



การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค
ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค
ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

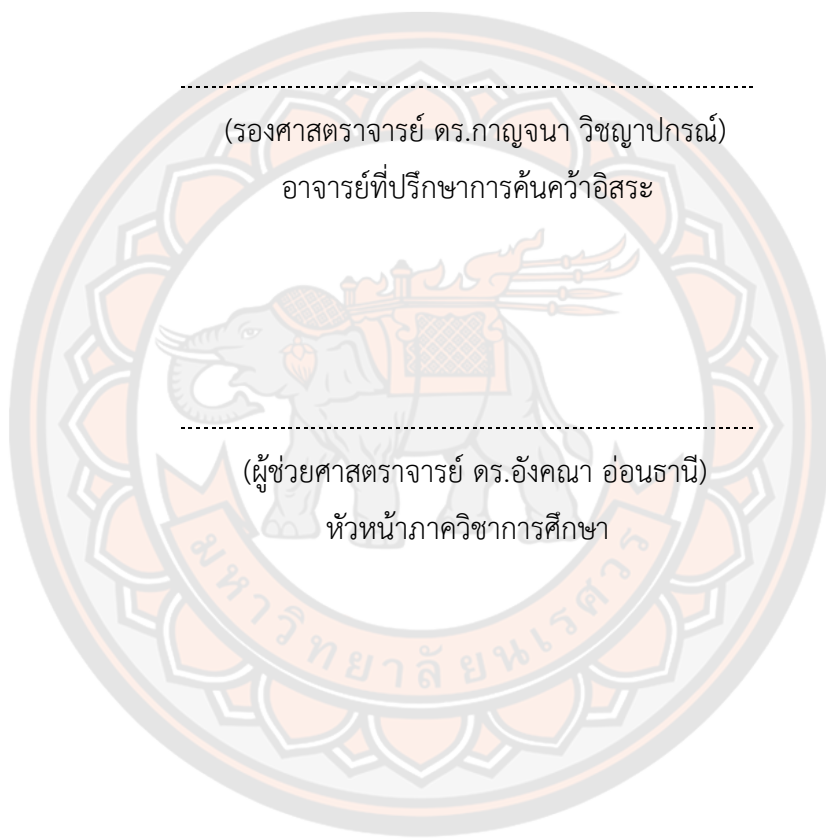
การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม"
ของ ชุตินา เวฬุมาศ
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

(รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
ผู้วิจัย	ชุติมา เวฬุมาศ
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564
คำสำคัญ	การเขียนสื่อสาร, เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน, เทคนิค GAME

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสื่อสาร ก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 แผน 2) นวัตกรรมเกม 3) แบบทดสอบวัดความสามารถ เรื่องการเขียนสื่อสาร 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถทางการเขียนสื่อสารหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.81$, $S.D=0.12$)

Title	DEVELOPMENT OF COMMUNICATION WRITING ABILITY'S GRADE 6 STUDENTS WITH CREATIVITY-BASED LEARNING TECHNIQUE AND GAME
Author	CHUTIMA WALUMAS
Advisor	Associate Professor Ph.D. Kanchana Witchayapakorn
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2021
Keywords	Communication Writing Skill Creativity-Based Learning Game

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) To compare the score of pre-test and pose-test of communication writing with creativity-based learning technique and game. 2) To study the students' satisfaction of the students of communication writing ability's grade 6 students with creativity-based learning technique and game. The samples were the 10 semester 2/2564 students of ability's grade 6 of Watphothale School, using cluster purposive sampling. The research instruments consisted of 1) There were 10 plans of communication writing with creativity-based learning technique and game. 2) Innovative game. 3) The evaluation of communication writing. 4) The questionnaire on the satisfaction with the learning. The statistics used in the study were basic statistics, mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

The results found that: 1) The comparison of the learning, the pose-test is higher than the pre-test at .05 significant. 2) the students' satisfaction of the students was overall at the highest level. ($\bar{x}=4.81$, $S.D=0.12$)

ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความเมตตา กรุณาอย่างยิ่ง จาก รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้ความรู้ คำปรึกษา และคำแนะนำ ในการทำวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี จนการค้นคว้า อิสระสำเร็จเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ ดร.สุกัญญาโสภี ใจกล้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส และ ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวิชย์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้ คำแนะนำในการทำวิจัย ช่วยชี้แนะแนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จูติมา วิทยาวงศรจิ ดร.สุธาสินี พรหมแดง ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวิชย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คุณอนันท์ นิรมล ที่กรุณาให้ ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ แก้ไขและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จนทำให้การ ค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ที่ได้ ให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจ และสนับสนุนทุกด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา และผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่น รหัส 63 การศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวรทุกท่าน ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ จนกระทั่งการค้นคว้าอิสระเสร็จสมบูรณ์ คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ การจัดการเรียนการสอนและผู้ที่เกี่ยวข้อง

จูติมา เวฬุมาศ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
ประกาศคุุณูปการ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	5
ตัวแปร.....	6
เนื้อหา.....	6
ระยะเวลา.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมุติฐานของการวิจัย.....	8
กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร.....	10

1.1 เอกสารเกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร.....	10
1.1.1 ประเภทของการเขียนสื่อสาร.....	10
1.1.2 ความหมายของการเขียนสื่อสาร.....	11
1.1.3 ความสำคัญของการเขียนสื่อสาร.....	11
1.1.4 องค์ประกอบของการเขียนสื่อสาร.....	12
1.1.5 หลักการสอนการเขียนสื่อสาร.....	13
1.1.6 จุดมุ่งหมายของการเขียนสื่อสาร.....	15
1.1.7 ลักษณะของการเขียนสื่อสารที่ดี.....	16
1.1.8 การวัดและประเมินผลการเขียนสื่อสาร.....	17
1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร.....	19
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็น ฐาน.....	20
2.1 เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	20
2.1.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	21
2.1.2 แนวทางประเมินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	24
2.1.3 ประโยชน์ของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็น ฐาน.....	24
2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	25
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม.....	27
3.1 เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม.....	27
3.1.1 ความสำคัญของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม.....	27
3.1.2 ความหมายของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม.....	28

3.1.3 จุดประสงค์ในการใช้เทคนิคการสอนโดยใช้เกม ในการสอนภาษา	29
3.1.4 องค์ประกอบของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม	30
3.1.5 ประเภทของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม.....	30
3.1.6 ลักษณะของเกมที่ดี	31
3.1.7 การออกแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิคการสอนโดยใช้เกม.....	31
3.1.8 วิธีเลือกใช้เกมประกอบการสอน	32
3.1.9 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน.....	33
3.1.10 ประโยชน์ของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม.....	34
3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม	34
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ	35
4.1 เอกสารที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ	35
4.1.1 ความหมายของความพึงพอใจ	35
4.1.2 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับความพึงพอใจ	36
4.1.3 ลักษณะของความพึงพอใจ	36
4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจ	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	40
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	40
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย	42
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	50
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
บทที่ 4 ผลการวิจัย	55

บทที่ 5 บทสรุป.....	58
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	58
สรุปผลการวิจัย.....	58
อภิปรายผล.....	58
ข้อเสนอแนะ.....	60
บรรณานุกรม.....	61
บรรณานุกรม.....	62
ภาคผนวก.....	67
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ.....	68
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย.....	70
ภาคผนวก ค แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม จำนวน 10 แผน.....	76
ภาคผนวก ง แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนา ความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	159
ภาคผนวก จ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนา ความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	163
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสาร ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	173

ภาคผนวก ช ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสาร ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	186
ภาคผนวก ช นวัตกรรม เกม	191
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความสอดคล้องของนวัตกรรม เกม.....	193
ภาคผนวก ญ ผลการประเมินความสอดคล้องของนวัตกรรม เกม.....	198
ภาคผนวก ฎ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน.....	201
ภาคผนวก ฎ แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน.....	205
ภาคผนวก ฐ ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน..	207
ภาคผนวก ท ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของ แบบทดสอบวัดความสามารถ	209
ภาคผนวก ฒ ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม	211
ภาคผนวก ณ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสารโดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	213
ภาคผนวก ด แบบประเมินความสอดคล้อง ที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน ความพึงพอใจ	216
ภาคผนวก ต ผลความสอดคล้องแบบประเมินและเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ	219
ภาคผนวก ถ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	221

ภาคผนวก ท ภาพถ่ายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค
 ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม 223

ประวัติผู้วิจัย 234



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	42
ตารางที่ 2 ตารางโครงร่างแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปี ที่ 6	48
ตารางที่ 3 แสดงแบบแผนการวิจัย	51
ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสาร.....	55
ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจ.....	56
ตารางที่ 6 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียน สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการเขียนสื่อสาร.....	164
ตารางที่ 7 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียน สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-4 เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ	166
ตารางที่ 8 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียน สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-7 เรื่องการเขียนเรียงความ	168
ตารางที่ 9 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียน สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8-10 เรื่องการเขียนย่อความ	170
ตารางที่ 10 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมิน และเกณฑ์การ ประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเขียนสื่อสาร	187

ตารางที่ 11 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-4 การเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	188
ตารางที่ 12 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-7 การเขียนเรียงความ.....	189
ตารางที่ 13 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8-10 การเขียนย่อความ.....	190
ตารางที่ 14 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อนวัตกรรม เกม เรื่องการเขียนสื่อสาร.....	199
ตารางที่ 15 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อนวัตกรรม เกม เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	199
ตารางที่ 16 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อนวัตกรรม เกม เรื่องการเขียนเรียงความ.....	199
ตารางที่ 17 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อนวัตกรรม เกม เรื่องการเขียนย่อความ.....	200
ตารางที่ 18 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน.....	208
ตารางที่ 19 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบวัดความสามารถเรื่องการเขียนสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	210
ตารางที่ 20 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม.....	212
ตารางที่ 21 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน ความพึงพอใจ.....	220

ตารางที่ 22 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

..... 222



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย	8
ภาพที่ 2 ภาพประกอบแบบทดสอบเขียนเรื่องตามจินตนาการ	202
ภาพที่ 3 ทดลองใช้แบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564	224
ภาพที่ 4 ทดลองใช้แบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564	224
ภาพที่ 5 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564.....	225
ภาพที่ 6 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564.....	225
ภาพที่ 7 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564.....	226
ภาพที่ 8 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564.....	226
ภาพที่ 9 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	227
ภาพที่ 10 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	227
ภาพที่ 11 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	228
ภาพที่ 12 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	228

ภาพที่ 13 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	229
.....
ภาพที่ 14 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	229
.....
ภาพที่ 15 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	230
.....
ภาพที่ 16 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	230
.....
ภาพที่ 17 ใช้เครื่องมือแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	231
.....
ภาพที่ 18 ใช้เครื่องมือแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	231
.....
ภาพที่ 19 ใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	232
.....
ภาพที่ 20 ใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564	232
.....

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะการเขียน เป็นทักษะที่มีความสำคัญและต้องผ่านการฝึกฝน เพราะการเขียนมีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนไปยังผู้อื่น ให้เกิดความเข้าใจตรงตามที่ต้องการ เพราะเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการจัดเรียงร้อยถ้อยคำ จัดลำดับความคิดให้ต่อเนื่อง แล้วจึงถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษร หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของการศึกษาไทย จึงได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับสาระการเขียนไว้ให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราวต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 10-40)

การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา กระบวนการทางความคิด และการถ่ายทอดเรื่องการเขียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดีนั้น ส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับวิธีการสอนของผู้สอน หากผู้สอนมีการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นนักเรียนให้กล้าแสดงออกทางความคิด มีกระบวนการคิดที่สร้างสรรค์ จะทำให้นักเรียนมีต้นทุนในการถ่ายทอดเนื้อหาออกมา จึงจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนมีพื้นฐานที่ดีจะสามารถต่อยอดต่อไปในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2554 อ้างอิงใน ญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ, 2562, หน้า 77) นอกจากนี้ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการ นักเรียนในระดับประถมศึกษา เป็นช่วงสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องเร่งพัฒนา และส่งเสริมการเขียนเพื่อการสื่อสารให้เกิดขึ้นกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (Piaget. J., 1952 อ้างอิงใน เรณูรัชต์ ประสิทธิเกตุ, 2554, หน้า 2-3)

จากความสำคัญของการเขียนที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ในรายวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียน ปัญหาหนึ่งที่พบคือ นักเรียนไม่สามารถเขียนสื่อสารเขียนอธิบาย เป็นเรื่องราวต่อเนื่อง ให้ผู้รับสารเข้าใจได้ ประกอบกับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของ ประจำปีการศึกษา 2562 ที่ผ่านมา มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 38.86 ซึ่งไม่เป็นที่พึงพอใจ เมื่อนำมาวิเคราะห์ตามมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่ามาตรฐาน ท.2.1 การเขียน มีค่าเฉลี่ยระดับประเทศเท่ากับร้อยละ 54.63 แต่โรงเรียนวัดโพทะเลมีค่าเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 43.64 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ, 2562) ในส่วนของข้อสอบแบบปรนัย แบบเลือกตอบ เรื่องการเขียนสื่อสาร ใช้อองค์ประกอบของความรู้ด้านการคำได้ถูกต้องชัดเจนและเหมาะสม

การเขียนเรียงความ และการเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเลได้คะแนนน้อย และในส่วนของข้อสอบอัตนัย ใช้ทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และย่อความ นักเรียนได้คะแนนน้อยเช่นกัน ทำให้ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล วิชาภาษาไทย ประจำปีการศึกษา 2562 ต่ำกว่าระดับประเทศ เป็นการตอกย้ำและสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเขียนสื่อสาร ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาค้นคว้าแนวทางการพัฒนาการเขียนสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการสอนจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะพัฒนาการเขียนสื่อสารของนักเรียน พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning : เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน) นอกจากนี้ อีกเทคนิคหนึ่งที่น่าสนใจคือ เทคนิคเกม โดยจะนำมาใช้ร่วมกันเพื่อแก้ปัญหาการเขียนสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558, หน้า 31-32) ได้กล่าวถึงเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ว่าเป็นเทคนิคการสอนรูปแบบใหม่ ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และสอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ สนุกสนานท้าทาย เกิดผลลัพธ์รอบด้าน ตามหลักการสอนแบบ Active Learning โครงสร้างหลักของ เทคนิคการสอนนี้พัฒนามาจากโครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ที่สังเคราะห์เป็น กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ขั้นการค้นและ คิด ขั้นนำเสนอ และขั้นประเมินผล มาหลอมรวมกันจนกลายเป็น เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งจะช่วยให้ให้นักเรียนเกิดทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ทักษะด้านการ คิดวิเคราะห์ ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ ทักษะทั้งสี่ประการเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็น ฐานประกอบด้วยกระบวนการ 8 ข้อ และบรรยากาศ 9 ข้อ กระบวนการ 8 ข้อ ได้แก่ 1) การสร้าง แรงบันดาลใจและกระตุ้นความอยากรู้ 2) การเปิดโอกาสให้ค้นหารวบรวมข้อมูล และนำมาสร้างเป็น ความรู้ 3) การสอนด้วยคำถามและเน้นเป็นการสอนแบบรายคนหรือรายกลุ่มมากกว่าการสอนรวม 4) การให้นักเรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง 5) การใช้เกมส์ให้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ใน ห้องเรียน 6) การแบ่งกลุ่มทำโครงงาน 7) การให้นำเสนอผลงานด้วยวิธีการต่าง ๆ และ 8) การใช้การ วัดผลที่หลากหลาย ส่วนบรรยากาศ 9 ข้อ ได้แก่ 1) ครูจัดให้เด็กค้นคว้า พุดคุย และนำเสนออยู่เสมอ 2) ครูใช้เวลาในการสอนให้น้อยลงแต่ให้เด็กสับสนมากขึ้น 3) ครูหลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด

