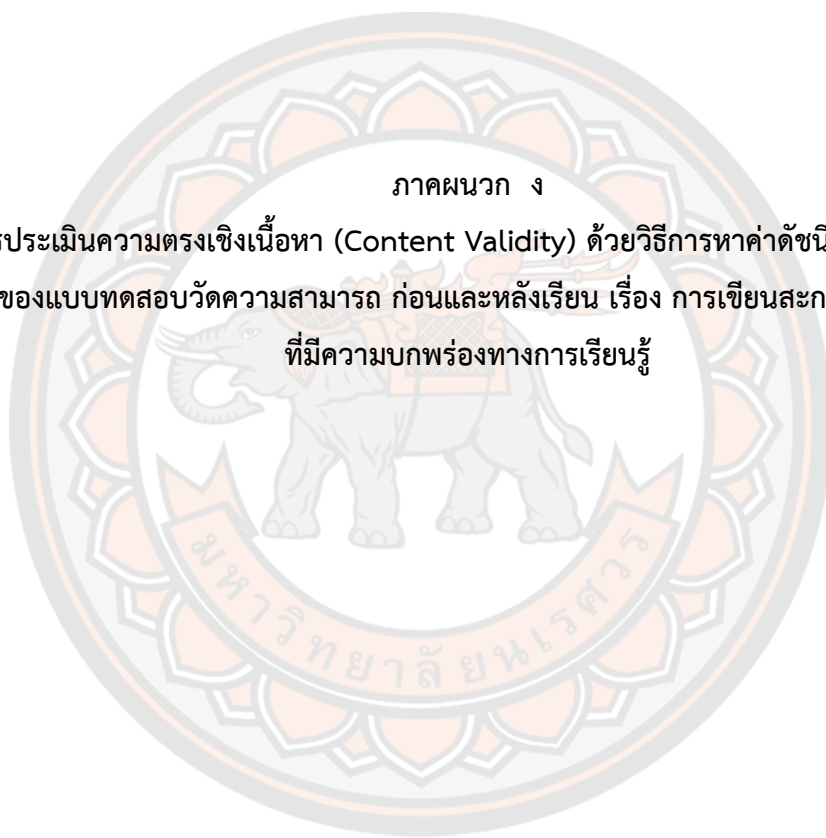
ประเด็นการประเมิน	ค่าเฉลี่ย						เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	แผน 1	แผน 2	แผน 3	แผน 4	แผน 5	แผน 6			
2.3 กิจกรรมชั้น ออกแบบและพัฒนา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิด ความรู้และความเข้าใจ ผ่านการใช้วรรณกรรม นิทานได้	4.20	4.60	4.40	4.60	4.60	4.60	4.50	0.17	มาก
2.4 กิจกรรมชั้นการ โต้ตอบแบบย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนเขียน สะกดคำได้ถูกต้อง	4.40	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.73	0.16	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมชั้นการ เตือนความจำ ส่งเสริม ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ เพื่อบรรลุตามเป้าหมาย	4.40	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.73	0.16	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมี ความสามารถในการ เขียนสะกดคำ มาตรา แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา ได้ถูกต้อง	4.40	4.60	4.60	4.60	4.60	4.60	4.57	0.08	มากที่สุด

ตาราง 21 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ค่าเฉลี่ย						เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	แผน 1	แผน 2	แผน 3	แผน 4	แผน 5	แผน 6			
3. ด้านการวัดและประเมินผล									
3.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	4.60	4.40	4.40	4.60	4.60	4.53	0.16	มากที่สุด
3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและการจัดการเรียนรู้	4.60	4.60	4.40	4.40	4.60	4.60	4.53	0.16	มากที่สุด
3.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4.40	4.40	4.20	4.20	4.40	4.40	4.33	0.10	มาก
ค่าความเหมาะสมเฉลี่ยรวม							4.60	0.14	มากที่สุด

ภาคผนวก ง

ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้



ตาราง 22 แสดงผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ตอนที่ 1 แบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก)

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	แปลผล
	IOC1	IOC2	IOC3	IOC4	IOC5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
7	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 23 แสดงผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ตอนที่ 2 แบบปรนัยเติมคำ)

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	แปลผล
	IOC1	IOC2	IOC3	IOC4	IOC5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
วัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่อง
ทางการเรียนรู้



ตาราง 24 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ตอนที่ 1 แบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก)

ข้อ	p	แปลผล	r	Sig.	แปลผล	แปลผลคุณภาพ ของข้อสอบ
1	0.45	ใช้ได้	0.65	0.00	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.55	ใช้ได้	0.42	0.05	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.32	ใช้ได้	0.16	0.49	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
4	0.41	ใช้ได้	0.47	0.03	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.55	ใช้ได้	0.42	0.05	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.95	ทิ้ง	0.06	0.80	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
7	0.64	ใช้ได้	-0.09	1.00	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
8	0.95	ทิ้ง	0.13	0.57	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
9	0.82	ทิ้ง	0.11	0.63	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
10	0.59	ใช้ได้	0.24	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.50	ใช้ได้	0.55	0.01	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.50	ใช้ได้	0.41	0.06	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.55	ใช้ได้	0.45	0.03	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.41	ใช้ได้	0.47	0.03	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.59	ใช้ได้	0.37	0.09	ใช้ได้	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่น 0.73

ตาราง 25 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ตอนที่ 2 แบบปรนัยเติมคำ)

ข้อ	p	แปลผล	r	Sig.	แปลผล	แปลผลคุณภาพ ของข้อสอบ
1	0.59	ใช้ได้	0.50	0.02	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.36	ใช้ได้	0.33	0.13	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.36	ใช้ได้	0.39	0.07	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.59	ใช้ได้	0.56	0.01	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.86	ทิ้ง	0.07	0.75	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
6	0.59	ใช้ได้	0.31	0.16	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.55	ใช้ได้	0.48	0.02	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.86	ทิ้ง	0.57	0.01	ใช้ได้	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
9	0.59	ใช้ได้	0.60	0.00	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.95	ทิ้ง	0.45	0.04	ใช้ได้	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
11	0.59	ใช้ได้	0.53	0.01	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.50	ใช้ได้	0.21	0.36	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.41	ใช้ได้	0.32	0.14	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.45	ใช้ได้	0.26	0.24	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.55	ใช้ได้	0.39	0.07	ใช้ได้	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่น 0.78

ภาคผนวก ฉ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)



**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง

โปรดแสดงความคิดเห็นที่มีต่อแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับเกณฑ์การพิจารณาของท่าน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง เห็นว่ารายการนี้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 0 หมายถึง ไม่เห็นว่าการนี้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 1 หมายถึง เห็นว่ารายการนี้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อคำถามมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้ามี)

รายการประเมิน	เกณฑ์การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ด้านครูผู้สอน				
1.1 ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน				
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน				
1.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้				
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน				
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน				
2.2 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
2.3 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานสร้างความท้าทายและเป้าหมายที่ชัดเจน				

รายการประเมิน	เกณฑ์การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
2.4 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความเหมาะสมกับวัยและทันสมัย				
3. ด้านประสบการณ์การเรียนรู้				
3.1 นักเรียนได้เรียนรู้การเขียนสะกดคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน				
3.2 นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำมาตราแมก ไม่ตรงตามมาตราได้ดีขึ้น				
3.3 นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก ข

ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการ
ใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

ตาราง 26 แสดงผลการประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	แปลผล
	IOC1	IOC2	IOC3	IOC4	IOC5		
1. ด้านครูผู้สอน							
1.1 ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ อย่างชัดเจน	+1	+1	+1	-1	+1	0.80	ใช้ได้
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการ จัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ นักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน							
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิ ฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐานเหมาะสมกับ เนื้อหาที่เรียน	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
2.2 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิ ฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐานเป็นกิจกรรม ที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.3 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิ ฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการ ใช้วรรณกรรมเป็นฐาน สร้างความ ท้าทายและเป้าหมายที่ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้

ตาราง 26 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	แปลผล
	IOC1	IOC2	IOC3	IOC4	IOC5		
2.4 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความเหมาะสมกับวัยและทันสมัย	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
3. ด้านประสบการณ์การเรียนรู้							
3.1 นักเรียนได้เรียนรู้การเขียน สะกดคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้ วรรณกรรมเป็นฐาน	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3.2 นักเรียนมีความสามารถในการ เขียนสะกดคำ มาตราแมกก ไม่ตรง ตามมาตราได้ดีขึ้น	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3.3 นักเรียนสามารถนำความรู้จาก การเรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ได้	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้

ภาคผนวก ซ

ผลคะแนนก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการ
เรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

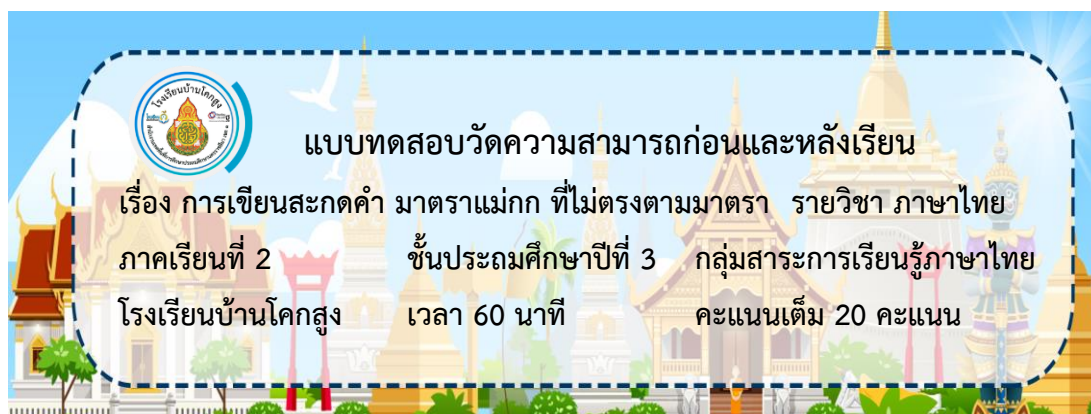
ตาราง 27 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ คนที่	คะแนน		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	6	15	9
2	7	18	11
3	7	15	8
4	10	17	7
5	8	16	8
รวม	38	81	43
เฉลี่ย	7.6	16.2	8.6

ภาคผนวก ณ

แบบทดสอบวัดความสามารถ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้





คำชี้แจงสำหรับแบบทดสอบ

แบบทดสอบฉบับนี้มี 2 ตอน รวมคะแนน 20 คะแนน ข้อสอบจำนวน 2 หน้า

ตอนที่ 1 เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข

หรือ ค ที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง จำนวน 10 ข้อ รวม 10 คะแนน

ตอนที่ 2 เป็นแบบปรนัยเติมคำ ให้นักเรียนเขียนเติมคำมาตราแมกก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ให้ถูกต้อง จำนวน 10 ข้อ รวม 10 คะแนน

แบบทดสอบ (ข้อที่)		จุดประสงค์การเรียนรู้	หมายเหตุ
แบบปรนัยเลือกตอบ	แบบปรนัยเติมคำ		
ตอนที่ 1 ข้อที่ 1-10	ตอนที่ 2 ข้อที่ 1-10	1. นักเรียนบอกตัวสะกดมาตราแมกก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ 2. นักเรียนเขียนสะกดคำมาตรา แมกก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้	

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข หรือ ค
ที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง

1. พยัญชนะในข้อใดเป็นตัวสะกดมาตราแม่ กก ไม่ตรงตามมาตรา

ก. ข ค ฃ

ข. พ ป ภ

ค. ด จ ท

2. ภาพ  ตรงกับคำในข้อใด

ก. สุนัข

ข. สุนัข

ค. สุนัข

3. “เด็กชายก้อนเมฆลาครูสอนเลขเพื่อไปฉีควัคซีน” จากข้อความมีตัวสะกด
มาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา กี่คำ

ก. 3 คำ

ข. 4 คำ

ค. 5 คำ

4. คำในข้อใดสะกดด้วยมาตราแม่มก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ถูกต้องทุกคำ

ก. สามัคคี บริโภค

ข. เลคคณิต เมฆ

ค. ประมุข เชื่อโรค

5. คำคู่ใดอยู่ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน

ก. วัตถุ วิหค

ข. นาค รัฐ

ค. พยัคฆ์ หมอก

6. ข้อใดกล่าวถูกต้อง

ก. วิหค สะกดด้วย มาตราแม่มก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

ข. รูปภาพ สะกดด้วย มาตราแม่มก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

ค. เศษ สะกดด้วย มาตราแม่มก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

7. คำในข้อใดมีตัวสะกดแตกต่างจากข้ออื่น

ก. เชื้อ

ข. ไฮเทค

ค. เพ็ญ

8. ข้อใด**ไม่**เป็นคำที่อยู่ในมาตราเดียวกันกับคำว่า พยัคฆ์

- ก. อนุรักษ์
- ข. พรรคพวก
- ค. ปราบ

9. คำในข้อใดออกเสียง /ก/ เป็นตัวสะกด

- ก. สามัคคี
- ข. กากบาท
- ค. กราบ

10. ข้อความในข้อใด มีตัวสะกดมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราจำนวน 2 คำ

- ก. ครูเมษ์เป็นครูสอนเลข
- ข. ภาคเหนือมีก้อนเมฆจำนวนมาก
- ค. วิหคกล้วยเป็นโรคไข้หวัดใหญ่จึงไปฉีดยั้วคชิน

คำชี้แจง ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนเติมคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ให้ถูกต้อง

1. เขียนคำศัพท์จากคำอ่านที่กำหนดให้ถูกต้อง
 ประ - โหยก คำศัพท์
2. ไอน้ำที่ลอยตัวเป็นกลุ่มก้อนบนท้องฟ้าหรือที่เรียกว่า..... (เมฆ)
3. สมัยสุขโขทัยเป็น.....(ยุค) ที่เจริญรุ่งเรือง
4.(นก) คืองูใหญ่มีหงอนอาศัยในเมืองบาดาล
5. เขียนคำศัพท์จากคำอ่านที่กำหนดให้ถูกต้อง
 พาก - กลาง คำศัพท์
6. เขียนคำอ่านจากคำศัพท์ที่กำหนดให้ถูกต้อง
 พยัคฆ์ อ่านว่า
7. ผู้เป็นใหญ่ของแผ่นดินเรียกว่า.....(ประ - มุก)
8. เติมตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง
 บุ...คล ปา...กา เชื้อโร.....
9.(มัก - คะ - วาน) แปลว่าพระอินทร์
10. การมี.....(สุก - ขะ - พาบ) ดีเป็นสิ่งสำคัญ

ภาคผนวก ญ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

คำชี้แจง

โปรดแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ด้านครูผู้สอน					
1.1 ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน					
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน					
1.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน					
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน					
2.2 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่และน่าสนใจ					
2.3 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานสร้างความท้าทายและเป้าหมายที่ชัดเจน					
2.4 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความเหมาะสมกับวัยและทันสมัย					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
3. ด้านประสบการณ์การเรียนรู้					
3.1 นักเรียนได้เรียนรู้การเขียนสะกดคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน					
3.2 นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตราแม็กก ไม่ตรงตามมาตราได้ดีขึ้น					
3.3 นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ตาราง 28 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านครูผู้สอน			
1.1 ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.73	0.12	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน(Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน			
2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานสร้างความท้าทายและเป้าหมายที่ชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานมีความเหมาะสมกับวัยและทันสมัย	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.70	0.12	มากที่สุด

ตาราง 28 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3. ด้านประสบการณ์การเรียนรู้			
3.1 นักเรียนได้เรียนรู้การเขียนสะกดคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำ มาตรฐานแม่กก ไม่ตรงตามมาตรฐานได้ดีขึ้น	4.40	0.89	มาก
3.3 นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.45	0.34	มาก
รวมเฉลี่ย	4.63	0.15	มากที่สุด

ภาคผนวก ก

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการ
ใช้วรรณกรรมเป็นฐาน



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	รายวิชาภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
แผนการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง Super LD Run		เวลาสอน ๒ ชั่วโมง
โรงเรียนบ้านโคกสูง	ภาคเรียนที่ ๒	ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ชื่อผู้สอน นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง		

๑. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป. ๓/๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

๒. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด หมายถึง พยางค์ที่ประกอบอยู่ท้ายสระและมีเสียงประสมเข้ากับสระ มาตราตัวสะกดมีอยู่ ๘ แม่ ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม แม่กก แม่กต แม่กบ แม่เกย และแม่เกอว

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนจำแนกตัวสะกดแต่ละมาตราได้ถูกต้อง

๔.๒ ด้านทักษะกระบวนการ (P)

๑. นักเรียนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราได้ถูกต้อง

๔.๓ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑. ซื่อสัตย์ สุจริต

๒. ใฝ่เรียนรู้

๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. มีจิตสาธารณะ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

๒. ภาระ / ชิ้นงาน

๑. ใบกิจกรรม “lottery มาตราตัวสะกด”

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน (ใช้เวลา ๕ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ มาตราแม้มก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน (ใช้เวลา ๔๐ นาที)

๒. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ
มาตราแม่ก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

ขั้นที่ ๓ สรุป (ใช้เวลา ๑๕ นาที)

๓. ครูอธิบายการจัดประสบการณ์ในการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน รวมถึงกฎ กติกา ตารางอันดับ คะแนน แต้มรางวัล ผู้เล่นและเหรียญตรา เพื่อทำความเข้าใจในการจัดกิจกรรม

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๑ ขั้่นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน พร้อมทั้งชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ จากนั้นครูให้นักเรียนดูตารางอับดับคะแนน แต้มรางวัล และเหรียญตรา เพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจและการวางแผนในการเรียน



แผนที่การเดินทาง



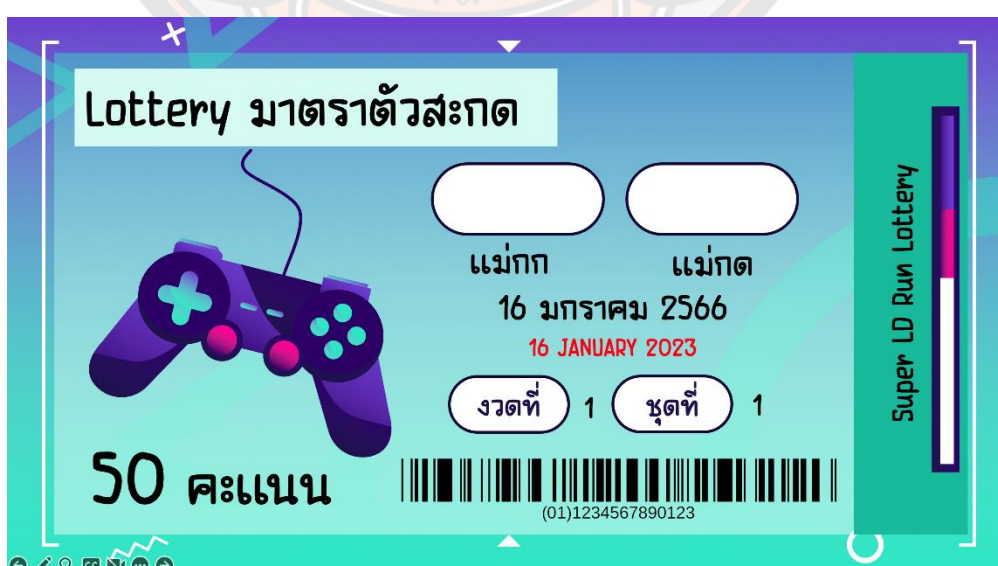
ตารางอันดับคะแนน แต้มรางวัล เหรียญตรา

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูอธิบายเรื่องมาตราตัวสะกด ผ่านสื่อการสอน Power Point ที่ได้นำตัวอย่างคำบางส่วน มาจากวรรณกรรมนิทาน เรื่อง ตัวสะกดหลายมาตรา มาประกอบ พร้อมทั้งให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิด โดยการยกตัวอย่างคำของแต่ละมาตรา (นักเรียนที่สามารถยกตัวอย่างคำได้จะได้รับแต้มรางวัลค่าละ ๕๐ แต้ม)

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “lottery มาตราตัวสะกด” โดยให้นักเรียนจับ lottery คนละ ๕ ใบ จากนั้นให้นักเรียนเขียนคำลงใน lottery ให้ตรงกับมาตราตัวสะกดตามที่ lottery กำหนด



กิจกรรม “lottery มาตราตัวสะกด”

๔. เมื่อนักเรียนเขียนเสร็จ ครูจึงจับสลากมาตราตัวสะกดว่าได้แม่ใด หากนักเรียนมีคำตรงตามมาตราตัวสะกดนั้นและสะกดถูกต้องครบทั้ง ๒ คำ ใน ๑ ใบ จะถือว่าถูก “lottery มาตราตัวสะกด” และได้แต้มรางวัลใบละ ๑๐๐ แต้ม ยกตัวอย่าง ครูจับได้แม่กกและแม่กด หากใน lottery ของนักเรียนเขียนคำว่า กัก (ตัวอย่างคำในแม่กก) และ กัด (ตัวอย่างคำในแม่กด) ในใบเดียวกัน จะถือว่าถูก lottery และได้รับแต้มรางวัล ๑๐๐ แต้ม

๕. ครูตรวจคำที่นักเรียนเขียนลงใน lottery โดยนักเรียนที่เขียนถูกต้องจะได้รับแต้มรางวัลคำละ ๕๐ คะแนน

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๖. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด พร้อมทั้งสรุปแต้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

๘. สื่อการสอน / แหล่งเรียนรู้

๑. Power Point เรื่อง มาตราตัวสะกด
๒. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ตัวสะกดหลายมาตรา
๓. ใบกิจกรรม “lottery มาตราตัวสะกด”



๙. การวัดประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนจำแนกตัวสะกดแต่ละมาตราได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม การยกตัวอย่างคำ ในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรมการ ยกตัวอย่างคำ ในชั้นเรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป (ลงในตารางอันดับ คะแนน)
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นักเรียนเขียนสะกดคำที่มี ตัวสะกดตรงตามมาตราได้ถูกต้อง	ตรวจใบกิจกรรม “lottery มาตรา ตัวสะกด”	ใบกิจกรรม “lottery มาตรา ตัวสะกด”	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป (ลงในตาราง อันดับคะแนน)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๑. ซื่อสัตย์ สุจริต ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน ๔. มีจิตสาธารณะ	สังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	แบบประเมิน พฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สังเกตสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป

๑๐. บันทึกหลังการสอน

๑๐.๑ ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหาหรืออุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการแก้ไขปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

๑๐.๔ สิ่งที่ควรพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการจำแนกตัวสะกดแต่ละมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการยกตัวอย่างคำในชั้นเรียน แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน
ช่องที่ตรงกับมาตราตัวสะกดที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	จำแนกตัวสะกดแต่ละมาตรา ทั้ง ๘ แม่ ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม แม่กก แม่กต แม่กบ แม่เกย และแม่เกอว							รวม คะแนน*๑๐ (ลงในตาราง อันดับคะแนน)
		แม่กง	แม่ กน	แม่ กม	แม่กก	แม่ กบ	แม่เกย	แม่เกอว	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๗๐ - ๘๐	ดีมาก
๕๐ - ๖๐	ดี
๓๐ - ๔๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๒๐	ปรับปรุง

แบบประเมินการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจใบกิจกรรม “lottery มาตราตัวสะกด” แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับจำนวนคำที่นักเรียนเขียนถูกต้อง

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	เขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราได้ถูกต้อง										รวม คะแนน*๕๐ (ลงในตารางอันดับคะแนน)
		๑๐	๙	๘	๗	๖	๕	๔	๓	๒	๑	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

เขียนสะกดคำใน lottery ได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนนต่อคำ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๓๕๑ - ๕๐๐	ดีมาก
๒๐๑ - ๓๕๐	ดี
๑๐๑ - ๒๐๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐๐	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม (๑๒)	สรุป
		ซื่อสัตย์ สุจริต	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการ ทำงาน	มีจิตสาธารณะ		
		๓	๓	๓	๓		

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ - ๑๒ คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ - ๙ คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ - ๕ คะแนน

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการ ประเมิน	๓	๒	๑
ข้อสัตย์ สุจริต	ไม่นำสิ่งของและผลงานของ ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วย ความซื่อตรง เป็นแบบอย่าง ที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ไม่นำสิ่งของและผลงานของ ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วย ความซื่อตรง	ไม่นำสิ่งของและผลงาน ของผู้อื่นมาเป็นของ ตนเอง
ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและ ภายนอกโรงเรียน	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ใน การเรียน และมีส่วน ร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ต่างๆ เป็นบางครั้ง
มุ่งมั่นใน การทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการ ปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ	ปฏิบัติตามหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมาย
มีจิต สาธารณะ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน และ ช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่น ด้วยความเต็มใจ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียนและช่วยเหลือเพื่อน หรือผู้อื่นบ้าง	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของ ห้องเรียน โรงเรียน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญผู้เรียน

สมรรถนะด้านที่ ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๑					รวม	สรุปผล
		มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร	มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	วิเคราะห์แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	เขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันแล้วเล่าให้เพื่อนฟังได้		
		๓	๓	๓	๓	๓		
รวม								
ร้อยละ								

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

สมรรถนะด้านที่ ๒ ความสามารถในการคิด

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๒					รวม	สรุป ผล
		มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์	มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ	มีความสามารถในการคิดอย่างมีระบบ	ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้		
		๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	
	รวม							
	ร้อยละ							