แต่จะพยายามให้เด็กค้นหาคำตอบเอง 4) ครูมักจะตอบคำถามด้วยคำถามเพื่อให้เด็กสนใจต่อ 5) ครูสนับสนุนให้คิด โดยใช้เรื่อง que ที่เด็กสนใจเป็นเนื้อหา 6) เน้นให้เด็กสนใจพัฒนาตนเอง ในด้านต่าง ๆ 7) วัดผลและรายงานผลให้เด็กรู้และพัฒนาตนเอง 8) ครูจะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่เด็กคิดนำเสนอ และให้กำลังใจ 9) วัดและประเมินผลอย่างหลากหลาย (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ 2558, หน้า 33) จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานนั้น สามารถพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการนำเสนองาน รวมไปถึงทักษะการทำงานเป็นทีมซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เช่น งานวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของอัมพร เลิศณรงค์ (2559, หน้า 107) พบว่ารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่องการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน เพราะมีการเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอน ซึ่งไม่เน้นการบรรยายเนื้อหาวิชาแต่เป็นการสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ เกิดความอยากรู้อยากค้นคว้าหาความรู้ เรียนด้วยตนเอง และเมื่อนักเรียนได้มีโอกาส สืบค้นข้อมูล ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ เพิ่มพูนทักษะด้านความคิด และสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงได้ ในเรื่องความคิดสร้างสรรค์สำหรับการเขียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน เพราะได้ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับอิสระในการคิดออกแบบ การนำเสนอผลงานในรูปแบบที่สร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการคิดแบบอิสระและรู้จักคิดอย่างหลากหลาย จึงส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น และงานวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน : การวิจัยผานวิธิ ของไพลิน แก้วดอกและทัศนศิริรินทร์ สว่างบุญ (2562, 219-222) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ฝึกการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล การฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ กระตุ้นผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ ส่งผลให้เกิดแรงผลักดันให้ผู้เรียนสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง และมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ลงมือปฏิบัติจริง มีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม ส่งผลให้นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น ในการสอบซ้ำโดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกันไปลองสอบกับกลุ่มบุคคล

เดียวกัน ห่างกันประมาณ 2-4 สัปดาห์ เพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถคิด กลั่นกรองข้อมูลและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้มีนักเรียนรู้วิธีการจัดระบบความคิด และ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองทำให้ความรู้คงทน และถ่ายโยงความรู้ได้ สามารถจดจำได้นานและนำ ความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้ด้วย และจากพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนที่ตั้งใจเรียน มีความ พร้อมในการเรียน หมั่นค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ กล่าวคือกล้าแสดงออก สามารถทำกิจกรรมกลุ่ม ร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สูงขึ้น ล้วนแล้วแต่สรุปได้ว่าเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นรูปแบบที่ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

นอกจากเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า เทคนิคการสอนโดยใช้เกม เข้ามาเป็นสื่อในการกระตุ้นนักเรียน สร้างแรงบันดาลใจ และสร้างบรรยากาศ ในการเรียนรู้ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ทิศนา แคมมณี (2543, หน้า 29) ได้อธิบายเกี่ยวกับเทคนิคการสอน โดยใช้เกมไว้ว่า เกมคือ การเล่นที่มีกฎ กติกา ข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น มีทั้งแข่งขันและไม่แข่งขัน มีทั้งใช้อุปกรณ์และไม่ใช้อุปกรณ์ มีทั้งใช้กำลังกายและใช้สมอง การเล่นเกมนับว่ามีส่วนช่วยพัฒนา สติปัญญา ตลอดจนการคิดตัดสินใจ และใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ เกมช่วยพัฒนาผู้เล่นทั้ง ทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมอีกด้วย ดังนั้นเทคนิคการสอนโดยใช้เกม จึงเป็นส่วนหนึ่งของการ จัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ถูกออกแบบมาให้ให้นักเรียน มีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาความรู้ไว้ในเกม มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกม

เห็นได้จากงานวิจัยเรื่องความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของ ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544) พบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงขึ้น เพราะความสนุกสนานมีความสุข ทำให้เพิ่มความทรงจำ ต้องการที่จะจดจำ งานวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของอมรรัตน์ อุ่นเรือน (2545, หน้า 61-65) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนในกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม เนื่องจากว่าการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมเป็นวิธีการเรียนที่เน้นให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการ กลุ่ม มุ่งเน้นให้มีการช่วยเหลือกันพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ร่วมกันคิด ร่วมกันทำ สมาชิกภายในกลุ่ม คละความรู้ความสามารถ มีการปรึกษาหารือและฝึกการแก้ปัญหา ตลอดจนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ระหว่างเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน นักเรียนได้ปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการฝึกฝนการเขียนสะกดคำภาษาไทยอย่าง สม่าเสมอและทั่วถึงกัน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากหลาย ๆ ทักษะ และทำให้นักเรียนกล้า แสดงออกมากขึ้น และนักเรียนยังมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอีกด้วย เพราะเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นการเรียนการสอนที่นักเรียนเก่งช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนอ่อนได้

ด้วยความที่นักเรียนอยู่ในวัยเดียวกัน ทำให้เข้าใจคำอธิบายและสื่อความหมายซึ่งกันและกันได้ดีกว่า ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเกิดความมั่นใจและกล้าแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และงานวิจัยเรื่องผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง ของสำเนา ศรีประมงค์ (2547) พบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ (t-test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากและชอบมากที่สุด ล้วนแล้วแต่สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ความสำคัญต่อการฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ของนักเรียนแล้ว เกมยังสามารถนำมาเล่นเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และเป็นการฝึกความคิดอีกด้วย เทคนิคการสอนโดยใช้เกม จึงเป็นเทคนิคที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เพราะนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ข้อมูลข้างต้นล้วนแล้วแต่สรุปได้ว่าเทคนิคเกม เป็นรูปแบบที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

จากจุดเด่นและประโยชน์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจต้องการนำเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หรือเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน มาใช้ร่วมกับ เกม เพื่อแก้ปัญหาการเขียนสื่อสารให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล เพราะทั้งสองเทคนิค มีความสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สามารถทำให้นักเรียนมีอิสระในการคิดและการเขียน กล้าคิด กล้าแสดงออกในการเขียน มีแนวคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ เหมาะกับการพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสาร ผู้วิจัยจึงศึกษา การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสารโดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งจัดห้องเรียนแบบละความสามารรถ

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

ตัวแปร

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ความสามารถ การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

เนื้อหา

การเขียนสื่อสารที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนการสอนคือ การเขียนเรียงความ การเขียนย่อความและการเขียนเรื่องจากจินตนาการ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ซึ่งเป็นเนื้อหาที่กระทรวงศึกษาธิการ กำหนดไว้ให้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวชี้วัดที่ 2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจนและเหมาะสม ผู้วิจัยได้กำหนดให้นักเรียนศึกษาเรื่องการเขียนสื่อสารหัวข้อต่อไปนี้

1. การเขียนสื่อสาร
 - 1.1 ประเภทของการเขียนสื่อสาร
 - 1.2 ความหมายของการเขียนสื่อสาร
2. การเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.1 องค์ประกอบของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.2 หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.3 ทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.4 ประโยชน์ของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
3. การเขียนเรียงความ
 - 3.1 องค์ประกอบของการเขียนเรียงความ
 - 3.2 หลักการเขียนเรียงความ
 - 3.3 ทักษะการเขียนเรียงความ

3.4 ประโยชน์ของการเขียนเรียงความ

4. การเขียนย่อความ

4.1 องค์ประกอบของการเขียนย่อความ

4.2 หลักการเขียนย่อความ

4.3 ทักษะการเขียนย่อความ

4.4 ประโยชน์ของการเขียนย่อความ

ระยะเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที และทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 คาบ รวมทั้งหมด 12 คาบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัยไว้ดังนี้

1. ทักษะการเขียนสื่อสาร หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสื่อสารที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

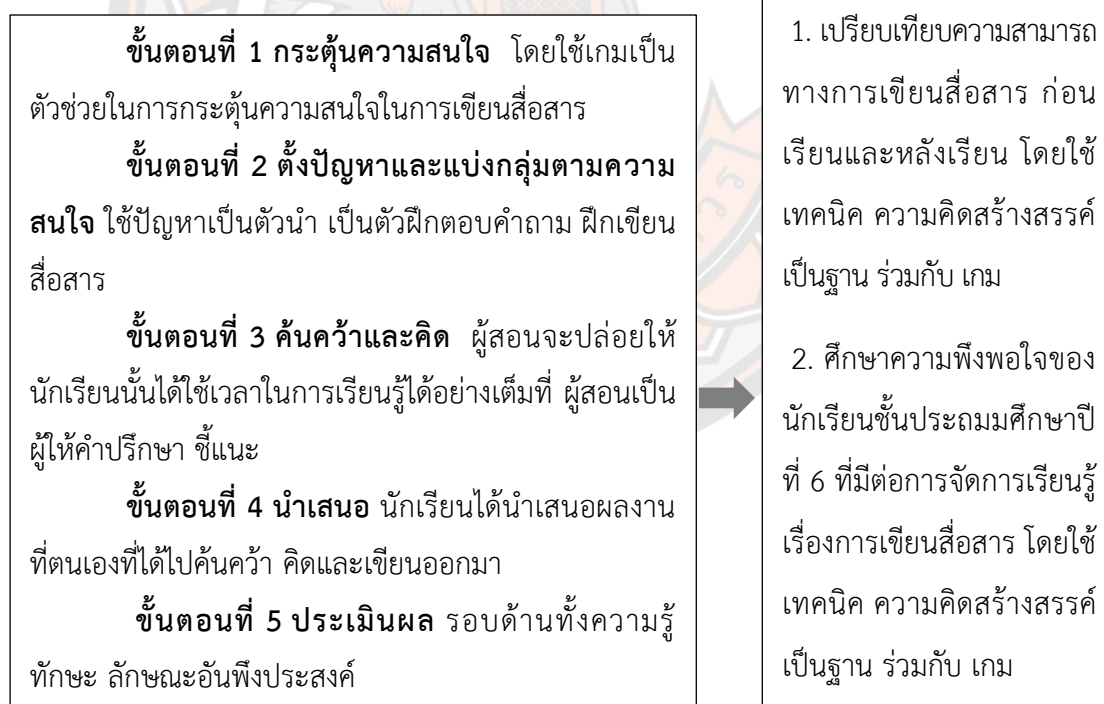
2. เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning : ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน) เป็นการจัดการสอนให้นักเรียนตื่นตัวในการค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในทักษะการเขียนสื่อสาร ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะกระทำโดย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ ใช้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน หรือ เกม กิจกรรม เป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความ ขึ้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนนั้น ค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ เกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความ ขึ้นค้นคว้า และคิด ให้นักเรียนได้ฝึกเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียน เรียงความ และเขียนย่อความ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่ให้คำปรึกษา ชี้แนะเสนอ นักเรียนนำเสนอผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความ ที่ตนเองหรือกลุ่มได้เขียนขึ้นมา และชื่นชมประเมินผล ดูพัฒนาทั้งด้านของความรู้ ทักษะ ลักษณะอันพึง ประสงค์ ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้ภาพของนักเรียนที่เป็นมาตรฐาน

3. เทคนิค เกม หมายถึง เกมพัฒนาความสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการ เกมพัฒนาความสามารถเขียนเรียงความ และเกมพัฒนาความสามารถเขียนย่อความ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในทักษะการเขียนสื่อสารอย่างสนุกสนาน
4. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
5. ความสามารถ หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจในการเขียนสื่อสาร

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร
 - 1.1 เอกสารเกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร
 - 1.1.1 ประเภทของการเขียนสื่อสาร
 - 1.1.2 ความหมายของการเขียนสื่อสาร
 - 1.1.3 ความสำคัญของการเขียนสื่อสาร
 - 1.1.4 องค์ประกอบของการเขียนสื่อสาร
 - 1.1.5 หลักการสอนการเขียนสื่อสาร
 - 1.1.6 ทักษะการเขียนสื่อสาร
 - 1.1.7 ประโยชน์ของการเขียนสื่อสาร
 - 1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.1 เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.1.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.1.2 แนวทางการประเมินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.1.3 ประโยชน์ของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม
 - 3.1 เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม
 - 3.1.1 ความสำคัญของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม
 - 3.1.2 ความหมายของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม
 - 3.1.3 จุดประสงค์ในการใช้เทคนิคการสอนโดยใช้เกมในการสอนภาษา
 - 3.1.4 องค์ประกอบของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม
 - 3.1.5 ประเภทของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

- 3.1.6 ลักษณะของเกมที่ดี
- 3.1.7 การออกแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิคการสอนโดยใช้เกม
- 3.1.8 วิธีเลือกใช้เกมประกอบการสอน
- 3.1.9 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน
- 3.1.10 ประโยชน์ของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม
- 3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม
- 4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 4.1 เอกสารเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 4.1.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 4.1.2 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 4.1.3 ลักษณะความพึงพอใจ
 - 4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร

1.1 เอกสารเกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร

การเขียนเป็นเครื่องแสดงออกถึงความรู้ ความคิด ความรู้สึก และความต้องการของมนุษย์ผ่านตัวอักษร การเขียนมีลักษณะคงอยู่ได้นานถาวร สามารถใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงได้ นอกจากนี้การเขียนยังถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่แสดงถึงอารยธรรมในแต่ละยุคสมัย ถ่ายทอดวัฒนธรรมทางสติปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น เช่น วรรณกรรม วรรณคดี เป็นต้น (ธนู ทดแทน และกานต์รวี แพทย์พิทักษ์, 2552, หน้า 118)

1.1.1 ประเภทของการเขียนสื่อสาร

การเขียนสื่อสาร มีหลายประเภท กิตติชัย พินโนและคณะ (2554, หน้า 177) ได้แบ่งการเขียนตามรูปแบบในการเขียนได้ 2 ประเภท

1. งานเขียนร้อยแก้ว คือ การนำถ้อยคำมาผูกเป็นประโยคเป็นเรื่องราวโดยไม่มีการบังคับรูปแบบหรือฉันทลักษณ์ แต่อาจมีรูปแบบการเขียนแตกต่างกันขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอ จุดมุ่งหมายของผู้เขียนและความเป็นทางการ เช่น เรียงความ บทความ นวนิยาย เรื่องสั้น เป็นต้น