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

ตัวอย่างสื่อการสอน

๑. Power Point เรื่อง มาตราตัวสะกด

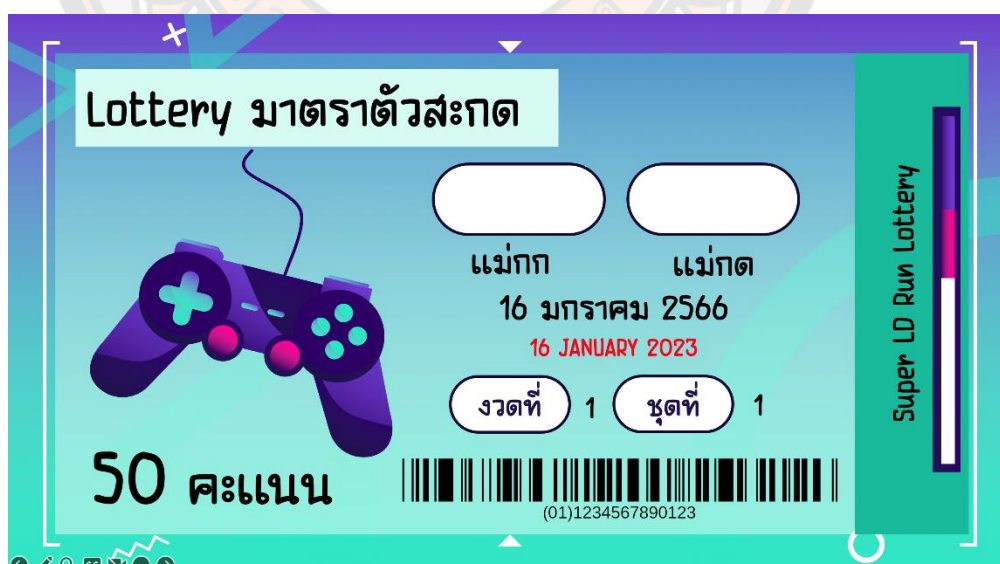


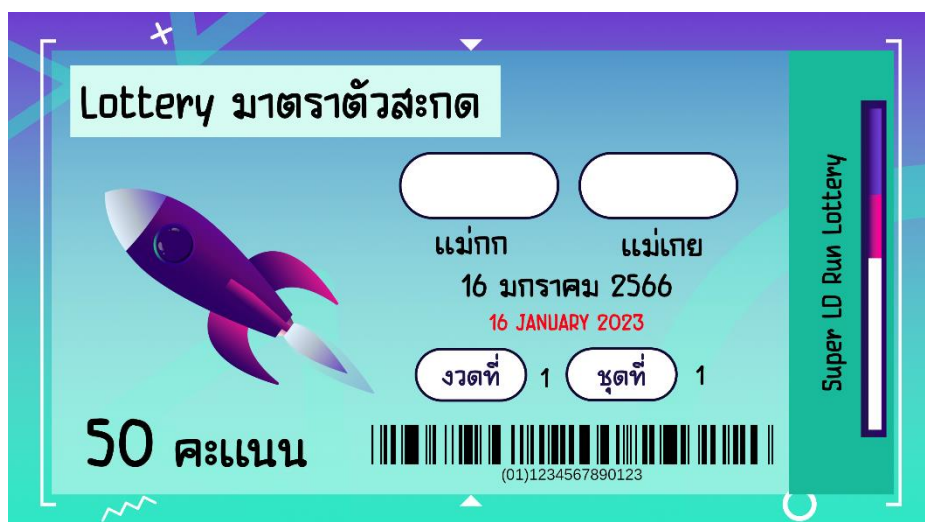
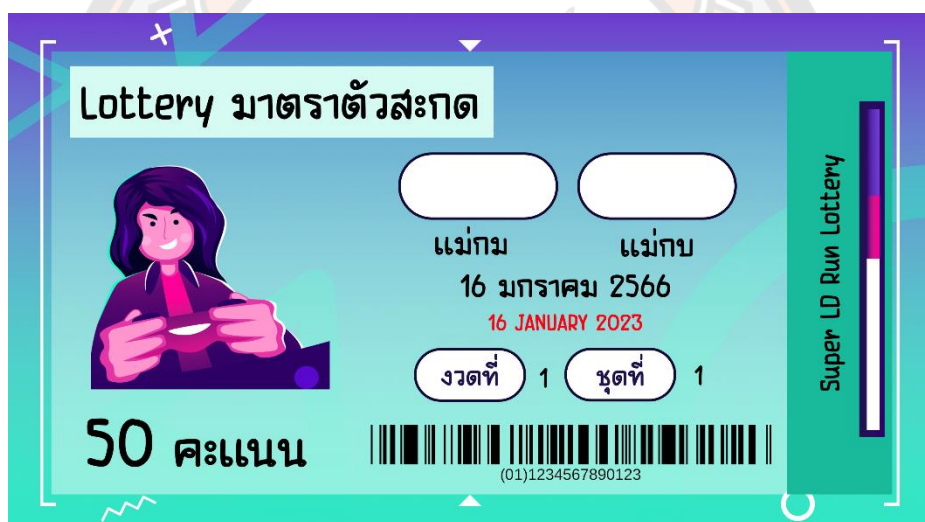
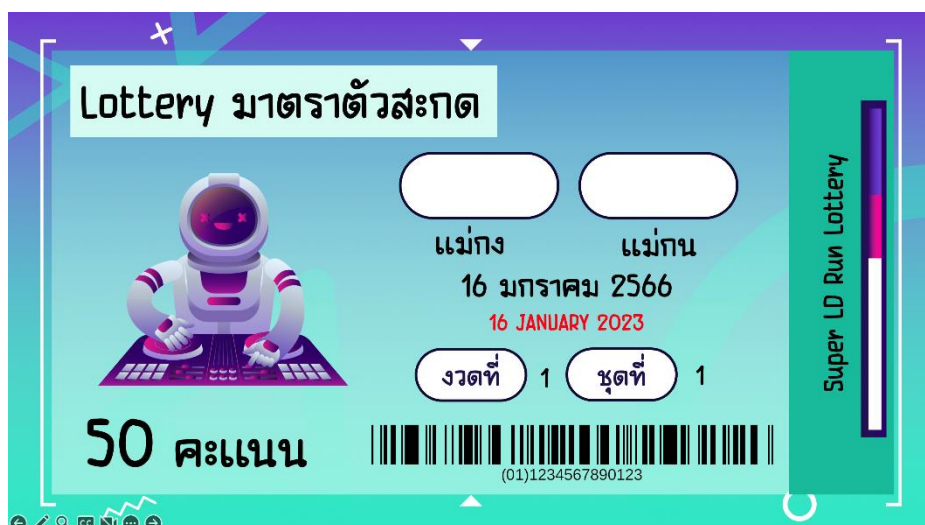


๒. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ตัวสะกดหลายมาตรา



๓. ใบกิจกรรม “Lottery มาตราตัวสะกด”





แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	รายวิชาภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง Route 1 ตัวสะกด		เวลาสอน ๒ ชั่วโมง
โรงเรียนบ้านโคกสูง	ภาคเรียนที่ ๒	ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ชื่อผู้สอน นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง		

๒. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป. ๓/๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

๒. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด หมายถึง พยางค์ที่ประกอบอยู่ท้ายสระและมีเสียงประสมเข้ากับสระ มาตราตัวสะกดมีอยู่ ๘ แม่ ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม แม่กก แม่กต แม่กบ แม่เกย และแม่เกอว

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนจำแนกตัวสะกดมาตราแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกยได้ถูกต้อง

๔.๒ ด้านทักษะกระบวนการ (P)

๑. นักเรียนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย ได้ถูกต้อง

๔.๓ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑. ซื่อสัตย์ สุจริต
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. มีจิตสาธารณะ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

๖. ภาระ / ชิ้นงาน

๑. สัตว์เลี้ยงเสมือนจริงสามมิติ ผ่านแอปพลิเคชัน Quiver 3D

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ มาตราแม่ง แม่กน แม่กม และแม่เกย พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนน โดยใช้คำถามว่า “จากที่เห็นตารางอันดับคะแนน นักเรียนมีวิธีการวางแผนอย่างไรให้ได้เหรียญตรา”

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูให้นักเรียนออกแบบสัตว์เลี้ยงประจำตัว (Pet) เพื่อสร้างสัตว์เลี้ยงเสมือนจริงสามมิติ ผ่านแอปพลิเคชัน Quiver 3D โดยให้นักเรียนเลือกสัตว์เลี้ยงผ่านแอปพลิเคชัน จากนั้นให้นักเรียนออกแบบชื่อสัตว์เลี้ยงที่มีมาตราแม่ง แม่กน แม่กม และแม่เกย เป็นตัวสะกด โดยให้เลือกเพียง ๑ มาตราเท่านั้น และจะต้องระบุมาตราตัวสะกดให้ถูกต้อง เช่น นักเรียนตั้งชื่อว่าเตย มาตราแม่เกย ทั้งนี้ต้องเขียนลงบริเวณส่วนใดของสัตว์เลี้ยงก็ได้ พร้อมทั้งพัฒนาลีของสัตว์เลี้ยงตามจินตนาการ



สัตว์เลี้ยงชื่อเตย มาตราตัวสะกดแม่เกย

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูอธิบายหน้าที่ของสัตว์เลี้ยงคือการเพิ่มแต้มรางวัลพิเศษ วิธีการเพิ่มคะแนนคือ ครูจะสแกนภาพสัตว์เลี้ยงที่นักเรียนออกแบบ จากนั้นภาพ 3D ที่ปรากฏจะมีสัตว์เลี้ยงและชื่อที่นักเรียน ตั้งด้วยตนเอง หากนักเรียนระบุมาตราตัวสะกดถูกต้อง จะได้แต้มรางวัลเพิ่ม ๒๐ คะแนน

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๔. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแต้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง การเขียน สะกดคำ มาตราแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูอธิบายเรื่องมาตราตัวสะกดแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย ผ่านวรรณกรรม นิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทานตัวสะกดหลายมาตรา โดยให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องพร้อมกัน กรณีคำใด ที่นักเรียนไม่สามารถอ่านได้ ครูจะเป็นผู้ชี้แนะ

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูให้นักเรียนเลือกคำจากวรรณกรรมนิทานที่นักเรียนสนใจมาคนละ ๓ คำ ที่ปรากฏมาตราตัวสะกดแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย เพื่อร่วมกันวิเคราะห์มาตราตัวสะกด ของคำนั้น

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๔. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย พร้อมทั้งสรุปแต้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

๘. สื่อการสอน / แหล่งเรียนรู้

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ตัวสะกดหลายมาตรา
๒. สัตว์เลี้ยงเสมือนจริงสามมิติ ผ่านแอปพลิเคชัน Quiver 3D

๙. การวัดประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนจำแนกตัวสะกดมาตรา แม่ก แม่กน แม่กม และแม่เกยได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นักเรียนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่ก แม่กน แม่กม และแม่เกย ได้ถูกต้อง	ตรวจสัต์ว์เลียง เสมือนจริงสามมิติ ผ่านแอปพลิเคชัน Quiver 3D	สัต์ว์เลียงเสมือนจริง สามมิติ ผ่านแอปพลิเคชัน Quiver 3D	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป (ลงในตาราง อันดับ คะแนน)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๑. ซื่อสัตย์ สุจริต ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน ๔. มีจิตสาธารณะ	สังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมิน พฤติกรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สังเกตสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป

๑๐. บันทึกหลังการสอน

๑๐.๑ ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหาหรืออุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการแก้ไขปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