2. งานเขียนร้อยกรอง คืองานเขียนที่มีฉันทลักษณ์หรือรูปแบบบังคับ เช่น คณะ(การกำหนดจำนวนคำในแต่ละวรรค) สัมผัส คำเอก-คำโท คำครุ-คำลหุ คำเป็น - คำตาย เสียงวรรณยุกต์ งานเขียนร้อยกรองมีหลายชนิดแต่ละชนิดมีการบังคับรูปแบบแตกต่างกันดังนี้

โคลง มีการบังคับ คณะ สัมผัส และคำเอก-คำโท

ฉันท มีการบังคับ คณะ สัมผัส และคำครุ-คำลหุ

กาพย์ มีการบังคับ คณะ และสัมผัส

กลอน มีการบังคับ คณะ สัมผัส และเสียงวรรณยุกต์

ร่าย มีการบังคับ สัมผัส และคณะ (ไม่จำกัดจำนวนคำในแต่ละคณะ)

สรุป การเขียนสื่อสาร แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คืองานเขียนร้อยแก้ว และงานเขียนร้อยกรอง ซึ่งงานเขียนร้อยแก้วจะเป็นการนำถ้อยคำมาผูกเป็นประโยคเป็นเรื่องราวโดยไม่มีการบังคับรูปแบบหรือฉันทลักษณ์ แต่อาจมีรูปแบบการเขียนแตกต่างกันขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอ จุดมุ่งหมายของผู้เขียนและความเป็นทางการ ส่วนงานเขียนร้อยกรอง เป็นงานเขียนที่มีฉันทลักษณ์หรือรูปแบบบังคับ

1.1.2 ความหมายของการเขียนสื่อสาร

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546, หน้า 203) ให้ความหมายของคำว่าเขียน คือการขีดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข หรือขีดให้เป็นรูปต่าง ๆ

ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2550, หน้า 7) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนหมายถึงการที่ผู้เขียนได้แสดงความรู้สึกนึกคิด หรือความต้องการของตนเองออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร ถือได้ว่าการเขียนนั้นจัดเป็นการสื่อสารที่เป็นหลักฐานสำคัญทางกฎหมายได้ ดังนั้นผู้สื่อสารจึงควรระมัดระวังในการส่งสารไปยังผู้รับสาร เพราะผู้รับสารจะมีความรู้สึกคล้อยตามสารที่ผู้ส่งต้องการบอกกล่าว

ธนู ทดแทนคุณ และกานต์รวี แพทย์พิทักษ์ (2552, หน้า 117) ให้ความหมายของการเขียนสื่อสารว่าหมายถึง การเรียบเรียงความคิดในสิ่งที่จะสื่อสารเป็นตัวหนังสืออย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความนึกคิด ความต้องการและข้อมูลต่าง ๆ ไปยังผู้อ่าน

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2555, หน้า 77) ให้ความหมายของการเขียนสื่อสารว่าเป็นทักษะในการใช้ภาษาที่มุ่งถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความรู้ และข้อมูลต่าง ๆ เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้อ่านได้รับทราบจุดประสงค์ตามเจตนาของผู้เขียน

สรุปได้ว่า การเขียนเป็นระบบการสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความรู้ ข้อเท็จจริง อารมณ์ และประสบการณ์ ผ่านตัวอักษร ทำให้ผู้อ่านเข้าใจตามความต้องการของผู้เขียน อาจมีการกำหนดรูปแบบในการเขียนให้แตกต่างกันออกไป

1.1.3 ความสำคัญของการเขียนสื่อสาร

จุดเริ่มต้นของการเขียนอยู่ที่ความคิด "คนฉลาดคือ คนที่รู้คำมาก และสามารถใช้คำสื่อความหมายให้ ผู้อื่นเข้าใจตามที่ต้องการได้" ความสามารถทางการเขียนจะทำให้ดีเพียงใดนั้นย่อมขึ้นอยู่กับ ความพยายามของผู้เขียนเองเพราะการเขียนเป็นทักษะซึ่งต้องการ การฝึกฝนจึงจะทำให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Thorndike, 1911 อ้างอิงใน ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ, 2550, หน้า 7)

ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2550, หน้า 7) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้

1. การเขียนเป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิตประจำวัน เพราะเราต้องใช้ในการเขียนในการสื่อสาร การเขียนจดหมาย การเขียนป้ายโฆษณา การเขียนรายงาน เป็นต้น
2. การเขียนเป็นการสื่อความคิด ความรู้สึกของผู้เขียน การเขียนเป็นหลักฐานอ้างอิง หรือเป็นข้อกำหนดที่สามารถผูกพันให้บุคคลต้องปฏิบัติตามได้
3. การเขียนสามารถสร้างอาชีพได้ เช่น การเขียนบทละคร การเขียนนวนิยาย
4. การเขียนเป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้ ความคิดและความเพลิดเพลิน

สรุป การเขียนสื่อสาร มีความสำคัญคือ เป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสาร แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัย รวมถึงถ่ายทอดวัฒนธรรมที่สำคัญอันเป็นมรดกทางสติปัญญา และเป็นบันทึกที่มีค่าทางประวัติศาสตร์ สามารถสืบค้นเพื่อการเรียนรู้ของคนรุ่นหลังได้ เพราะการเขียนมีลักษณะเป็นการสื่อสารที่ถาวร สามารถคงอยู่ได้นาน ตรวจสอบได้เป็นหลักฐานอ้างอิงนาน นับพันหมื่นปีหากสามารถเก็บรักษาให้คงสภาพเดิม

1.1.4 องค์ประกอบของการเขียนสื่อสาร

การเขียนเป็นการรวบรวมความคิดและถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างเป็นระบบและถูกต้อง เหมาะสมตามกฎเกณฑ์ของภาษา เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจสารได้ตรงตามเป้าหมาย

วิไลลักษณ์ แก้วกระจ่าง (2557, หน้า 1) ได้อธิบายองค์ประกอบของการเขียนสื่อสารไว้ 2 ส่วน ได้แก่ เนื้อหาและภาษา ส่วนของเนื้อหา คือเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องที่คุณเขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ มักเป็นในรูปของสถานการณ์ ตัวบุคคล หรือการแสดงความคิดเห็น แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ส่วนของภาษานั้น คือการใช้สำนวนภาษา การสรรคำ การหลាក់คำ หรือแม้แต่การใช้ สำนวนโวหาร เข้ามาช่วยให้ภาษามีความไพเราะมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามผู้เขียนควรคำนึงถึงการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับกาลเทศะ และตัวของบุคคล ทั้งเพศ อายุ เพื่อตอบสนองต่อความผู้อ่านได้ตรงจุด นอกจากนี้ ผู้เขียนควรให้ความสำคัญกับเครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ในการเขียน เพราะจะช่วยให้ผู้อ่านอ่านได้สะดวก และเข้าใจเนื้อหาที่อ่านมากยิ่งขึ้น เพราะเครื่องหมายวรรคตอนบางชนิดเมื่อใช้แล้วจะสามารถสื่ออารมณ์และความรู้สึกได้ดีขึ้น แต่ทั้งนี้ควรใช้อย่างระมัดระวัง และใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาหรือรูปแบบ

Harris (1974, หน้า 68-69 อ้างอิงใน สินีนาฏ มีศรี, 2559, หน้า 14) กล่าวว่า การเขียนที่ดีประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ เนื้อหา รูปแบบ ไวยากรณ์ ลีลาภาษา และกลไกการเขียน กล่าวคือ เนื้อหา คือสาระที่สารนั้นต้องการนำเสนอ รูปแบบ คือการวางเค้าโครงเรื่องและการเรียบเรียงภาษา ไวยากรณ์ คือความสามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้องตามโครงสร้าง ลีลาภาษา คือ การเลือกใช้ภาษาได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และกลไกการเขียน คือการใช้สัญลักษณ์ของภาษา

Heaton (1990, หน้า 138-139 อ้างอิงใน สินีนาฏ มีศรี, 2559, หน้า 14) กล่าวว่า การเขียนมีองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่ ไวยากรณ์ ลีลาภาษา กลไกทางภาษา และวิจารณ์ญาณ กล่าวคือ ไวยากรณ์ คือความสามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้องตามโครงสร้าง ลีลาภาษา คือความสามารถในการ

เลือกใช้คำ ประโยค สำนวน หรือโวหารที่เหมาะสม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเขียน กลไกทางภาษา คือความสามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้อง และวิจารณ์ญาณ คือความสามารถในการเขียนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้โดยพิจารณาถึงผู้อ่าน และการเรียบเรียงความคิด

Paulston และ Bruder (1976, หน้า 205 อ้างอิงใน สินีนาฏ มีศรี, 2559, หน้า 14) กล่าวว่า การเขียนมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ รูปแบบการใช้ภาษาที่ถูกต้อง ใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้เหมาะสม และการเรียบเรียงเนื้อหาจากองค์ประกอบการเขียน

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการเขียนได้แก่ วัตถุประสงค์ของผู้เขียน ผู้อ่านที่เป็นเป้าหมาย เนื้อหา รูปแบบ ไวยากรณ์ ลีลาภาษา และกลไกของภาษา ซึ่งเขียนต้องพิจารณาสิ่งเหล่านี้เพื่อให้งานเขียนนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ควรให้ความสำคัญกับเครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ในการเขียน เพื่อให้ผู้อ่านอ่านได้สะดวก และเข้าใจสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อได้ดียิ่งขึ้น

1.1.5 หลักการสอนการเขียนสื่อสาร

ในการสอนเรื่องการเขียนสื่อสาร ต้องพยายามหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด คือสามารถเขียนได้ด้วยตนเองและบรรลุวัตถุประสงค์ของงานเขียนนั้น จากการศึกษาค้นคว้า เอกสาร ตำรา พบว่านักวิชาการได้มีการพัฒนาแนวทางการสอนเขียนดังนี้

Raimes (1983, หน้า 6-11 อ้างอิงใน สินีนาฏ มีศรี, 2559, หน้า 17) ได้กล่าวถึงแนวทางการสอนเขียนตั้งแต่ในช่วงยุคแรกๆ จนถึงปัจจุบัน โดยในยุคแรกเป็นการสอนแบบ Controlled-to-Free Approach เป็นแนวทางการสอนเขียนในช่วงยุคของวิธีการสอนแบบ Audio-lingual Method ซึ่งเป็นการสอนที่แบ่งเป็นช่วง ๆ โดยในช่วงแรก นักเรียนจะได้ทำแบบฝึกหัดเป็นประโยค จากนั้นเป็นการคัดลอกหรือปรับเปลี่ยนข้อความตามต้นแบบ เมื่อนักเรียนมีความเชี่ยวชาญมากขึ้น ก็จะได้เขียนโดยไม่มีการ ควบคุม แนวการสอนนี้ให้ความสำคัญกับความถูกต้องของภาษา จากนั้นนักการศึกษา บางกลุ่มซึ่งยังไม่คิดว่าการสอนแบบ Controlled-to-Free Approach ได้ผล จึงใช้แนวการสอนแบบ Free-Writing Approach ซึ่งเน้นความคล่องแคล่วในการเขียน โดยเชื่อว่าเมื่อถ่ายทอดความคิดออกมาได้แล้ว ความถูกต้องของภาษา ความสามารถในการเรียบเรียง และความถูกต้องอื่น ๆ ก็จะมาตาม ในการสอนแนวนี้จะให้นักเรียนเขียนให้ได้มากที่สุดและเร็วที่สุด โดยไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับข้อผิดพลาด เพื่อให้ นักเรียนรู้สึกคุ้นเคยกับการเขียนและเขียนได้คล่องขึ้น ประเด็นสำคัญที่คำนึงถึงในงานเขียนของแนวการสอนนี้คือ ผู้รับสารและสาระสำคัญ ต่อมาเป็นแนวการสอนแบบ Paragraph-Pattern Approach เป็นแนวการสอนที่ให้ความสำคัญกับการวางโครงสร้างของข้อความ โดยให้นักเรียนคัดลอก วิเคราะห์โครงสร้าง และเขียนโดยอิงจากข้อความต้นแบบ มีกิจกรรมการสอน เช่น เรียงลำดับประโยค หาประโยคใจความสำคัญ โดยแนวการสอนนี้อยู่บนพื้นฐานที่ว่าแต่ละภาษามีรูปแบบในการเรียบเรียงแตกต่างกันไป จากนั้นเป็นแนวการสอนแบบ Grammar-Syntax-Organization Approach ซึ่งเป็นแนวการสอนที่ให้ความสำคัญกับการเรียบเรียง

ภาษาไปพร้อม ๆ กับไวยากรณ์และวากยสัมพันธ์ โดยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเขียนอย่างมีลำดับขั้นตอน ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของงานเขียนกับรูปแบบของภาษาที่ใช้จนมาถึงยุคที่เน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร จึงมีการสอนเขียนแบบ Communicative Approach ซึ่งเป็นแนวทางการสอนเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยเน้นจุดมุ่งหมายของงานเขียนและผู้รับสาร ดังนั้นนักเรียนต้องวิเคราะห์ว่างานเขียนมีเป้าหมายเพื่ออะไร และผู้รับสารคือใคร และล่าสุดเป็นการสอน เขียนแบบ Process Approach ซึ่งเป็นแนวการสอนที่เน้นกระบวนการของการเขียน โดยผู้เขียนต้องวางแผน ตัดสินใจก่อนว่าจะเขียนอย่างไร ระดมความคิด การเขียนร่าง นำเสนอเพื่อให้ผู้อ่านแสดง ความคิดเห็น และทบทวนแก้ไข ก่อนที่จะออกมาเป็นงานเขียนที่เสร็จสมบูรณ์

Byrne (1988, หน้า 21-24 อ้างอิงใน สินีนาฏ มีศรี, 2559, หน้า 18) ได้กล่าวถึงแนวทางการสอนเขียนไว้ 4 รูปแบบ ได้แก่ การสอนเขียนแบบเน้นความถูกต้อง การสอนเขียนแบบเน้นความคล่องแคล่ว การสอนเขียนแบบเน้นตัวบท และการสอนเขียนแบบเน้นเป้าหมาย กล่าวคือ

1) การสอนเขียนแบบเน้นความถูกต้อง เป็นการสอนเขียนที่ให้ความสำคัญ กับการควบคุมการเขียน เพื่อกำจัดข้อผิดพลาด โดยเป็นการสอนเขียนที่มีต้นแบบให้นักเรียนเขียนตามตัวอย่าง โดยในขั้นต้นจะมีการควบคุมมากและค่อยลดลง ซึ่งการสอนเขียนรูปแบบนี้อยู่ในยุคของวิธีการสอนภาษาแบบ Audio-lingual

2) การสอนเขียนแบบเน้นความคล่องแคล่ว เป็นการสอนเขียน ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเขียนให้ได้มากที่สุดและเร็วที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ เช่น เขียนบันทึกประจำวัน โดย ไม่ต้องกังวลถึงข้อผิดพลาด เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเขียน

3) การสอนเขียนแบบเน้นตัวบท

4) การสอนเขียนแบบเน้นเป้าหมาย เป็นการสอนที่ให้ ความสำคัญกับเป้าหมายของงานเขียนนั้น ๆ เช่น เขียนถึงใคร เขียนเพื่ออะไรการจัดกิจกรรมการเขียนต้องคำนึงถึงเป้าหมายต่าง ๆ ได้แก่ ตอบสนองความต้องการของนักเรียนคือ ให้การสนับสนุนที่เพียงพอเพื่อให้นักเรียนจัดการกับการเขียนได้ ช่วยให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกับรูปแบบภาษาที่ใช้ในการเขียน และให้นักเรียนได้มีการสื่อสารกันและสนุกกับการเขียน ดังนี้

4.1 การคัดลอก เป็นกิจกรรมในระดับเริ่มต้นของการเขียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้ เรียนรู้การสะกดคำ คำศัพท์ และโครงสร้างประโยค รวมทั้งเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการจดบันทึก

4.2 กิจกรรมการให้แรงเสริม เป็นกิจกรรมการเขียนที่มีตัวอย่างเป็นต้นแบบ หรือมีข้อความที่เป็นตัวช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนได้ เช่น มีตัวอย่างบทสนทนาเป็นต้นแบบ แล้วให้นักเรียนเขียนเองโดยมีคำศัพท์มาให้รวมทั้งการเขียนตามคำบอก โดยควรใช้ข้อความ ที่นักเรียนคุ้นเคยอยู่แล้ว แต่เปลี่ยนบริบท

4.3 กิจกรรมเชื่อมโยงประโยค เป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกการใช้คำเชื่อมโยงต่าง ๆ ได้แก่ คำสันธาน คำบอกลำดับเหตุการณ์ และคำวิเศษณ์ที่ใช้เชื่อมโยงเหตุผลหรือขัดแย้ง

4.4 กิจกรรมการสื่อสาร เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้สื่อสารกันโดยใช้การเขียน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้รูปแบบภาษาง่าย ๆ และกระตุ้นให้นักเรียนถ่ายทอดความคิดของตนเอง โดยการเขียน เช่น ให้นักเรียนเขียนคำสั่งเพื่อให้คนอื่น ๆ ในห้องปฏิบัติตาม หรือเขียนเพื่อสอบถาม

สรุปได้ว่าตั้งแต่อดีตนักวิชาการได้มีความพยายามที่จะพัฒนารูปแบบการสอนเขียน ตั้งแต่ การให้ความสำคัญกับความถูกต้อง ความคล่องแคล่วในการเขียน โครงสร้างของภาษา จุดมุ่งหมาย ในการเขียน จนถึงกระบวนการในการเขียน เพื่อหาวิธีที่จะช่วยสนับสนุนให้นักเรียน สามารถเขียนได้ดีที่สุด การสอนเขียนสามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ โดยเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียน เช่น ในขั้นก่อนเขียน สามารถใช้กิจกรรมระดมความคิดการตั้งคำถาม เพื่อช่วยให้นักเรียนวางแผนการเขียนได้

1.1.6 จุดมุ่งหมายของการเขียนสื่อสาร

สนธิ สัตโยภาส (2541, หน้า 206-207) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนสื่อสารไว้ ซึ่งสรุปได้ 5 ประการ ดังนี้

1. การเขียนเพื่อเล่าเรื่อง คือการที่ผู้เขียนต้องเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ และให้ข้อมูลถูกต้องตามความเป็นจริง เขียนเพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เขียนประสบมา ด้วยตนเอง ยกตัวอย่างเช่น การเขียนเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตของตนเอง ที่เรียกว่าอัตชีวประวัติ การเขียนเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตของบุคคลอื่น ที่เรียกว่า ชีวประวัติ การเขียนข่าว เป็นต้น

2. การเขียนเพื่ออธิบาย คือการที่ผู้เขียนต้องลำดับเรื่องราวตามขั้นตอน โดยใช้ภาษา ให้รัดกุมและชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจและจำได้ง่ายเขียนเพื่อบอกวิธีทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในการเขียนควรแบ่งเป็นย่อหน้าย่อยหรือเป็นข้อ ยกตัวอย่างเช่น การเขียนอธิบายวิธีการทำอาหาร การเขียนเพื่อชี้แจงไขความ ตอบปัญหาความรู้หรือความคิดที่เข้าใจยาก การเขียนอธิบายศัพท์ เป็นต้น

3. การเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็น คือการเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้เขียนในเรื่องต่าง ๆ จำเป็นต้องแสดงข้อเท็จจริง ชี้แจงเหตุผล ข้อดี ข้อเสียอย่างชัดเจน เพื่อให้ความคิดเห็นของผู้เขียนมีน้ำหนักและน่าเชื่อถือ ยกตัวอย่างเช่น ในเรื่องการศึกษ การเมือง เศรษฐกิจ สังคม เป็นต้น

4. การเขียนเพื่อโฆษณา คือการเขียนเพื่อโน้มน้าวใจหรือเชิญชวนให้ผู้อ่านสนใจสิ่งที่เขียนแนะนำ วิธีเขียนเพื่อโฆษณาควรเขียนให้สั้น ใช้คำคล้องจอง แปลกใหม่ สามารถแสดงลักษณะของสินค้าชัดเจน จดจำได้ในเวลาอันรวดเร็ว ยกตัวอย่างเช่น การเขียนคำโฆษณา คำขวัญ เป็นต้น

5. การเขียนเพื่อสร้างจินตนาการ คือการเขียนเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก จินตนาการ ผู้เขียนต้องเลือกใช้ภาษาอย่างประณีต ละเอียดลออ ลึกซึ้ง ใช้ภาษาที่ทำให้เกิดภาพพจน์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกและเห็นภาพตามผู้เขียน เช่น การเขียนเรื่องสั้น นวนิยาย บทละคร เป็นต้น

สรุป จุดมุ่งหมายของการเขียนสื่อสาร ควรใช้ภาษาที่สามารถถ่ายทอดความคิดให้ผู้อ่านเข้าใจตรงตามความต้องการของผู้เขียน กล่าวคือ การเขียนเพื่อเล่าเรื่อง ต้องเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและให้ข้อมูลถูกต้องตามความเป็นจริง การเขียนเพื่ออธิบาย ต้องเขียนลำดับเรื่องราวตามขั้นตอน โดยใช้ภาษาให้รัดกุมและชัดเจน การเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็น ต้องแสดงข้อเท็จจริง ชี้แจงเหตุผล ข้อดี ข้อเสีย เพื่อให้ความคิดเห็นมีน้ำหนักและน่าเชื่อถือ การเขียนเพื่อโฆษณา ควรเขียนให้สั้น คล่องจอง แปลกใหม่ แสดงลักษณะของสินค้าที่ต้องการเน้นอย่างชัดเจน และการเขียนเพื่อสร้างจินตนาการ ต้องเลือกใช้ภาษาอย่างประณีต ละเอียดลออ ลึกซึ้ง ใช้ภาษาที่ทำให้เกิดภาพพจน์ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการเขียนสื่อสารที่ตั้งไว้

1.1.7 ลักษณะของการเขียนสื่อสารที่ดี

งานเขียนสื่อสารที่ดี จะต้องมียุทธศาสตร์ถูกต้องสมบูรณ์ สามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบุ ทดแทนและกานต์รวี แพทย์พิทักษ์ (2552, หน้า 127) ได้อธิบายลักษณะของงานเขียนสื่อสารที่ดีไว้ 7 ลักษณะ ได้แก่

1. มีความชัดเจน คือการใช้คำให้ถูกต้องตามความหมาย การเรียบเรียงประโยคที่ถูกต้อง มีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารที่ตรงประเด็น และเนื้อหาของงานเขียนมีเอกภาพ
2. มีความเรียบง่าย คือการใช้คำธรรมดา อ่านแล้วเข้าใจทันที ไม่ต้องแปลความหมายมาก สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์และจินตนาการชัดเจน
3. มีความกระชับคือการใช้คำน้อยแต่มีความหมายกว้าง ไม่ใช้คำฟุ่มเฟือย วกวนจนทำให้ไม่สามารถจับประเด็นของงานเขียนได้
4. สร้างความประทับใจ คือการสร้างอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ให้ผู้อ่าน เกิดความรู้สึกคล้อยตาม ด้วยการใช้น้ำเสียง สำนวน โวหาร สื่อความโดยการใช้น้ำเสียงที่เร้าความรู้สึก
5. มีลีลา คือความสามารถในการเลือกสรรคำมาใช้ในงานเขียน แล้วทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกที่ดี เช่น การใช้ถ้อยคำที่ราบรื่น แต่สร้างความไพเราะ หลากคำ เล่นคำ เป็นต้น
6. สร้างภาพพจน์หรือจินตนาการ ในงานเขียนบางชนิดจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำที่สร้างภาพพจน์หรือจินตนาการให้ผู้อ่านเห็นภาพตามไปด้วย
7. มีความสร้างสรรค์ คือการใช้ภาษาเขียนที่สื่อสารในทางบวก ไม่ยุ่งส่งเสริมสิ่งที่ไม่ดีแก่ผู้อ่าน อันจะก่อให้เกิดการแตกร้าง ขาดความสามัคคีในสังคม

สรุปได้ดังนี้ งานเขียนสื่อสารที่ดี จะต้องมียุทธศาสตร์มีความชัดเจน มีความเรียบง่าย มีความกระชับ สร้างความประทับใจ มีลีลา สร้างภาพพจน์หรือจินตนาการ และมีความสร้างสรรค์ ถูกต้องสมบูรณ์ สามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1.8 การวัดและประเมินผลการเขียนสื่อสาร

การวัดผลประเมินผล มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อที่จะประเมินผลนักเรียน และผลที่ได้จะบอกได้ว่านักเรียนนั้นมีระดับความสามารถเพียงใดซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาช่วยเหลือนักเรียน การทดสอบในการเขียน โดยให้เขียนความเรียงเพื่อวัดความสามารถในการเขียนเนื้อเรื่อง การจัดลำดับความ ให้ดูตารางรูปภาพ เพื่อช่วยเป็นข้อมูลในการเขียน และใช้แบบทดสอบแบบปรนัยวัดการเรียบเรียงลำดับเนื้อหา การใช้เครื่องหมาย วรรคตอน ตัวสะกดโครงสร้างไวยากรณ์ และคำศัพท์

เสาวลักษณ์ รัตนวิเศษ (2531, หน้า 54-55) ได้กำหนดเกณฑ์การตรวจให้คะแนนการเขียนเรื่องไว้ 4 ประการ ได้แก่ การลำดับเรื่อง การลำดับความคิด การใช้ภาษา และการสื่อความหมาย กล่าวคือ การลำดับเรื่อง คือการเรียบเรียงเนื้อความอย่างต่อเนื่องไม่สับสน การลำดับความคิด คือการสื่อความคิดที่ชัดเจน ผู้อ่านอ่านแล้วเข้าใจถึงความต้องการของผู้เขียน การใช้ภาษา คือการใช้คำ การผูกประโยค การสะกดคำ ไวยากรณ์ใช้อย่างถูกต้อง และการสื่อความหมาย คือการเขียนที่สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องทั้งหมดได้

กรรณิการ์ พวงเกษม (2532, หน้า 148-158) ได้กล่าวถึงการวัดผลด้านการเขียนสื่อสาร นั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ อัตนัยและปรนัย ในด้านการประเมินผลตามจุดมุ่งหมายนั้น ในส่วนของ ข้อสอบอัตนัย จะตรวจให้คะแนนโดยวิธีการจัดอันดับภาพ ซึ่งเป็นวิธีที่วัดได้ถูกต้องแม่นยำที่สุด เพราะสามารถวัดถึงความรู้ความสามารถความรู้สึกนึกคิดของนักเรียน แต่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา เพราะต้องใช้เวลามาก ส่วนในด้านการประเมินผลด้วยข้อสอบปรนัยตามแนวของ E.T.S.(Education Testing Service) เป็นการวัดความสามารถด้านการเขียน 4 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการเขียน ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความสามารถในการรวบรวมและจัดระเบียบความคิดสมเหตุสมผล และความสามารถในการใช้ถ้อยคำสำนวนให้เหมาะสมกับความหมาย

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 281-283) ได้กำหนดเกณฑ์ในการเขียนเรียงความ เขียนเรื่องจากภาพ หรือมีภาพให้แล้วนักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นอาภัพิจารณา ดังนี้

1. องค์ประกอบ หมายถึง ความถูกต้องตามลักษณะการเขียนเรียงความ ได้แก่ คำนำ เนื้อเรื่อง และสรุป คะแนนเต็ม 2 คะแนน มีเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

คะแนน 0 ไม่มีเนื้อเรื่อง

คะแนน 1 มีเนื้อเรื่อง แต่ขาดองค์ประกอบอื่น

คะแนน 2 มีองค์ประกอบครบถ้วน คือ ชื่อเรื่อง คำนำ เนื้อเรื่อง สรุป

2. เนื้อหา หมายถึง เนื้อหาสาระสัมพันธ์กับชื่อเรื่องที่กำหนด มีประเด็นน่าสนใจและมีข้อมูลสนับสนุนอย่างชัดเจน คะแนนเต็ม 4 คะแนน มีเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

คะแนน 0 เนื้อหาสาระไม่สัมพันธ์กับชื่อเรื่องที่กำหนด

คะแนน 1 เนื้อหาสาระสัมพันธ์กับชื่อเรื่องที่กำหนด

คะแนน 2 เนื้อหาสาระสัมพันธ์กับชื่อเรื่องที่กำหนด มีข้อมูลสนับสนุน

คะแนน 3 เนื้อหาสาระสัมพันธ์กับชื่อเรื่องที่กำหนด มีประเด็นน่าสนใจมี
ข้อมูลสนับสนุน

คะแนน 4 เนื้อหาสาระสัมพันธ์กับชื่อเรื่องที่กำหนด มีประเด็นน่าสนใจ มี
ข้อมูล สนับสนุนอย่างชัดเจน

3. ความคิดเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การนำเสนอที่น่าสนใจ สอดแทรกคติข้อคิด หรือ
ข้อเสนอแนะแนวทางปฏิบัติ มีแนวคิดที่แปลกใหม่ มีค่าต่อตนเองและสังคม คะแนนเต็ม 4
คะแนน มี เกณฑ์ให้ดังนี้

คะแนน 0 ไม่มีความคิดสร้างสรรค์

คะแนน 1 มีแนวคิดที่แปลกใหม่

คะแนน 2 มีแนวคิดที่แปลกใหม่และมีค่าต่อตนเองและสังคม

คะแนน 3 การนำเสนอที่น่าสนใจ มีแนวคิดที่แปลกใหม่ มีค่าต่อตนเองและสังคม

คะแนน 4 การนำเสนอที่น่าสนใจ สอดแทรกคติข้อคิด ข้อเสนอแนะแนวทาง
การปฏิบัติ มีแนวคิดที่แปลกใหม่และมีค่าต่อตนเองและสังคม

4.การใช้ภาษา หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องสละสลวย ใช้สำนวน โวหาร หรือคำ
ประพันธ์ ประกอบเหมาะสม สื่อความหมายชัดเจน และการลำดับความไม่วกวน คะแนนเต็ม
4 คะแนน มีเกณฑ์การ ให้ดังนี้