๑๐.๔ สิ่งที่ต้องพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการจำแนกตัวสะกดมาตราแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
ที่ตรงกับมาตราตัวสะกดที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	จำแนกตัวสะกดแต่ละมาตรา ทั้ง ๔ แม่ ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย												รวมคะแนน ๑๒ คะแนน (นักเรียนยกตัวอย่าง มาตราละ ๓ คำ)	
		แม่กง			แม่กน			แม่กม			แม่เกย				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ตอบคำถามได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน (มาตราแม่ละ ๓ คำ)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๙ - ๑๒	ดีมาก
๕ - ๘	ดี
๓ - ๔	พอใช้
ต่ำกว่า ๒	ปรับปรุง

แบบประเมินการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจสัตัวเลียงเสมือนจริงสามมิติ ผ่านแอปพลิเคชัน Quiver 3D แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับมาตราตัวสะกดที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	จำแนกตัวสะกดแต่ละมาตรา ทั้ง ๔ แม่ ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม และแม่เกย				รวมคะแนน*๒๐ คะแนน (ลงในตารางอันดับคะแนน)
		แม่กง	แม่กน	แม่กม	แม่เกย	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนนต่อมาตรา

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๗ - ๒๐	ดีมาก
๑๔ - ๑๖	ดี
๑๐ - ๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๙	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม (๑๒)	สรุป
		ชื่อสัตย์ สุจริต	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการทำงาน	มีจิต สาธารณะ		
		๓	๓	๓	๓		

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๒ คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙ คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕ คะแนน

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	๓	๒	๑
ซื่อสัตย์ สุจริต	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง เป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นบางครั้ง
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ	ปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
มีจิต สาธารณะ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นบ้าง	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญผู้เรียน

สมรรถนะด้านที่ ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๑					รวม	สรุปผล
		มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร	มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	วิเคราะห์แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	เขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันแล้วเล่าให้เพื่อนฟังได้		
		๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	
รวม								
ร้อยละ								

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

สมรรถนะด้านที่ ๒ ความสามารถในการคิด

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๒					รวม	สรุป ผล
		มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์	มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ	มีความสามารถในการคิดอย่างมีระบบ	ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้		
		๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	
	รวม							
	ร้อยละ							

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

ตัวอย่างสื่อการสอน

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ตัวสะกดหลายมาตรา



๒. สัตว์เลี้ยงเสมือนจริงสามมิติ ผ่านแอปพลิเคชัน Quiver 3D



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	รายวิชาภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
แผนการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง Route 2 ตัวสะกด		เวลาสอน ๒ ชั่วโมง
โรงเรียนบ้านโคกสูง	ภาคเรียนที่ ๒	ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ชื่อผู้สอน นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง		

๓. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป. ๓/๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

๒. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด หมายถึง พยางค์ที่ประกอบอยู่ท้ายสระและมีเสียงประสมเข้ากับสระ มาตราตัวสะกดมีอยู่ ๘ แม่ ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม แม่กก แม่กต แม่กบ แม่เกย และแม่เกอว

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนจำแนกตัวสะกดมาตราแม่เกอว แม่กก แม่กต และแม่กบได้ถูกต้อง

๔.๒ ด้านทักษะกระบวนการ (P)

๑. นักเรียนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกอว แม่กก แม่กต และแม่กบ ได้ถูกต้อง

๔.๓ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑. ซื่อสัตย์ สุจริต
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. มีจิตสาธารณะ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

๖. ภาระ / ชิ้นงาน

-

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

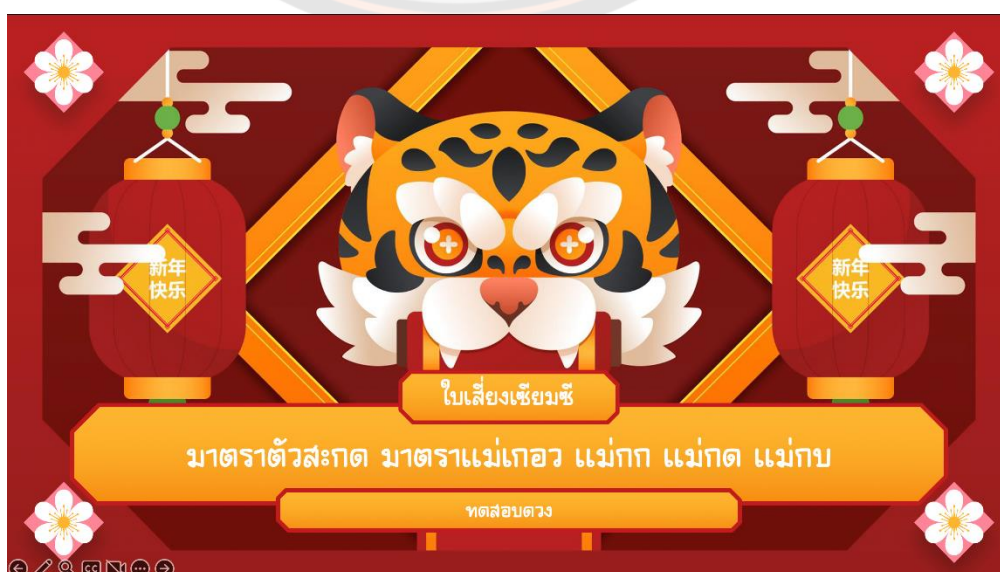
๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง การเขียน สะกดคำ มาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนนและทบทวน เนื้อหาของชั่วโมงก่อน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูอธิบายการเขียน สะกดคำ มาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ ผ่านวรรณกรรมนิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทานตัวสะกดหลายมาตรา โดยให้นักเรียนร่วมกันอ่าน และครูยกตัวอย่าง เพื่อมาวิเคราะห์แต่ละมาตรา

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมเสียงเชื่อมโยงมาตราตัวสะกด โดยให้นักเรียนแต่ละคน เปิดแผ่นป้ายวัดดวง โดยในใบเสียงเชื่อมโยงจะระบุคำถามที่เกี่ยวกับมาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ เช่น คำว่า เด็ก อยู่ในมาตราแม่ใด ถ้านักเรียนตอบได้จะได้แต้มรางวัลใบละ ๑๐ คะแนน แต่บางใบเสียงเชื่อมโยงจะมีการลดคะแนน เพื่อสร้างอุปสรรคของการได้แต้ม ก่อให้เกิดแรงกระตุ้น เช่น ถ้านักเรียนได้ใบนี้แสดงว่าเป็นคนมีโชค ให้แบ่งแต้มรางวัลที่มีให้เพื่อนคนใดก็ได้ ๑๐ คะแนน



๔. ครูและนักเรียนร่วมกันองค์ความรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ มาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ พร้อมทั้งสรุปแต่้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ มาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “สร้างสรรค์เครป มาตราตัวสะกด” โดยให้นักเรียนเลือกคำในวรรณกรรมนิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทานตัวสะกดหลายมาตรา ในมาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ มาคนละ ๕ คำ เพื่อร่วมกันออกแบบและพัฒนาเครป มาตราตัวสะกด

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูได้สร้างแบบแบ่งมาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ ไว้ จากนั้นให้นักเรียนพิจารณาว่าคำที่นักเรียนเลือกนั้น อยู่ในมาตราตัวสะกดใด นักเรียนคนใดตอบถูกต้องได้แต่้มรางวัล ๒๐ คะแนนทันที



ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๔. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เรื่อง มาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ พร้อมทั้งสรุปแต่้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

๘. สื่อการสอน / แหล่งเรียนรู้

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ตัวสะกดหลายมาตรา
๒. เสียงเขียนซี มาตราตัวสะกด
๓. กิจกรรม “สร้างสรรค์เครป มาตราตัวสะกด”

๙. การวัดประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนจำแนกตัวสะกดมาตราแม่เกอว แม่ก ก แม่กต และแม่กบได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป (ลงในตาราง อันดับคะแนน)
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นักเรียนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกอว แม่ก ก แม่กต และแม่กบ ได้ถูกต้อง	ตรวจกิจกรรม “สร้างสรรค์เครป มาตราตัวสะกด”	แบบประเมิน กิจกรรม “สร้างสรรค์ เครป มาตรา ตัวสะกด”	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป (ลงในตาราง อันดับคะแนน)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๑. ซื่อสัตย์ สุจริต ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน ๔. มีจิตสาธารณะ	สังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	แบบประเมิน พฤติกรรม คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สังเกตสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป

๑๐. บันทึกหลังการสอน

๑๐.๑ ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหาหรืออุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการแก้ไขปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

๑๐.๔ สิ่งที่ต้องพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการจำแนกตัวสะกดมาตราแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
ที่ตรงกับมาตราตัวสะกดที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	จำแนกตัวสะกดแต่ละมาตรา ทั้ง ๔ แม่ ได้แก่ แม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ				รวมคะแนน ๑๒ คะแนน (นักเรียนเสียงเขียนซี มาตราละ ๓ คำ)			
		แม่เกอว	แม่กก	แม่กด	แม่กบ				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ตอบคำถามได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน (มาตราแม่ละ ๓ คำ)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๙ - ๑๒	ดีมาก
๕ - ๘	ดี
๓ - ๔	พอใช้
ต่ำกว่า ๒	ปรับปรุง

แบบประเมินการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดแม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจสอบสร้างสรรค์ครบ มาตราตัวสะกด แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับมาตราตัวสะกดที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	จำแนกตัวสะกดแต่ละมาตรา ทั้ง ๔ แม่ ได้แก่ แม่เกอว แม่กก แม่กด และแม่กบ				รวมคะแนน*๒๐ คะแนน (ลงในตารางอันดับคะแนน)
		แม่เกอว	แม่กก	แม่กด	แม่กบ	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนนต่อมาตรา

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๗ - ๒๐	ดีมาก
๑๔ - ๑๖	ดี
๑๐ - ๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๙	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม (๑๒)	สรุป
		ชื่อสัตย์ สุจริต	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นใน การทำงาน	มีจิต สาธารณะ		
		๓	๓	๓	๓		

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๒ คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙ คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕ คะแนน

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	๓	๒	๑
ซื่อสัตย์ สุจริต	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง เป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นบางครั้ง
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ	ปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
มีจิต สาธารณะ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นบ้าง	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญผู้เรียน

สมรรถนะด้านที่ ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๑					รวม	สรุปผล
		มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร	มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	วิเคราะห์แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	เขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันแล้วเล่าให้เพื่อนฟังได้		
		๓	๓	๓	๓	๓		
รวม								
ร้อยละ								

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

สมรรถนะด้านที่ ๒ ความสามารถในการคิด

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๒					รวม	สรุป ผล
		มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์	มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ	มีความสามารถในการคิดอย่างมีระบบ	ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้		
		๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	
	รวม							
	ร้อยละ							

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

ตัวอย่างสื่อการสอน

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ตัวสะกดหลายมาตรา



๒. เสียงเซียมซี มาตราตัวสะกด





๓. กิจกรรม “สร้างสรรค์เครป มาตราตัวสะกด”





แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	รายวิชาภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
แผนการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา		เวลาสอน ๒ ชั่วโมง
โรงเรียนบ้านโคกสูง	ภาคเรียนที่ ๒	ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ชื่อผู้สอน นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง		

๔. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป. ๓/๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

๒. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา คือ มาตราที่มีตัวสะกดหลายตัวในมาตราเดียวกัน อ่านออกเสียงเหมือนตัวสะกดเดียวกัน มี ๔ มาตรา ได้แก่ แม่กน แม่กก แม่กค และแม่กบ

มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา คือ คำที่ประสมกับสระต่าง ๆ และมีพยัญชนะ ข ค และ ฃ เป็นตัวสะกด เมื่อประสมกับพยัญชนะต้นและสระแล้ว จะออกเสียงเหมือน ก สะกด

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนบอกตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง

๔.๒ ด้านทักษะกระบวนการ (P)

๑. นักเรียนเขียนสะกดคำมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง

๔.๓ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑. ซื่อสัตย์ สุจริต
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. มีจิตสาธารณะ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

๖. ภาระ / ชิ้นงาน

๑. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๑

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนนและทบทวนเนื้อหาของชั่วโมงก่อน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “ประมูลคูกี้ตัวละคร” โดยครูจะเปิดการประมูลคูกี้รูปสัตว์ที่เป็นตัวละครจากวรรณกรรมนิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทานยี่ราฟอยากปลูกผักกาด (การประมูลจะใช้แต้มคะแนนของนักเรียนแทนจำนวนเงิน หากใครให้แต้มเยอะจะเป็นผู้ชนะการประมูลและได้รับคูกี้ตัวละครนั้นไป) จากนั้นครูให้นักเรียนเลือกสื่อบทละครที่ครูเตรียมให้ เพื่อใช้ในการตกแต่งคูกี้ที่ตนประมูลได้ โดยลำดับการเลือกนั้นจะตัดสินจากผลงานสัตว์เลี้ยง (PET) ที่นักเรียนได้ออกแบบเมื่อคาบที่แล้ว

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. นักเรียนตกแต่งคูกี้ด้วยวิปครีมที่ตนเลือก จากนั้นครูให้นักเรียนคาดเดาเรื่องจากตัวละครที่ทุกคนได้รับ โดยครูใช้คำถามนำ

๔. ครูอ่านเนื้อเรื่องจากวรรณกรรมนิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทานยี่ราฟอยากปลูกผักกาด ให้นักเรียนฟัง จากนั้นให้นักเรียนเน้นคำสำคัญที่นักเรียนคิดว่าเป็นมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๕. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่นักเรียนคิดว่าเป็นมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา จากนั้นครูสรุปแต้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนนและทบทวนเนื้อหาของชั่วโมงก่อน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูให้นักเรียนทบทวนเนื้อเรื่องจากวรรณกรรมนิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทาน ยีราฟอยากปลูกผักกาด โดยใช้คำถามนำ เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

๓. ครูอธิบายเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ผ่านสื่อ Power Point

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๔. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๑

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๕. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งสรุปแต่้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

๘. สื่อการสอน / แหล่งเรียนรู้

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ยีราฟอยากปลูกผักกาด
๒. Power Point เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา
๓. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๑

๙. การวัดประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนบอกตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นักเรียนเขียนสะกดคำมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง	ตรวจแบบฝึกทักษะ เรื่อง มาตรา ตัวสะกด แม่กก ที่ ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๑	แบบฝึกทักษะ เรื่อง มาตรา ตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตาม มาตรา ชุดที่ ๑	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๑. ซื่อสัตย์ สุจริต ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน ๔. มีจิตสาธารณะ	สังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	แบบประเมิน พฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สังเกตสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป

๑๐. บันทึกหลังการสอน

๑๐.๑ ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหาหรืออุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการแก้ไขปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

๑๐.๔ สิ่งที่ควรพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่บอกตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
ที่ตรงกับมาตราตัวสะกดที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา			รวมคะแนน *๕
		พยัญชนะ ข	พยัญชนะ ค	พยัญชนะ ฃ	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๒ - ๑๕	ดีมาก
๘ - ๑๑	ดี
๕ - ๗	พอใช้
ต่ำกว่า ๔	ปรับปรุง

แบบประเมินการเขียนสะกดคำมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๑ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา			รวมคะแนน
		พยัญชนะ ข	พยัญชนะ ค	พยัญชนะ ฃ	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนนต่อมาตรา

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๒ – ๑๕	ดีมาก
๘ – ๑๑	ดี
๔ – ๗	พอใช้
ต่ำกว่า ๓	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม (๑๒)	สรุป
		ชื่อสัตย์ สุจริต	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการ ทำงาน	มีจิต สาธารณะ		
		๓	๓	๓	๓		

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ - ๑๒ คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ - ๙ คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ - ๕ คะแนน

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	๓	๒	๑
ซื่อสัตย์ สุจริต	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง เป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นบางครั้ง
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ	ปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
มีจิต สาธารณะ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นบ้าง	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญผู้เรียน

สมรรถนะด้านที่ ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๑					รวม	สรุปผล
		มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร	มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	วิเคราะห์แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	เขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันแล้วเล่าให้เพื่อนฟังได้		
		๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	
รวม								
ร้อยละ								

เกณฑ์การให้คะแนน

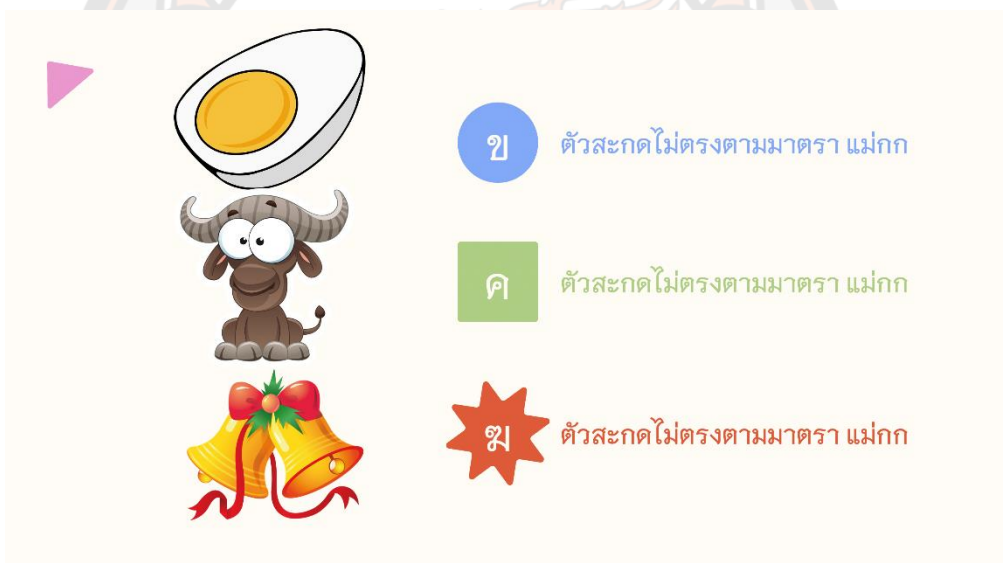
ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

ตัวอย่างสื่อการสอน

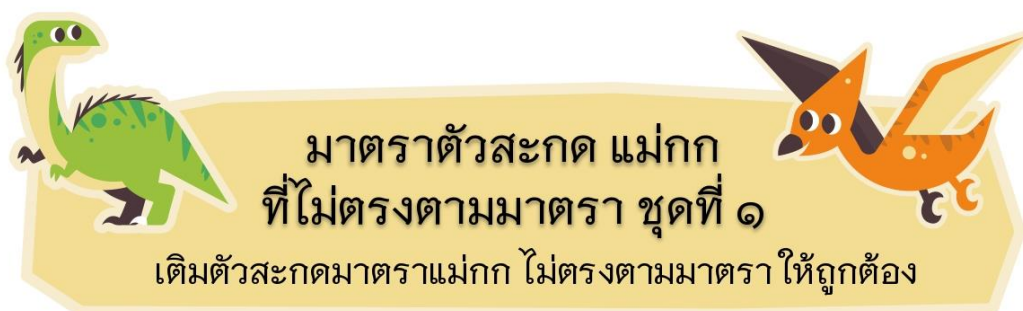
๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ยีราฟอยากปลูกผักกาด



๒. Power Point เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา



๓. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๑



ก้อนเม..... สุนัข..... ตัวเล.....