คะแนน 0 ใช้ภาษาไม่ถูกต้อง

คะแนน 1 ใช้ภาษาถูกต้อง

คะแนน 2 ใช้ภาษาถูกต้องสละสลวย สื่อความหมายชัดเจน

คะแนน 3 ใช้ภาษาถูกต้องสละสลวย สื่อความหมายชัดเจนลำดับความไม่วกวน

คะแนน 4 ใช้ภาษาถูกต้องสละสลวย ใช้สำนวนโวหาร หรือคำประพันธ์
ประกอบ เหมาะสม สื่อความหมายชัดเจน การลำดับความไม่วกวน

5. อักษรวิธี หมายถึง การสะกดคำ ใช้อักษรย่อ ใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายวรรคตอน
เป็นไปตามหลักเกณฑ์การใช้ภาษาไทย คะแนนเต็ม 4 คะแนน มีเกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน 0 ผิด เกิน 12 แห่ง

คะแนน 1 ผิด 10 - 12 แห่ง

คะแนน 2 ผิด 7 - 9 แห่ง

คะแนน 3 ผิด 4 - 6 แห่ง

คะแนน 4 ผิด 1 - 3 แห่ง

หมายเหตุการนับคำผิด ถ้าผิดซ้ำคำเดียวกันให้นับเป็น 1 แห่ง

6. ความสะอาด หมายถึง ลักษณะโดยทั่วไปของชิ้นงานโดยภาพรวม ตัวอักษรอ่านง่าย สะอาด และเป็นระเบียบ คะแนนเต็ม 2 คะแนน มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนน 0 ตัวอักษรอ่านยาก หรือสกปรก

คะแนน 1 ตัวอักษรอ่านง่าย สะอาด ขาดความเป็นระเบียบ

คะแนน 2 ตัวอักษรอ่านง่าย สะอาด เป็นระเบียบ

สรุปได้ว่า เกณฑ์วัดประเมินผลการเขียนสื่อสารนั้น พิจารณาจากความคิด เนื้อหา และภาษา เป็นสำคัญ โดยเฉพาะหลักการใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม กระชับ ชัดเจน และนำเกณฑ์การใช้ภาษานั้นมาเป็นองค์ประกอบ ในการสร้างเกณฑ์รูบริก ซึ่งควรพิจารณาจากเนื้อเรื่องหรือเนื้อหาของงานเขียน ว่าสัมพันธ์กับสิ่งที่ประสงคืของเรื่องหรือไม่ มีความชัดเจนกระชับ อ้างอิงข้อมูลถูกต้อง และเพียงพอหรือไม่ การลำดับความคิด เป็นระบบระเบียบ ไหลลื่น สมเหตุสมผลหรือไม่ รวมทั้งการใช้กลวิธีการเขียน การเลือกใช้คำ ได้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ระดับของน้ำเสียง ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ทางภาษาได้ถูกต้อง ลายมือสวยงาม อ่านออก และการสะกดคำ เขียนคำได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

สรุปได้ว่า การเขียนเป็นการสื่อสารของคนเรา เพื่อแสดงความรู้ความคิด และความรู้สึกต่าง ๆ ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้ทราบถึงความสำคัญของการเขียนที่มีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมากเพราะการเขียนเป็นเรื่องที่มีความสำคัญสำหรับทุกคน ที่จะต้องใช้ในการสื่อสารกันด้วยภาษาที่แต่ละบุคคลสามารถเลือกใช้ภาษาในการเขียน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเขียนได้เป็นอย่างดี

1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการเขียนสื่อสาร

ประไพ แก้วนาวิ (2542) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การวิจัยและพัฒนาการศึกษาผลการใช้สื่อประสมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการเขียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและประเมินผลการเรียนโดยใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) โดยมีเป้าหมายที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ สามารถสร้างผลงานเขียนด้วยตนเองได้ ซึ่งได้รับความร่วมมือจากครูเครือข่ายในการพัฒนาสื่อประสมสำหรับจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการเขียน 5 ประเภท คือผลิตสื่อชุดการสอนและสไลด์เทปประกอบการสอน ใช้กิจกรรมการสอนทักษะการเขียนสารคดีเชิงสร้างสรรค์ผลิตสื่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน มีแถบบันทึกเสียงประกอบ ใช้จัดกิจกรรมการสอนทักษะการเขียนนิทานและการเขียนเรื่องสั้น ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยดีขึ้น นอกจากนี้ ฐิตาภรณ์ รัตนพินิจ (2551) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะพบว่าแบบฝึกทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ทำให้ได้แบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพ ทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกมีทักษะเพิ่มขึ้น แบบฝึกสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมายได้

สรุปได้ว่า การเขียนสื่อสารเป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสาร แสดงออกถึงความรู้ ความคิด และ ความรู้สึกของมนุษย์ ในแต่ละยุคสมัย รวมถึงถ่ายทอดวัฒนธรรมที่สำคัญอันเป็นมรดกทางสติปัญญา และเป็นบันทึกที่มีค่าทางประวัติศาสตร์ สามารถสืบค้นเพื่อการเรียนรู้ของคนรุ่นหลังได้ เพราะการเขียนมีลักษณะเป็นการสื่อสารที่ถาวร สามารถคงอยู่ได้นาน ตรวจสอบได้เป็นหลักฐานอ้างอิงนานับ พันหมื่นปี ถ้าสามารถเก็บรักษาให้คงสภาพเดิมไว้ได้ การเขียนสื่อสาร อาจมีการกำหนดรูปแบบในการ เขียนให้แตกต่างกันออกไป สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คืองานเขียนร้อยแก้ว และงานเขียนร้อย กรอง ซึ่งงานเขียนร้อยแก้วจะเป็นการนำถ้อยคำมาผูกเป็นประโยคเป็นเรื่องราวโดยไม่มีการบังคับ รูปแบบหรือฉันทลักษณ์ ส่วนงานเขียนร้อยกรอง เป็นงานเขียนที่มีฉันทลักษณ์หรือรูปแบบบังคับ องค์ประกอบที่สำคัญของการเขียนได้แก่ วัตถุประสงค์ของผู้เขียน ผู้อ่านที่เป็นเป้าหมาย เนื้อหา รูปแบบ ไวยากรณ์ ลีลาภาษา และกลไกของภาษา ซึ่งในการเขียนแต่ละครั้งต้องพิจารณา เพื่อให้งาน เขียนนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ควรให้ความสำคัญกับเครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ในการ เขียน เพื่อให้ผู้อ่านอ่านได้สะดวก และเข้าใจสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อได้ดียิ่งขึ้น การเขียนเพื่อเล่าเรื่อง ต้องเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและให้ข้อมูลถูกต้องตามความเป็นจริง การเขียนเพื่ออธิบาย ต้องเขียนลำดับเรื่องราวตามขั้นตอน โดยใช้ภาษาให้รัดกุมและชัดเจน การเขียนเพื่อแสดงความคิด เห็น ต้องแสดงข้อเท็จจริง ชี้แจงเหตุผล ข้อดี ข้อเสีย เพื่อให้ความคิดเห็นมีน้ำหนักและน่าเชื่อถือ การเขียนเพื่อโฆษณา ควรเขียนให้สั้น คล่องจอง แปลกใหม่ แสดงลักษณะของสินค้าที่ต้องการเน้น อย่างชัดเจน และการเขียนเพื่อสร้างจินตนาการ ต้องเลือกใช้ภาษาอย่างประณีต ละเอียดลออ ลึกซึ้ง ใช้ภาษาที่ทำให้เกิดภาพพจน์ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการเขียนสื่อสารที่ตั้งไว้ งานเขียนสื่อสารที่ดี จะต้องมึลักษณะมีความชัดเจน มีความเรียบง่าย มีความกระชับ สร้างความประทับใจ มีลีลา สร้าง ภาพพจน์หรือจินตนาการ และมีความสร้างสรรค์ ถูกต้องสมบูรณ์ สามารถสื่อความหมายได้อย่างมี ประสิทธิภาพ เกณฑ์วัดประเมินผลการเขียนสื่อสารนั้นจะพิจารณา ตามเกณฑ์ดังนี้ ความคิด เนื้อหา ภาษา โดยดูจากองค์ประกอบ เนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ การใช้ภาษา อักษรวิธี และความสะอาด เป็นสำคัญ เพื่อให้งานเขียนในรูปของการเขียนสื่อสารมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

2.1 เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

วริยะ ฤชัยพานิชย์ (2558, หน้า 23-37) ได้กล่าวถึงเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ว่าเป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งพัฒนามาจากการใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ PBL และแนวทางพัฒนาความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ที่เป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งใช้ได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active learning เน้นให้นักเรียนตื่นตัว ในการค้นคว้าหาความรู้ ส่วนครูผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนจะได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการเรียนรู้ และที่สำคัญที่สุดคือทักษะในการคิดสร้างสรรค์

2.1.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วริยะ ฤชัยพานิชย์ (2558, หน้า 23-37) ได้กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นฐานเป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น โดยมีการจัดรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน กระบวนการ 8 ข้อ และบรรยากาศ 9 ข้อ ดังต่อไปนี้

2.1.1.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ 5 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ในการจัดการเรียนรู้แบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยาก อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยที่ผู้สอนสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ ดังนี้ 1) ใช้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น ไม่นั้นเรียนเพื่อสอบ แต่เน้นว่าการเรียนคือ การพัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้ 2) ใช้สื่อมัลติมีเดียในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น รูปภาพ เสียง ข้อความ เป็นต้น ผู้สอนจำเป็นจะต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยสื่อ่นั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ หรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้น ๆ ได้ดี 3) ใช้เกม หรือ กิจกรรม มากกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมานั้นอาจจะเป็นส่วนหนทางการง่าย ๆ ทั่วไป หรือ กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน ทั้งหมดนี้ซึ่งผู้สอนสามารถ เลือกใช้ได้หลากหลายให้เหมาะกับผู้เรียนและเหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อเป็นการดึงความสนใจผู้เรียนได้ อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กระบวนการนี้จะเป็นการใช้ ปัญหาเป็นตัวนำ ผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถาม แต่จะเป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเอง สงสัย จากบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ การดำเนินการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยกระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน มาจากความสมัครใจ ความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียนด้วยความเต็มใจ "อยากรู้" ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความ

อยากรู้ นั่นจึงเป็นจังหวะที่ดีที่สุดที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้นั้นได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด และผู้สอนต้องหลีกเลี่ยงการตัดสิน

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ ไปค้นคว้าและคิด ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยไม่แทรกแซงระหว่างการทำนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดใด ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมา ตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน รูปแบบของการประเมินผล จะประเมินทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

2.1.1.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการ 8 ข้อ ดังนี้

- 1) สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ (Inspiration)
- 2) เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้ (Self-Study)
- 3) การสอนมักจะทำเมื่อมีคำถาม เป็นการสอนแบบรายคนหรือรายกลุ่มมากกว่าการสอนรวม
- 4) ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Individual Problem Solving)
- 5) ใช้แนวทางของเกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในห้องเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในห้องเรียน เช่น มีรางวัล มีการแข่งขัน มีระดับขั้นความสำเร็จ (เกม-Based Learning)
- 6) แบ่งกลุ่มทำโครงการ (Team-Project)
- 7) ให้นำเสนอผลงาน ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น พูด เขียน แสดงหรือจัดทำเป็นสื่อต่าง ๆ (Creative Presentation)
- 8) ใช้การวัดผลที่เป็นการวัดผลด้านต่าง 1 ออกมาตามเป้าหมายที่ได้ออกแบบไว้ล่วงหน้า (Informal Assessments and Multidimensional Assessment Tools)

2.1.1.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบรรยากาศ 9 ข้อ

- 1) ครูควรเหลือเวลาให้เด็กค้นคว้ามาก ๆ คุยมาก ๆ นำเสนอมาก ๆ ใช้เวลาในการสอนให้น้อยลงและมักจะเดินสอนตามกลุ่มมากกว่าสอนรวม
- 2) หลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่จะพยายามให้เด็กค้นหาคำตอบเองครูมักจะตอบ คำถามด้วยคำถามเพื่อให้เด็กสนใจต่อการสอนแบบเดิม

- 3) ในการสอนแบบเดิม ผู้เรียนมักกลัวผิด เพราะผู้สอนมักจะมีคำตอบที่ถูกต้องเอาไว้แล้ว ดังนั้น ในการสอนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ครูควรหลีกเลี่ยงการตัดสินแบบเด็ดขาดว่าคำตอบของเด็กนั้นถูกหรือผิด แต่ให้ใช้วิธีถาม เช่น แน่ใจหรือ ทำไม คิดอย่างนั้นหรือเพื่อน ๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้
- 4) บรรยากาศของการสอนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่มีความสำคัญมาก ๆ คือ การสนับสนุนให้คิด
- 5) ใช้เรื่องที่ได้กสนใจเป็นเนื้อหา นำ และใช้การค้นคว้าเนื้อหาวิชาความรู้ตามตำราเป็นตัวตาม
- 6) ช่วงเวลาเรียนควรยาวกว่า 90 นาที และอาจเรียนหลายวิชาพร้อม ๆ กันขึ้นกับปัญหาที่ตั้งเกี่ยวข้องกับวิชาใดบ้าง ครูอาจสอนพร้อม ๆ กันทั้ง 2-3 วิชาในห้องเรียนเดียวกันก็ได้
- 7) ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน จะเน้นให้เด็กสนใจพัฒนาการตนเองในด้านต่าง ๆ จึงไม่จำเป็นต้องวัดผลครั้งเดียว ควรมีการวัดผลและรายงานผลให้เด็กรู้ เพื่อให้พัฒนาตนเองในแต่ละด้าน
- 8) การที่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน จะได้ผลดีนั้นต้องเกิดจากความสมัครใจ ความสนใจของเด็กและความร่วมมือมากกว่าการบังคับให้รู้ ดังนั้นการตัดคะแนนและลงโทษเป็นสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง
- 9) ครูจะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่เด็กคิด นำเสนอ และเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับเด็กครูอาจมีการติตติงและแสดงความคิดเห็นในจังหวะที่เหมาะสม และสิ่งที่จำเป็นมาก ๆ คือการให้กำลังใจ

สรุปเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นนำเสนอผลงาน และขั้นประเมินผล เป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning คือ การจัดการสอนให้นักเรียนตื่นตัวในการค้นคว้าที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงกระบวนการเรียนรู้ บรรยากาศ และบทบาทของนักเรียน ลักษณะวิธีการสอนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน มีลักษณะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการทำงานการสื่อสาร การนำเสนอ การทำงานเป็นทีม และทักษะในการคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ ได้อย่างเต็มศักยภาพ และเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยกำหนดให้ครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่วนนักเรียนจะเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสร้างแรงบันดาลใจ และกระตุ้น ความอยากรู้

การเปิดโอกาสให้นักเรียนหาคำรู้ด้วยตนเอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง เน้นการสอนแบบรายคนหรือรายกลุ่ม มากกว่าสอนรวม ใช้เกมเป็นตัวช่วยเรื่องการเรียนรู้ในห้องเรียน เน้นกระบวนการกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกการนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่หลากหลาย และใช้การวัดผลแบบหลายมิติ การสร้างบริบทและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้เด็กกล้าคิด และเปิดโอกาสให้เขาแสดงความคิดที่หลากหลาย จะทำให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ครูเปลี่ยนจากครูผู้สอนเป็นครูผู้ให้คำแนะนำปรึกษา เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และออกแบบการเรียนการสอนโดยไม่ต้องคำนึงถึงข้อจำกัด

2.1.2 แนวทางประเมินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558, หน้า 23-37) แนวทางประเมินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน ดังนี้

- 1) ด้านความรู้ วัดจากการสอบหรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียน
- 2) ด้านทักษะ การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งสามารถใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบริก (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้
- 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบรูบริก (Rubric) ได้ ซึ่งก็จะมีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะ นั่นคือการตั้งหัวข้อการประเมินในคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน

2.1.3 ประโยชน์ของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

การเรียนการสอนเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นภาระหนักแก่นักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ มุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนคิดได้ อย่างหลากหลาย สามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้อย่างมีจินตนาการ ทำให้เด็กกล้าคิดและกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ จากการศึกษาค้นคว้า ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558, หน้า 23-37) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนการสอนโดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ว่าช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต เพื่อเตรียมตัวก้าวสู่สายงานอาชีพ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ทักษะด้านการวิเคราะห์ ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ มงคล เรียงณรงค์ และ ลัดดา ศิลา น้อย (2558, หน้า 146) กล่าวถึงประโยชน์ของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ว่าช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ทักษะในการนำเสนองาน ทักษะในการบริหารเวลา และทักษะในการทำงานกลุ่ม

สรุป ประโยชน์ของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำให้นักเรียนคิดได้ อย่างหลากหลาย สามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้อย่างมีจินตนาการ ทำให้เด็กกล้าคิดและกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังได้ฝึกทักษะด้านการวิเคราะห์ ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์

2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

มงคล เรียงณรงค์และลัดดา ศิลาน้อย (2557) ศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา สังคมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนให้นักเรียน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน แบบวัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และแบบทดสอบวัดความสามารถ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 83.33 และมีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.00 และการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 75.50

อัมพร เลิศณรงค์ (2559) ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น และเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ เรื่องการเขียน ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การเขียนด้วยรูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียน แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ

ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่องการเขียนของนักเรียน มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 87.62/81.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ความสามารถในการเขียนของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การเขียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกษมณี ลาปะและเพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร (2559) ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนร้อยละ 70 ขึ้นไป และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 24 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอน และแบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าผ่านเกณฑ์ร้อยละ 79.17 และมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยร้อยละ 79.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 24 คน พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 83.33 และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 73.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ไพลิน แก้วดอก และทัศนศิริรินทร์ สว่างบุญ (2562) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เพื่อศึกษาความคงทนของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และเพื่อศึกษาลักษณะของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ในระดับที่แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ

ทดสอบสมมติฐาน ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน สูงกว่านักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หลังเรียนและทดสอบซ้ำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำให้นักเรียนมี การพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะในการบริหารเวลา ทักษะต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน การเรียนการสอนโดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน นั้นช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต ทำให้เกิดทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ทักษะด้านการค้นคว้า หาความรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

3.1 เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

เกมนอกจากทำให้การเรียนสนุกแล้ว สิ่งที่เราไม่ควรละเลยถึงค่าอีกด้านของเกม คือ เกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นนักเรียนให้เรียนรู้โดยไม่ต้องบังคับ และเป็นโอกาสที่จะได้ใช้ภาษาที่แท้จริงในการสื่อสาร ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นเกมนอกจากการเรียนด้วยวิธีอื่น ๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้วเมื่อนักเรียนเล่นเกม พวกเขาจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่าได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่น ๆ เพื่อตัวเองหรือเพื่อทีมของตน และในขณะที่เล่นเกมนักเรียนจะร่วมกิจกรรมการแข่งขันตลอด เพราะต้องการให้ถึงเวลาที่ตนจะได้เล่น หรือเพื่อคะแนน หรือเพื่อชัยชนะในเกมนั้น ๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่านักเรียนจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับครูที่จะสอนนักเรียนเกี่ยวกับไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคิดใหม่ ๆ ความรู้ต่าง ๆ

3.1.1 ความสำคัญของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

เทคนิคการสอนโดยใช้เกม เป็นการสอนที่สอดคล้องกับการเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนได้ฝึกฝนให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์โดยเปลี่ยนการสอนแบบเดิมจากการบรรยายถ่ายทอดหน้าชั้นเรียนมาเป็นนักเรียนได้ลงมือกระทำ วิจารณ์ พานิช (2555, หน้า 18) กล่าวถึงแรงบันดาลใจและการเรียนโดยลงมือทำทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียน และการจัดสภาพห้องเรียนแบบชุมชนเรียนรู้แบบช่วยนักเรียนแต่ละคนได้เรียนตามระดับความท้าทายมีการช่วยเหลือกัน เป็นกระบวนการ Socialization ร่วมคิดร่วมทำเป็นบรรยากาศห้องเรียนสมัยใหม่จากเดิมเป็นบรรยากาศห้องเรียน เปลี่ยนเป็นบรรยากาศจำลองเป็นห้องทำงาน นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์มากขึ้น

ผู้สอนต้องสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียน ด้วยการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนด้วยสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม สร้างบริบทสังคม การสร้างความท้าทาย สร้างความสนุกสนานในชั้นเรียน ซึ่งเป็นเทคนิคสำคัญในการกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจของนักเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ วิจารณ์ พานิช (2555, หน้า 18) นักเรียนสนุกกับการเรียน เป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียน โดยการร่วมคิดและลงมือทำจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตัวนักเรียนด้วยการเริ่มคิด การตั้งคำถาม เกิดการสร้างสรรคหาแนวทางออก การเรียนแบบนี้จึงเป็นการฝึกคิดทำให้นักเรียนอยู่ในสภาพการณ์แห่งความท้าทายอยู่ตลอดเวลาและจะมีความสุขเมื่อสามารถเอาชนะความท้าทายนั้นได้

นิตยา สุวรรณศรี (2540, หน้า15) ได้สรุปความสำคัญของเกมว่าเกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอนทั้ง การเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ในสถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย

ประพันธ์ จุ่มคำมูล (2541, หน้า 45) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งสร้างขึ้นเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชา ทำให้เนื้อหาวิชาที่ครูสอนน่าสนใจ สนุกสนานมากยิ่งขึ้น อาจเป็นในส่วนของ การนำเข้าสู่บทเรียน หรือในส่วนของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้เกมเป็นตัวช่วยในการเร้าความสนใจ

สรุป เกมมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมอง ช่วยเร้าความสนใจให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความพึงพอใจ เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานอันจะมีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคมมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น

3.1.2 ความหมายของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

การใช้เกมทางภาษามาเสริมการสอนเป็นทางเลือกที่สำคัญ ปัจจุบันถือว่ามีความสำคัญต่อหลักสูตรและการเรียนการสอนซึ่งมีผู้ให้ความหมาย ดังนี้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, หน้า 36) ได้กล่าวถึง เกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดีโดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้นักเรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งนักเรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูป ของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอน

ยุวี ศิริธัญลักษณ์ (2542, หน้า 45) ได้กล่าวไว้ว่า เกมคือกิจกรรมการแข่งขันที่มี กฎกติกา ข้อตกลง ให้ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติ นอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้วเด็กยังได้ฝึกการคิดหาเหตุผลและฝึกการคิดแก้ปัญหาอีกด้วย

มงคล หมู่มา (2548, หน้า 16) ได้สรุปความหมายของเกมทักษะทางภาษาไว้ว่า เกมทักษะทางภาษาหมายถึงกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทางภาษา เป็นเกมที่สร้างความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกัน มีการกำหนดกฎ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลง ให้นักเรียนปฏิบัติตาม รวมถึงเป็นการฝึกกระบวนการคิด และการตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเต็มที่ สร้างทักษะด้านการมีระเบียบวินัย ความสามัคคี และความซื่อสัตย์ สอดแทรกธรรมไปกับการเรียนรู้ด้วยเกม เป็นการช่วยส่งเสริมลักษณะที่พึงประสงค์

สรุปได้ว่า เกมทางภาษาคือกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมทักษะในการเรียนรู้ทางด้านภาษา มีทั้งการเรียนรู้รายคน และรายกลุ่ม โดยจะเน้นความสุขสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความเครียด และสร้างแรงจูงใจทางบวกให้นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้ อยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

3.1.3 จุดประสงค์ในการใช้เทคนิคการสอนโดยใช้เกม ในการสอนภาษา

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ จากการศึกษาค้นคว้า พบว่า

กรมวิชาการ (2542, หน้า 127) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนเกมว่า เกมเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจทางบวกให้อออยากเรียนภาษาเพิ่มขึ้น ตลอดจนฝึกทักษะทางภาษา และฝึกคิด แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกม เป็นการส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอีกทางหนึ่ง

ทิตินา แชมมณี (2543, หน้า 81-85) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน ไว้ว่าเป็นการฝึกทักษะทางภาษาที่ต้องการ ผ่านเทคนิคการเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระทางภาษาจากเกม และยังเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตาม กฎ กติกา และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิด และเพื่อให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะผ่านกิจกรรมเกม

สุกิจ ศรีพรหม (2544, หน้า 75) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมไว้ว่า มีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ ความพร้อมของนักเรียน ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยลักษณะต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น การเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ เฉลียวฉลาด มีเหตุผล ตลอดจนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรม มีระเบียบ มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อฝึกให้นักเรียนพึ่งพาตนเองได้ และอยู่ร่วมกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุข

สรุปได้ว่า จุดประสงค์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน เน้นปฏิสัมพันธ์กันโดยใช้เกมเป็นตัวเชื่อมโยงของการเรียนภาษา เพื่อพัฒนาทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ช่วยผ่อนคลายความเครียด กระตุ้นเสริมแรงทางบวกให้อออยากที่จะเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้น่าเรียน น่าสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจบทเรียน

3.1.4 องค์ประกอบของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, หน้า 9-11) กล่าวว่า เกมทางภาษาควรมีองค์ประกอบ ได้แก่ ชื่อเกม จุดมุ่งหมาย ระดับ กลุ่ม เวลา อุปกรณ์ และรูปแบบและขั้นตอนในการเล่น เกม กล่าวคือ ชื่อเกม ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระของเกมนั้น ๆ จุดมุ่งหมาย ควรบอกจุดมุ่งหมายของเกม ว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใดจากเกมนั้น ระดับ หมายถึงระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม นั้น ๆ กลุ่ม หมายถึงจำนวนการจัดกลุ่มผู้เล่น อาจเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมก็ได้ เวลา คือต้องกำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่น เกม ซึ่งต้องกำหนดไว้ในแต่ละครั้ง อุปกรณ์ ควรบอกว่ามีอุปกรณ์ใดบ้างที่ต้องใช้ในการเล่นเกม และสุดท้ายต้องบอกรูปแบบและขั้นตอนในการเล่น เกม

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542, หน้า 15) กล่าวว่า เกมควรมีองค์ประกอบ ได้แก่ ความมุ่งหมาย อุปกรณ์ วิธีดำเนินกิจกรรม และข้อเสนอแนะ

มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542, หน้า 113) ได้สรุปองค์ประกอบของเกมว่าควรมีองค์ประกอบ ได้แก่ ชื่อเกม ความมุ่งหมาย อุปกรณ์ วิธีดำเนินกิจกรรม และข้อเสนอแนะ

สรุปได้ว่าเกมควรมีองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ชื่อเกม ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระของเกมจุดมุ่งหมาย บอกจุดมุ่งหมาย บอกระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม ระบุการเล่นว่าเป็นกลุ่มหรือเดี่ยว ใช้จำนวนการจัดกลุ่มผู้เล่น อาจเป็นรายบุคคล หรือเล่นเป็นทีมอย่างไร มีการกำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่น เกม ซึ่งต้องกำหนดไว้ในแต่ละครั้งให้ชัดเจน แจ้งการเตรียมอุปกรณ์ต้องใช้ในการเล่นเกม และกำหนดรูปแบบ ขั้นตอนของการเล่นเกม เพื่อดำเนินกิจกรรมได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

3.1.5 ประเภทของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีผู้ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เกมฝึกไวยากรณ์ เกมฝึกการฟังเข้าใจ เกมฝึกคำศัพท์ และเกมฝึกทักษะการสื่อสาร

บำรุง โตรัตน์ (2524, หน้า 148) ได้แบ่งเกมในการสอนภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ เกมเฉื่อยและเกมเคลื่อนไหว กล่าวคือ เกมเฉื่อย หมายถึง เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่นไม่ต้องส่งเสียงดัง เกมเคลื่อนไหว หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า ผู้เล่นอาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบ ๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, หน้า 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหาและคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ 1.เกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ 2.เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษา 3.เกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา 4.เกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์และเขียนได้ถูกต้อง 5.เกมเน้นการเก็บใจความและการสื่อความหมาย 6.เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุด

อื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น และ 7. เกมที่สามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538, หน้า 7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ได้แก่ เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพูด เกมฝึกการสะกดคำ และเกมฝึกทักษะการอ่านการเขียน

สรุปได้ว่าเกมมีหลายประเภท โดยอาจจะเป็นลักษณะเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย ส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันเพื่อให้นักเรียนผ่อนคลายและเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน ดังนั้น การเลือกเล่นเกมจึงขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3.1.6 ลักษณะของเกมที่ดี

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538, หน้า 2) ได้เสนอถึงลักษณะที่ดีของเกมไว้ ได้แก่ ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก ไม่ควรใช้เวลามาก ถ้าเด็กเล็กควรไม่เกิน 10-15 นาที ควรคำนึงว่าการเล่นเพื่อเรียนการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น นักเรียนไม่ต้องการเคลื่อนไหวมากนัก เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง มีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจนเป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้ และเกมนั้นใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2540, หน้า 19) ได้กล่าวถึงเกมที่ดีควรมีลักษณะคือใช้เวลาสั้น เล่นง่าย และทำท่ายความสามารถของผู้เล่นสั้นและสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน และไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 116-117) ได้ให้ข้อเสนอแนะถึงเกมทางภาษาที่จะใช้ได้ดี ได้แก่ การหาข้อมูลที่ขาดหายไป มีตัวเลือก มีการคาดการณ์ และการให้ข้อมูลป้อนกลับ

สรุปได้ว่าลักษณะของเกมที่ดีควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอนควรใช้เวลาไม่มากนัก เล่นง่าย ๆ เหมาะสมกับบุคลิกภาวะและความสามารถของนักเรียน อีกทั้งให้มีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สิ่งสำคัญเกมนั้นควรมีผลสะท้อนกลับ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

3.1.7 การออกแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิคการสอนโดยใช้เกม

การออกแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิคการสอนโดยใช้เกมจะมีประสิทธิภาพ ต้องให้ความสำคัญกับเรื่องของการออกแบบให้เหมาะสม วรรัต อินทสระ (2562, หน้า 6) เรื่องที่ควรคำนึง

ประการที่ 1 Practice การออกแบบการเรียนรู้แบบใช้เกม นั้นต้องแฝงแบบฝึกหัด

ประการที่ 2 Learning by Doing จะต้องเน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ประการที่ 3 Learning from Mistakes ให้นักเรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด

ประการที่ 4 Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม

ประการที่ 5 Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นที่สำคัญ

เพื่อให้นักเรียนจะได้นำเอาความรู้ที่ได้นั้นไปใช้งานได้จริง

สรุป เกม คือกิจกรรมที่สร้างขึ้นสามารถนำมาใช้เสริมทักษะในการเรียนรู้ได้ ซึ่งรูปแบบของการเล่นเกมแตกต่างกันออกไป เช่น จำนวนผู้เล่น ระยะเวลาในการเล่น ระบบของเกม โดยเน้นความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความเครียด นักเรียนจะเกิดทักษะต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกม ที่มีกำหนดเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน เกมยังเป็นเครื่องมือในการเสริมทักษะในการใช้ภาษาได้ดีเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ หากนำเกมมาใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน จะช่วยสร้างความสนใจ ความกระตือรือร้นในการเรียนได้เป็นอย่างดี อันจะมีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ดีขึ้น อีกทั้งยังสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ได้ สามารถเปลี่ยนห้องเรียนกลายเป็นพื้นที่ที่ได้ทั้งความรู้ สนุกสนาน ไม่เคร่งเครียดอีกด้วย

3.1.8 วิธีเลือกเล่นเกมประกอบการสอน

จรุง แสงจันทร์ (2539, หน้า 45) ได้เสนอว่าการจัดเกมแต่ละครั้ง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ ได้แก่ ระยะเวลาในการเตรียมเกม และการเล่นเกมนานเพียงใด สถานที่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม และสะดวกในการเล่น เกม ความสนใจของนักเรียน ภาษาที่ใช้ในเกม หรือทักษะทางภาษาที่ใช้ฝึกมีความสำคัญ หรือมีประโยชน์ต่อกิจกรรม ชนิดของภาษา จำนวนศัพท์ และสำนวน ที่ใช้เพียงพอที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดเกมได้มากน้อยเพียงใด

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539, หน้า 84) ซึ่งมีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือกเกม ว่าเกมควรใช้เวลาสั้น และเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน ควรมีการชี้แจงข้อตกลง กฎ กติกาในการเล่น และครูควรทำความเข้าใจกับกติกาก่อนที่จะเริ่มเกมเพื่อไม่ให้เกิดปัญหา เพราะครูจะต้องเป็นผู้ควบคุมดูแล ในขณะที่นักเรียนเล่นเกม ให้อยู่ในขอบเขต

นิตยา สุวรรณศรี (2540, หน้า 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนว่าจะต้องคิดให้รอบคอบ มีการวางแผนล่วงหน้า เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือก ได้แก่ กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหา วางแผนในเรื่องของสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม กำหนดจำนวนนักเรียนและวัยของผู้เล่น วางแผนการจัดกิจกรรมเกมให้เข้ากับเนื้อหาของบทเรียน กำหนดเวลาในการเล่น หากต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น ต้องเตรียมให้พร้อมไว้ล่วงหน้า มีการชี้แจงกฎ กติกาของการเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, หน้า 5-6) ได้กล่าวถึงการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนว่าควรคำนึงถึงความเป็นไปได้และความเหมาะสม ยกตัวอย่างเช่น จำนวนนักเรียน สถานที่ วัยหรืออายุ ระดับของนักเรียน เวลาในการเล่น เนื้อหาสาระที่จะนำมาบูรณาการกับการเล่นเกม เป็นต้น

สรุปได้ว่าเกมที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบ ดังนั้นการเลือกเกมมาใช้ในการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่ต้องคำนึง คือ

จุดประสงค์ของเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอน จำนวนผู้เล่น สถานที่ ความสามารถของผู้เล่น ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น

3.1.9 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน

ในการใช้เกมประกอบการสอนควรกระทำอย่างมีลำดับขั้นตอนจะสามารถทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะทุก ๆ ด้านอย่างครบถ้วน (ทิตินา แชมมณี, 2550, หน้า 365-368)

1. ขึ้นตั้งจุดมุ่งหมาย ในขั้นตอนนี้ต้องพิจารณาว่าจะใช้เกมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในวิชาใด ต้องการ ให้นักเรียนได้รับอะไรบ้าง ต้องการฝึกทักษะด้านใด

2. ขึ้นออกแบบประสบการณ์ หลังจากตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้ว ก็ออกแบบเกมภาษาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เล่นเกมแข่งขันตามกฎ หรือกติกา การตั้งกฎ กติกาในการเล่นต้องคำนึงถึงว่า ผู้เล่นเกมภาษาคือใคร จุดมุ่งหมายของผู้เล่นเกมภาษาคืออะไร พื้นความรู้และความสามารถของผู้เล่นเกมภาษา รวมทั้งความเต็มใจของผู้เล่นเกมภาษา

3. ขึ้นทดสอบ สิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมในการทดสอบเกมภาษา คือ

3.1 ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะเล่นเกมภาษา

3.2 ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

3.3 ความเต็มใจหรือความพอใจของผู้เล่นในการมีส่วนร่วม

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540, หน้า 473) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า ครูควรอธิบายกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่น เพื่อนให้นักเรียนได้เข้าใจ และหากมีการสาธิตวิธีการเล่นด้วยจะดีมาก เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ตลอดการเล่นครูต้องคอยควบคุมดูแล

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, หน้า 7) ได้ลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ดังนี้ หนึ่ง ครูบอกชื่อเกม อาจมีการเล่นเรื่องราวเกี่ยวกับเกมเพื่อกระตุ้นความสนใจ สองอธิบายกฎ กติกา ของเกม สาม ครูสาธิตให้ดูครู สี่ ฝึกเล่นเกม และห้า เล่นเกมจริง

ทิตินา แชมมณี (2552, หน้า 365) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญในการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้ หนึ่ง ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น สอง นักเรียนเล่นตามกติกา สาม ผู้สอนและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมในการเล่น สี่ ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

สรุปได้ว่า ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดนั้น ผู้สอนควรเลือกเกมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดทักษะนั้นกับนักเรียน โดยผู้สอนจะต้องรู้ว่า จะเลือกใช้เกมในขั้นตอนใดของกระบวนการเรียนการสอน นั่นคือต้องรู้จักใช้ให้เหมาะสมกับเวลา และโอกาส พร้อมทั้งชี้แจงกติกาของเกมให้นักเรียนเข้าใจตรงกัน

3.1.10 ประโยชน์ของเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

วิไลพร ธนสุวรรณ (2536, หน้า 5) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ว่า เกมช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ช่วยทบทวนบทเรียน ช่วยให้นักเรียนได้นำเอาความรู้ที่เรียนมาไปใช้ใน สถานการณ์จำลองต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมเกม เกมบางอย่างใช้เป็นแรงจูงใจ ในการเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอน และช่วยให้นักเรียนทำงาน หรือทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538, หน้า 1) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นเกมในการสอนภาษาไว้ว่าเป็นการส่งเสริมให้นักเรียน ใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้น เพราะการใช้เทคนิคเกมนั้น เปรียบเสมือนใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งในการฝึกทักษะภาษา เช่น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ภายใต้การเล่นเกมที่นักเรียนที่นักเรียนจะได้รับคือสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นเป็นการฝึกประสาทและกล้ามเนื้อเพื่อให้เกิดการใช้การได้ดีขึ้นตลอดจนฝึกการเข้าสังคม และการปฏิบัติตามกฎ กติกา ด้วย

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539, หน้า 83) ได้กล่าวว่า เกมจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจ บทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษามากยิ่งขึ้น อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดี โดยเฉพาะในขั้นตอนการทบทวนเนื้อหาที่เรียนสอดคล้องกับธุรกิจ ศรีพรหม (2544, หน้า 75) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการเรียนการสอน ไว้ว่าเกมพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน ประกอบกับสร้างความกล้าแสดงออก ให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมที่นำมาใช้สอนได้ว่าเกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการ เรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูดอ่าน และเขียน เพื่อ ประโยชน์ในการสื่อสาร ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วย ผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมอง ช่วยเร้าความสนใจทำให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยความพึงพอใจ เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานอันจะมีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น

3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกม

ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม คำศัพท์ ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามา ประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง

อมรรัตน์ อุ่นเรือน (2545) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ และเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มเก่ง และกลุ่มอ่อน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มปานกลางมีค่าเฉลี่ยคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สำเนา ศรีประมงค์ (2547) ได้ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง จำนวน 40 คน ใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ (t-test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากและชอบมากที่สุด

สรุป เกม คือการเล่นของเด็กซึ่งมีกติกาข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น เกมมีทั้งแบบที่มีการแข่งขันและไม่แข่งขัน บางเกมไม่ต้องใช้อุปกรณ์ แต่บางเกมต้องใช้อุปกรณ์ประกอบ เกมบางอย่างต้องอาศัยการออกกำลังกาย การเล่นเกมนี้มีส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญา เกมนอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมอีกด้วยการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ถูกออกแบบมาให้ให้นักเรียน มีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาความรู้ไว้ในเกม ช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเล่นเกม เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้ง การส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันกับเพื่อน ในสังคม นักเรียนจะมีโอกาสในการคิดแก้ปัญหาใช้เหตุผล ฝึกความพร้อมด้านการใช้สายตา การสังเกต การเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นเกมจึงเป็นอีกหนึ่งเทคนิคการสอนที่ทำให้ให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น และเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

4.1 เอกสารที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

4.1.1 ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 พิมพ์ครั้งที่ 2 (2556, หน้า 840) ให้ความหมายไว้ว่า พึงพอใจหรือชอบใจ

นฤมล จำอินทร์ (2557, หน้า 32) สรุปความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกชอบ พอใจ หรือเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ

ดวงพร รินแจ่ม (2557, หน้า 37) สรุปความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจเป็น ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เกิดจากปัจจัยหลายด้านประกอบกัน เช่น ความต้องการ ความคาดหวัง เป็นต้น เมื่อตรงกับความต้องการหรือความคาดหวังจะเกิดความรู้สึกด้านบวกและกลายเป็นความพึงพอใจ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกของบุคคลที่รัก ชอบใจ พอใจต่อการ ทำงาน การปฏิบัติตน หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ตรงกับความต้องการหรือการคาดหวังแล้ว เกิดความสบายใจ สุขใจ เกิดความรู้สึกด้านบวกจนกลายเป็นความพึงพอใจ

4.1.2 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ว่า มนุษย์มีความต้องการอยู่ 5 ระดับ คือ (Abraham Maslow, 1943 อ้างอิงใน นฤมล จำอินทร์, 2557, หน้า 33)

1. ความต้องการทางกายภาพ เป็นความต้องการขั้นต่ำสุด ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต เช่น ต้องการปัจจัยสี่ ซึ่งถ้าได้สิ่งเหล่านี้ก็จะเกิดความรู้สึกพึงพอใจ
2. ความต้องการความปลอดภัย เป็นความต้องการเพื่อปกป้องพิทักษ์ ตนเองให้เกิดความมั่นคงปลอดภัยจากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว เช่น สัญญาจ้างงาน ข้อตกลง เป็นต้น
3. ความต้องการทางสังคม เป็นความต้องการให้ผู้อื่น และสังคม ยอมรับ คบหาสมาคม และเป็นที่ยอมรับของเพื่อนร่วมงาน มิตรภาพและความรักต่อกัน
4. ความต้องการมีฐานะทางสังคม สามารถแบ่งออกได้ 2 ด้าน คือ ด้านความปรารถนาที่จะเข้มแข็ง เชื่อมั่นในตนเอง ความอิสระ และความเด่นดังความชื่นชมจากผู้อื่น
5. ความต้องการความสำเร็จในสิ่งที่ตนปรารถนา เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ ซึ่งแต่ละคนจะไม่เหมือนกันและไม่เท่ากัน ตามแต่ที่ที่ตนเองจะได้ทำ

สรุปความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะมีความคาดหวังกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร

4.1.3 ลักษณะของความพึงพอใจ

ลักษณะของความพึงพอใจ ดวงพร รินแจ่ม (2557, หน้า 37) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของความพึงพอใจไว้ดังนี้

1. เกิดจากประสบการณ์ สิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัว แต่ละคนมีความพึงพอใจต่อสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบุคคล การอบรมเลี้ยงดู การเรียนรู้ ประเพณี วัฒนธรรม สติปัญญาและอายุ
2. เป็นการเตรียมความพร้อมในการสนองต่อสิ่งเร้า ความพึงพอใจมีลักษณะที่ซับซ้อน ยาก ที่คนภายนอกจะมองออกว่าเราพอใจหรือไม่ และบางครั้งไม่มีเหตุผล

3. มีทิศทางการประเมินว่าเป็นอารมณ์ ความรู้สึกในด้านดีหรือด้านลบ ทั้งนี้ถ้ารู้สึกพึงพอใจก็ไม่ได้หมายความว่าเหตุการณ์ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งพึงปรารถนา เช่น มีความพึงพอใจต่อการดื่มสุรา แต่การดื่มสุราเป็นสิ่งที่ไม่ดีเป็นต้น

4. มีความเข้ม คือ มีปริมาณมากน้อยของความรู้สึก เช่น ชอบ หรือชอบมาก

5. มีความคงทน เป็นสิ่งที่คนยึดมั่น และมีส่วนกำหนดพฤติกรรมของคนนั้น

6. แสดงออกให้เห็นทั้งพฤติกรรมภายนอก และภายใน เช่น จิตใจขุ่นมัว หรือการแสดงออกด้วยท่าทาง เป็นต้น

7. ต้องมีสิ่งเร้าจึงมีการตอบสนอง

จากแนวคิดดังกล่าวจึงทำให้การวัดความพึงพอใจกระทำได้หลายวิธี สรุปได้ดังนี้

1) การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมใช้กันแพร่หลาย โดยการร้องขอ หรือขอความร่วมมือจากกลุ่มบุคคลที่ต้องการวัด แสดงความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มที่กำหนดคำตอบ ไว้ให้เลือกตอบหรือเป็นคำตอบอิสระ โดยคำถามที่ถามอาจจะถามถึงความพอใจในด้านต่าง ๆ โดยทั่วไปนิยมใช้เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดย กำหนดเป็น 5 ระดับ ได้แก่

5 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

จากนั้นกำหนดเกณฑ์ในการแปลค่าของคะแนนที่ได้ ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

2) การสัมภาษณ์ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ทราบถึงระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นวิธีการ ที่ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบคำถาม ให้ตรงกับข้อเท็จจริง นับว่าเป็นวิธีที่ประหยัดและมีประสิทธิภาพอีกวิธีหนึ่ง

3) การสังเกต เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ทราบถึงระดับความพึงพอใจของผู้สังเกต โดยวิธีการสังเกตจากพฤติกรรมขณะปฏิบัติงาน สังเกตกิริยาท่าทาง และความถี่ของการปฏิบัติ เป็นต้น

สรุป ความพึงพอใจเป็นพฤติกรรมภายใน ที่ไม่สามารถแสดงออกมาให้เห็นได้ชัดเจน แต่สามารถรับรู้ได้จากการสังเกต การสอบถาม เพื่อสื่อให้รับรู้ได้ อาจตรงความพึงพอใจจริงหรือไม่ก็ได้

ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะนั้น การวัดระดับความพึงพอใจจึงเป็นการประเมินพฤติกรรมภายในให้ผู้ถูกประเมินแสดงออกมาให้ทราบว่ามีความพึงพอใจต่อสิ่งที่กระตุ้น หรือสิ่งที่ได้รับว่ามีมากน้อยเพียงใด

4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจ

บรรจง พลไชย และคณะ (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของผู้ใช้ บัณฑิตหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต และหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง) ที่สำเร็จ การศึกษา ปีการศึกษา 2544 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครพนม ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้คือผู้บังคับบัญชาของผู้สำเร็จการศึกษา ได้แก่ หัวหน้างาน หัวหน้าหอผู้ป่วย หัวหน้าสถานีอนามัยและสาธารณสุขอำเภอ จำนวน 132 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถามความพึงพอใจ ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา ร้อยละ 96.21 วิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมSPSS สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ในด้านความสามารถทางวิชาการ/การปฏิบัติงาน โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 3 ระดับแรก ได้แก่ การพยาบาลที่ครอบคลุม 4 มิติทางการพยาบาล การใช้ทักษะทาง การพยาบาลในการปฏิบัติงาน และการใช้กระบวนการพยาบาลในการปฏิบัติงาน ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตในด้านความสามารถพื้นฐานที่ส่งผลต่อการทำงานทุกข้อมีระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตในด้านธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพทุกข้อมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

มานพ พราหมณ์โชติและคณะ (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลผลิตของมหาวิทยาลัยรามคำแหงและภาพการทำงานของบัณฑิตเป็นวิจัยเชิงสำรวจ แหล่งข้อมูลเป็นข้อมูลทุติยภูมิและข้อมูลปฐมภูมิโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ผลการวิจัยพบว่า ผลผลิตของมหาวิทยาลัยรามคำแหงระดับปริญญาตรีในช่วงปีการศึกษา 2532 – 2542 ที่ผ่านมามีจำนวนผู้สำเร็จการศึกษาประมาณ 2 หมื่นคนในแต่ละปีการศึกษา โดยมีจำนวนผู้สำเร็จการศึกษาสูงกว่าเป้าหมายร้อยละ 77-78 และบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยเฉลี่ยมีส่วนร่วม มีงานทำ : การว่างงานและการศึกษาต่อร้อยละ 60 : 40 สำหรับภาพการทำงานของบัณฑิตจากการประเมินสมรรถภาพการปฏิบัติงาน ปรากฏว่าผู้บังคับบัญชา/ผู้จ้างงานประเมินสมรรถภาพการปฏิบัติงานของบัณฑิตโดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างดี สูงกว่าการประเมินสมรรถภาพการปฏิบัติงานของบัณฑิตเองเล็กน้อย โดยบัณฑิตมีสมรรถภาพการปฏิบัติงานด้านบุคลิกภาพอยู่ในระดับดีส่วนด้านทักษะในการปฏิบัติงานและด้านความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงานของบัณฑิต อยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างดีและผู้บังคับบัญชา/ผู้จ้างงานได้ประเมินความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของ บัณฑิตโดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างดีสูงกว่าประเมินความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของบัณฑิตเอง เล็กน้อย

จุดเด่นที่สุดในการปฏิบัติงานของบัณฑิตคือ มีความรู้ความสามารถเฉพาะสาขาวิชาชีพ และ จุดด้อยที่สุดในการปฏิบัติงานของบัณฑิตคือ ความสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สิ่งที่เกิด จากแรงจูงใจซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในที่ ผลักดันให้เกิด ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนอง ความต้องการ และความคาดหวัง ที่เกิดจากการประมาณค่า อันเป็น การเรียนรู้ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมาย ของแต่ละบุคคล

สรุป

การใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หรือ Creativity-Based Learning การสอนแบบ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม จึงเป็นการเรียนรู้การเขียนที่ จะทำให้เด็กสนใจ เข้าใจ และรับไว้ในความทรงจำระยะยาว ทั้งยังสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม เป็นการสร้างศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ และเป็นการจัดกิจกรรมที่ หลากหลายซึ่งจะต้องสอนย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เชื่อมโยง จากประสบการณ์เดิม แล้วเชื่อมโยงไปหาองค์ความรู้ใหม่ด้วยกระบวนการปฏิบัติจริง โดยการ จัด กิจกรรมให้หลากหลายในเรื่องเดิมให้เด็กได้สร้างสรรค์ความรู้และนำความรู้ไปเชื่อมโยงหาองค์ความรู้ อื่น หรือรู้จักสร้างผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่มหรือในห้องเรียน การทำกิจกรรมที่ หลากหลายเช่นนี้จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และจำได้แม่นยำ สมองแต่ละคนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว กระบวนการทางสมองจะเกิดขึ้นทั้งในส่วนรวมและส่วนย่อยก่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำ ให้ความหมาย ในสิ่งที่จะเรียนรู้และเก็บไว้เป็นข้อมูลบนพื้นฐานประกอบกับประสบการณ์ส่วนตัวหรือแม้กระทั่งสิ่งที่มี อิทธิพลต่อการเรียนรู้ เช่น จัดบรรยากาศในห้องเรียน สถานที่ให้น่าเรียน เพื่อดึงดูดความสนใจ โน้มน้าวความรู้สึกให้เกิดความกระตือรือร้นอยากรู้ อยากเห็น เป็นต้น เอื้อต่อการทำงานของสมองทำให้เกิด การเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ เข้าใจถึงความแตกต่างของสมองและประสบการณ์ เป็นเอกลักษณ์ ส่วนบุคคลการจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความท้าทาย สร้างสรรค์ นำกิจกรรมที่หลากหลายให้ นักเรียนได้เลือกในสิ่งที่ชอบและถนัดให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงมากที่สุดเพราะการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพที่สุดเกิดจากประสบการณ์ในการประยุกต์ใช้ความรู้ จะช่วยเสริมสร้างกระบวนการ เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หรือ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม มาใช้จัดกิจกรรมการเรียน การสอนการเขียนสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ นักเรียนมีอิสระในการคิดและการเขียน กล้าคิด กล้า แสดงออกในการเขียน มีแนวคิดริเริ่มที่แปลกใหม่เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ทาง ภาษาไทยให้สูงยิ่งขึ้นต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถ

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ความสามารถ การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

เนื้อหา

การเขียนสื่อสารที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนการสอนคือ การเขียนเรื่องตามจินตนาการ การเขียนเรียงความ และการเขียนย่อความ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่กระทรวงศึกษาธิการ กำหนดไว้ให้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวชี้วัดที่ 2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจนและเหมาะสม ผู้วิจัยได้กำหนดให้นักเรียนศึกษาเรื่องการเขียนสื่อสารหัวข้อต่อไปนี้

1. การเขียนสื่อสาร
 - 1.1 ประเภทของการเขียนสื่อสาร
 - 1.2 ความหมายของการเขียนสื่อสาร
2. การเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.1 องค์ประกอบของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.2 หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.3 ทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
 - 2.4 ประโยชน์ของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
3. การเขียนเรียงความ
 - 3.1 องค์ประกอบของการเขียนเรียงความ
 - 3.2 หลักการเขียนเรียงความ
 - 3.3 ทักษะการเขียนเรียงความ
 - 3.4 ประโยชน์ของการเขียนเรียงความ
4. การเขียนย่อความ
 - 4.1 องค์ประกอบของการเขียนย่อความ
 - 4.2 หลักการเขียนย่อความ
 - 4.3 ทักษะการเขียนย่อความ
 - 4.4 ประโยชน์ของการเขียนย่อความ

ระยะเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที และทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 คาบ รวมทั้งหมด 12 คาบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม เพื่อส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 แผน
2. นวัตกรรม เกม ส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 เกม
3. แบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ ประกอบด้วย การเขียนเรื่องตามจินตนาการ 1 ข้อ การเขียนเรียงความ 1 ข้อ และการเขียนย่อความ 1 ข้อ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ

การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม เพื่อส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 แผน

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดโพทะเล พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2561) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.3 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 ศึกษาวิธีการนำเอานวัตกรรม เกม มาประยุกต์ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม โดยกำหนดเนื้อหาตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

แผนที่	เนื้อหา	จำนวนคาบ
-	ทดสอบก่อนเรียน	1
1	การเขียนสื่อสาร	1
2-4	การเขียนเรื่องตามจินตนาการ	3
5-7	การเขียนเรียงความ	3
8-10	การเขียนย่อความ	3
-	ทดสอบหลังเรียน	1
	รวม	12

รายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

- 1) มาตรฐาน/ตัวชี้วัด
- 2) สาระสำคัญ
- 3) สาระการเรียนรู้

- 4) ภาระงาน/ชิ้นงาน
- 5) กิจกรรมการเรียนรู้
- 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้และ
- 7) การวัดและการประเมินผล
- 8) บันทึกหลังสอน

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ในการจัดการเรียนรู้แบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยาก อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยที่ผู้สอนสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ ดังนี้ 1) ใช้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น ไม่เน้นเรียนเพื่อสอบ แต่เน้นว่าการเรียนคือการ พัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้ 2) ใช้สื่อมัลติมีเดียในการกระตุ้นความสนใจ ของผู้เรียน เช่น รูปภาพ เสียง ข้อความ เป็นต้น ผู้สอนจำเป็นจะต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดย สื่อ่นั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ หรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้น ๆ ได้ดี 3) ใช้เกม หรือกิจกรรม มากกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมานั้นอาจจะเป็นสั้นทนการถ่าย ๆ ทั่วไป หรือ กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน ทั้งหมดนี้ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้ ได้หลากหลายให้เหมาะกับผู้เรียนและเหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อเป็นการดึงความสนใจผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กระบวนการนี้จะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถาม แต่จะเป็นการปล่อยให้ ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย จากบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำ การแบ่งกลุ่มตามความสนใจ การดำเนินการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยกระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์ เป็นฐาน มาจากความสมัครใจ ความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียนด้วยความเต็มใจ "อยากรู้" ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความอยากรู้ นั้นจึงเป็นจังหวะที่ดีที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นค้นหาเนื้อหา ที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้นั้นได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการ จัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนใช้เวลาใน การเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้คิด และผู้สอนต้องหลีกเลี่ยงการตัดสิน

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ นำเสนอ ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ ไปค้นคว้าและคิด ผู้สอน พึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น

ผู้สอนนั้นจำเป็นจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยไม่แทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดใด ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ประเมินผล เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมา ตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน รูปแบบของการประเมินผล จะประเมิน ทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้ภาพของนักเรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ นั่นก็คือการจัดสอบ หรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของ การประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านลักษณะอันพึงประสงค์นั้นไม่มีความชัดเจนมากนัก จึง กลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกตินี้มักจะเป็นคะแนนของความรู้

ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นจำเป็นจะต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน

ด้านความรู้ สามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่เราคุ้นเคยกันมาตลอด นั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่านักเรียนมีความรู้ในเนื้อหาเรื่องนี้เท่าไร

ด้านทักษะ การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของนักเรียน ซึ่งสามารถใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบริคในการประเมินนักเรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตั้งหัวข้อในการ ประเมิน และรายละเอียดการประเมิน เช่น เราจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการ ประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจน และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น

ด้านลักษณะอันพึงประสงค์ ในการประเมินด้านลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การ ประเมินแบบรูบริค ได้ ซึ่งก็จะมีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะคือการตั้งหัวข้อการประเมินใน ลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในนักเรียน และรายละเอียดสำหรับการประเมินที่สอดคล้องกัน

ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่าต้องการให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะ และลักษณะอันพึงประสงค์ใด เกิดขึ้นในนักเรียน เพื่อการตั้งหัวข้อการประเมินที่ถูกต้อง ซึ่งในส่วนนี้ผู้สอนนั้นสามารถดูรายละเอียด ได้ในหลักสูตรแกนกลางได้ แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญ คือการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยเฉพาะ ในด้านของทักษะและลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความรู้เราสามารถประเมินได้อย่างชัดเจนจาก แบบทดสอบต่าง ๆ แต่ด้านทักษะและลักษณะอันพึงประสงค์นั้นจำเป็นจะต้องประเมินจากผู้สอนและ นักเรียน ซึ่งจะเป็นการประเมินรอบด้าน ทั้งนักเรียนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน และผู้สอนที่คอย สังเกตการณ์อยู่ในชั้นเรียน เพื่อการประเมินที่มีความแม่นยำมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้อาจจะเป็นการโหวต ให้คะแนนในด้านต่าง ๆ หรือแม้แต่การแจกแบบสอบถามให้กรอกในหัวข้อที่ต้องการ เป็นต้น

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อ ตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจนของภาษา และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ตามที่อาจารย์ที่ ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเสนอแนะ

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา
การค้นคว้าอิสระ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

ท่านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส

ท่านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.ฐิติมา วิทยาวงศรุจิ

ท่านที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ดร.สุธาสนี พรหมแดง

ท่านที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเพณีผล ผศ.ดร.น้ำทิพย์ งามอาจวานิชย์

ท่านที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผศ.ดร.คุณอนันท์ นิรมล

ประเมินความถูกต้องของเนื้อหาสาระความเหมาะสมระหว่างเนื้อหาสาระกับจุดประสงค์การ
เรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคิร์ต
(Likert rating scale, อ้างอิงใน สมชาย รัตนทองคำ, 2556 หน้า 141-158) เป็นมาตราส่วนประมาณ
ค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้วมาหาค่าเฉลี่ย โดยคัดเลือกเฉพาะ
ข้อความที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด 2553, หน้า 102) มาใช้ ส่วน
ข้อความที่มีค่าความเหมาะสมต่ำกว่า 3.51 นำมาปรับปรุงให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยที่ยอมรับได้ คือ มีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป

ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การเขียน
สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการเขียนสื่อสาร มีระดับความเหมาะสมเฉลี่ย 4.94 ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน 0.06 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-4 เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ มีระดับความ
เหมาะสมเฉลี่ย 4.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.04 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-7 เรื่องการเขียน

เรียงความ มีระดับความเหมาะสมเฉลี่ย 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.04 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8-10 เรื่องการเขียนย่อความ มีระดับความเหมาะสมเฉลี่ย 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15

1.9 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. นวัตกรรม เกม พัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสาร จำนวน 3 เกม ได้แก่

1. เกมพัฒนาความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

2. เกมพัฒนาความสามารถการเขียนเรียงความ

3. เกมพัฒนาความสามารถการเขียนย่อความ

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษา

2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวทางการสร้างเกม

2.3 วางแผนการนำเกมมาใช้ร่วมกับแผนแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

2.4 สร้างเกมส่งเสริมการเขียนสื่อสาร

2.5 นำเสนอเกมต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