ความส..... สาม.....ดี โข.....ดี

เชื้อโร..... ประมุ..... บริจา.....

แบ.....ที่เรี่ย นา..... ส.....ภาพ

วั.....ซีน บริโภ..... ประโย.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
 แผนการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง Leader board : แม่ก ไม่ตรงตามมาตรา เวลาสอน ๒ ชั่วโมง
 โรงเรียนบ้านโคกสูง ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
 ชื่อผู้สอน นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง

๕. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป. ๓/๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

๒. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา คือ มาตราที่มีตัวสะกดหลายตัวในมาตราเดียวกัน อ่านออกเสียงเหมือนตัวสะกดเดียวกัน มี ๔ มาตรา ได้แก่ แม่กน แม่กม แม่กด และแม่บ

มาตราตัวสะกด แม่กม ที่ไม่ตรงตามมาตรา คือ คำที่ประสมกับสระต่าง ๆ และมีพยัญชนะ ข ค และ ฃ เป็นตัวสะกด เมื่อประสมกับพยัญชนะต้นและสระแล้ว จะออกเสียงเหมือน ก สะกด

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนบอกตัวสะกดมาตรา แม่กม ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง

๔.๒ ด้านทักษะกระบวนการ (P)

๑. นักเรียนเขียนสะกดคำมาตรา แม่กม ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง

๔.๓ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑. ซื่อสัตย์ สุจริต
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. มีจิตสาธารณะ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

๖. ภาระ / ชิ้นงาน

๑. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๒
๒. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๓

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนนและทบทวนเนื้อหาของชั่วโมงก่อน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูอธิบายเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ผ่านสื่อ Power Point

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

ชุดที่ ๒

๔. ครูให้นักเรียนเฉลยแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๒ โดยให้นักเรียนแข่งขันกันตอบคำถามในแต่ละข้อของแบบฝึกทักษะ นักเรียนที่ยกมือตอบได้ จะได้แต้มคะแนนข้อละ ๑๐ คะแนน และสามารถหักแต้มคะแนนของเพื่อนคนใดก็ได้จำนวน ๑๐ คะแนน

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๕. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่นักเรียนคิดว่าเป็นมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา จากนั้นครูสรุปแต้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนนและทบทวนเนื้อหาของชั่วโมงก่อน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูอธิบายมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ผ่านวรรณกรรมนิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทานยี่ราฟอยากปลุกผักกาด

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูให้นักเรียนเลือกคำมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา จากวรรณกรรมนิทานประกอบภาพ เรื่อง นิทานยี่ราฟอยากปลุกผักกาด พร้อมทั้งให้นักเรียนเขียนคำลงในแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๓

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๔. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งสรุปแต่้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและเกิดการวางแผนล่วงหน้า

๘. สื่อการสอน / แหล่งเรียนรู้

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ยี่ราฟอยากปลุกผักกาด
๒. Power Point เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา
๓. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๒
๔. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๓

๙. การวัดประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนบอกตัวสะกดมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม ในแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่ กก ที่ไม่ตรงตาม มาตรา ชุดที่ ๒	แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม ในแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๒	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป (ลงในตาราง อันดับ คะแนน)
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นักเรียนเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง	ตรวจแบบฝึกทักษะ เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตาม มาตรา ชุดที่ ๓	แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่ กก ที่ไม่ตรงตาม มาตรา ชุดที่ ๓	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๑. ซื่อสัตย์ สุจริต ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน ๔. มีจิตสาธารณะ	สังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	แบบประเมิน พฤติกรรมคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สังเกตสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป

๑๐. บันทึกหลังการสอน

๑๐.๑ ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหาหรืออุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการแก้ไขปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

๑๐.๔ สิ่งที่ต้องพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่บอกตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม ในแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๒ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา					รวมคะแนน *๑๐ (ลงในตารางอันดับ คะแนน)
		ข้อที่ ๑	ข้อที่ ๒	ข้อที่ ๓	ข้อที่ ๔	ข้อที่ ๕	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๕๐	ดีมาก
๓๐ - ๔๐	ดี
๑๐ - ๒๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๐	ปรับปรุง

แบบประเมินการเขียนสะกดคำมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๓ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อที่นักเรียนตอบได้

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา					รวมคะแนน *๕
		ข้อที่ ๑	ข้อที่ ๒	ข้อที่ ๓	ข้อที่ ๔	ข้อที่ ๕	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๒๐ - ๒๕	ดีมาก
๑๕ - ๑๙	ดี
๑๐ - ๑๔	พอใช้
ต่ำกว่า ๙	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม (๑๒)	สรุป
		ชื่อสัตย์ สุจริต	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการ ทำงาน	มีจิต สาธารณะ		
		๓	๓	๓	๓		

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ - ๑๒ คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ - ๙ คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ - ๕ คะแนน

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	๓	๒	๑
ซื่อสัตย์ สุจริต	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง เป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นบางครั้ง
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ	ปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
มีจิต สาธารณะ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นบ้าง	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญผู้เรียน

สมรรถนะด้านที่ ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ ๑					รวม	สรุปผล
		มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร	มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	วิเคราะห์แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	เขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันแล้วเล่าให้เพื่อนฟังได้		
		๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	
รวม								
ร้อยละ								

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก	หมายถึง	๑๐ – ๑๕	คะแนน
ระดับคุณภาพดี	หมายถึง	๖ – ๙	คะแนน
ระดับคุณภาพพอใช้	หมายถึง	๐ – ๕	คะแนน

ตัวอย่างสื่อการสอน

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ยีราฟอยากปลูกผักกาด



๒. Power Point เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด แม่ก ที่ไม่ตรงตามมาตรฐาน



๓. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๒



๑. ป้าไธโดน.....กัดเลือดไหล

๒. บนท้องฟ้า มีดวงอาทิตย์และ.....

๓. ขยะเป็นแหล่งสะสม.....

๔. เด็กต้องฉีด.....ป้องกันไข้หวัดใหญ่

๕. ร่างกายจะแข็งแรงเมื่อ.....อาหารที่มีประโยชน์

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

๔. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตรการตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๓

มาตรการตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๓

เขียนคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กก ไม่ตรงตามมาตรา



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	รายวิชาภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
แผนการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง The King of แมกก		เวลาสอน ๒ ชั่วโมง
โรงเรียนบ้านโคกสูง	ภาคเรียนที่ ๒	ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ชื่อผู้สอน นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง		

๖. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป. ๓/๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

๒. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา คือ มาตราที่มีตัวสะกดหลายตัวในมาตราเดียวกัน อ่านออกเสียงเหมือนตัวสะกดเดียวกัน มี ๔ มาตรา ได้แก่ แมกก แมกน แมกค และแมกบ

มาตราตัวสะกด แมกก ที่ไม่ตรงตามมาตรา คือ คำที่ประสมกับสระต่าง ๆ และมีพยัญชนะ ข ค และ ฅ เป็นตัวสะกด เมื่อประสมกับพยัญชนะต้นและสระแล้ว จะออกเสียงเหมือน ก สะกด

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนบอกตัวสะกดมาตรา แมกก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง

๔.๒ ด้านทักษะกระบวนการ (P)

๑. นักเรียนเขียนสะกดคำมาตรา แมกก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง

๔.๓ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑. ซื่อสัตย์ สุจริต
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. มีจิตสาธารณะ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

๖. ภาระ / ชิ้นงาน

๑. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนนและทบทวนเนื้อหาของชั่วโมงก่อน

ขั้นที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “กล่องสุ่ม” โดยให้นักเรียนเลือกกล่องสุ่มมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา และตอบคำถามจากกล่องสุ่มที่นักเรียนเลือกได้ จากนั้นครูจะถามนักเรียนว่า Keep the box หรือ Give the box (Keep และ Give จะมีแต้มคะแนนซ่อนอยู่ทั้งบวกและลบคะแนน หากนักเรียนเลือก Give คะแนนนั้นจะเป็นของเพื่อนที่เหลือทั้งหมด)

ขั้นที่ ๓ การโต้ตอบแบบย้อนกลับ (ใช้เวลา ๒๐ นาที)

๓. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔

ขั้นที่ ๔ การเตือนความจำ (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๕. ครูและนักเรียนร่วมกันแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔ จากนั้นครูสรุปแต้มรางวัล และจัดตารางอันดับคะแนน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการ

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน (ใช้เวลา ๕ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา พร้อมทั้งแสดงตารางอันดับคะแนนและทบทวนเนื้อหาของชั่วโมงก่อน

ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน (ใช้เวลา ๔๐ นาที)

๒. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

ขั้นที่ ๓ สรุป (ใช้เวลา ๑๕ นาที)

๓. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแต้มรางวัล ตารางอันดับคะแนน เพื่อหาผู้ชนะ โดยนักเรียนที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัล คือ รูปิกพรีเมียม

๘. สื่อการสอน / แหล่งเรียนรู้

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ยีราฟอยากปลูกผักกาด
๒. Power Point เรื่อง กล้องส่องมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา
๓. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔



๙. การวัดประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนบอกตัวสะกดมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม กิจกรรม “กล่องสุม”	แบบสังเกต พฤติกรรม การตอบคำถาม กิจกรรม “กล่องสุม”	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป (ลงในตารางอันดับ คะแนน)
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นักเรียนเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตราได้ถูกต้อง	ตรวจแบบฝึก ทักษะเรื่อง มาตรา ตัวสะกด แม่กก ที่ ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔	แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่ กก ที่ไม่ตรงตาม มาตรา ชุดที่ ๔	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๑. ซื่อสัตย์ สุจริต ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน ๔. มีจิตสาธารณะ	สังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	แบบประเมิน พฤติกรรม คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สังเกตสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน	ผ่านระดับ ดี ขึ้นไป

๑๐. บันทึกหลังการสอน

๑๐.๑ ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหาหรืออุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการแก้ไขปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

๑๐.๔ สิ่งที่ต้องพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวบุญญฉัตร สังกัดกลาง)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่บอกตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม กิจกรรม “กล่อกสู่ม” แล้วทำเครื่องหมาย ✓

ลงในช่องที่ตรงกับมาตราตัวสะกดที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา			รวมคะแนน
		พยัญชนะ ข	พยัญชนะ ค	พยัญชนะ ฃ	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๓	ดีมาก
๒	ดี
๑	พอใช้
ต่ำกว่า ๐	ปรับปรุง

แบบประเมินการเขียนสะกดคำมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจแบบฝึกทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	ตัวสะกดมาตรา แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา								รวม คะแนน
		๘	๗	๖	๕	๔	๓	๒	๑	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติได้ถูกต้องให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๗ - ๘	ดีมาก
๕ - ๖	ดี
๓ - ๔	พอใช้
ต่ำกว่า ๒	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม (๑๒)	สรุป
		ชื่อสัตย์ สุจริต	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นใน การทำงาน	มีจิต สาธารณะ		
		๓	๓	๓	๓		

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพดีมาก หมายถึง ๑๐ – ๑๒ คะแนน

ระดับคุณภาพดี หมายถึง ๖ – ๙ คะแนน

ระดับคุณภาพพอใช้ หมายถึง ๐ – ๕ คะแนน

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

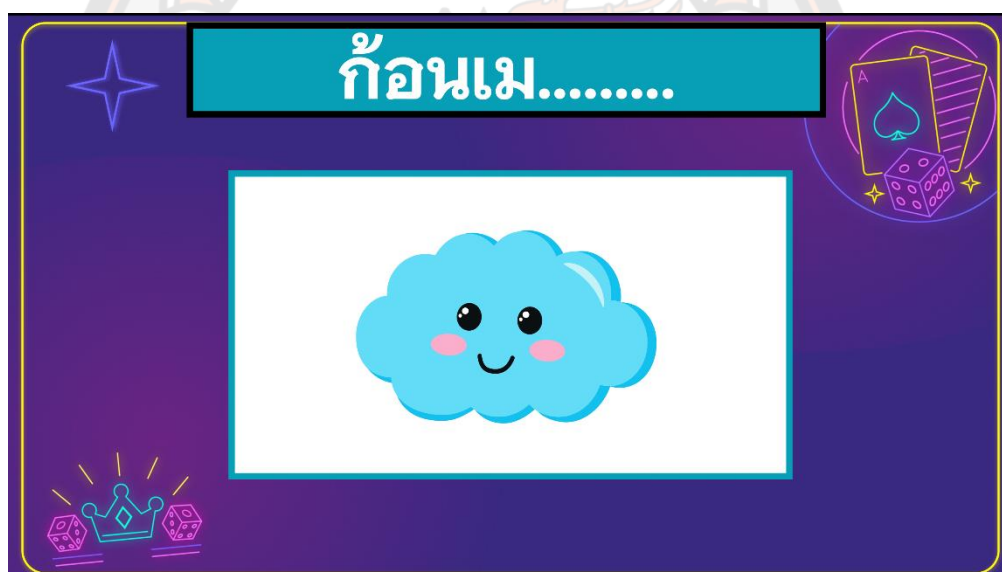
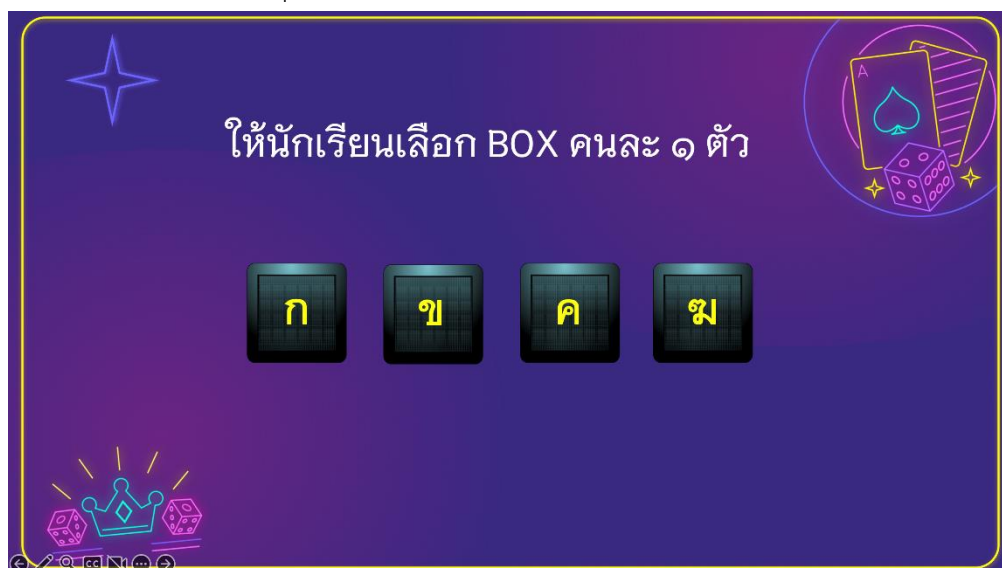
รายการประเมิน	๓	๒	๑
ซื่อสัตย์ สุจริต	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง เป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นบางครั้ง
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ	ปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
มีจิต สาธารณะ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นบ้าง	ดูแล รักษาทรัพย์สินสมบัติ สิ่งแวดล้อมของห้องเรียน โรงเรียน

ตัวอย่างสื่อการสอน

๑. วรรณกรรมนิทาน เรื่อง ยีราฟอยากปลูกผักกาด



๒. Power Point เรื่อง กล้องสุมมาตราตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา



KEEP THE BOX?



GIVE THE BOX?

+100



๓. แบบฝึกทักษะเรื่อง มาตรการตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔

มาตรการตัวสะกด แม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ชุดที่ ๔

ระบายสีคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา

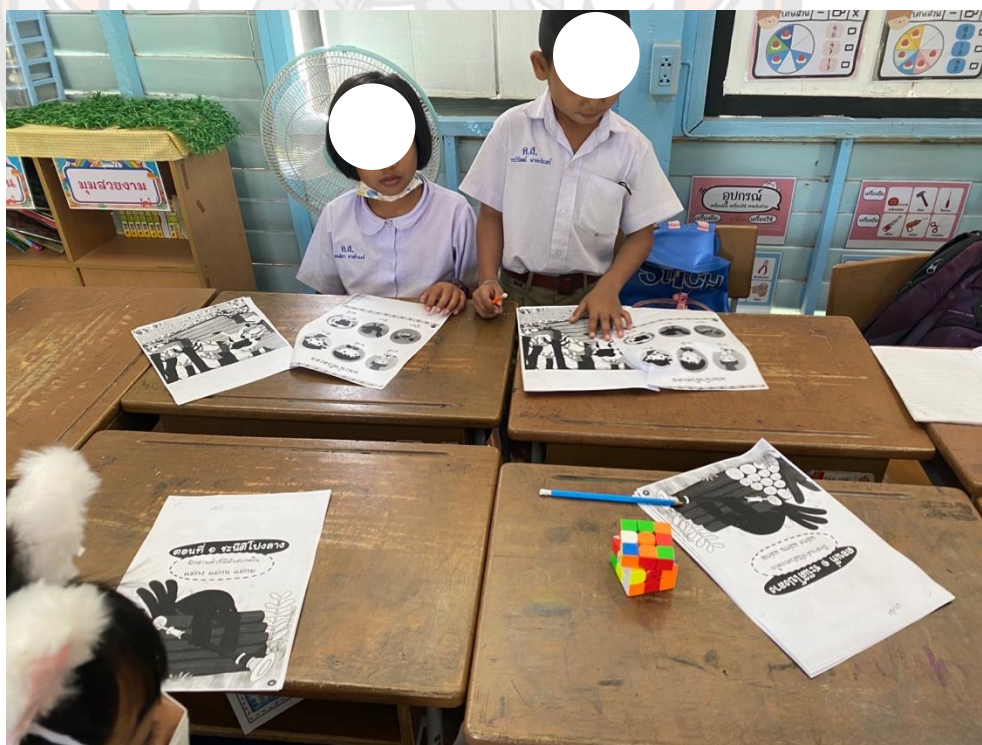
ชื่อนี้.....
 ชั้น.....เลขที่.....

ภาคผนวก ฎ
ภาพการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง





ภาพ 2 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย



ภาพ 3 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย



ภาพ 4 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย



ภาพ 5 แสดงการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย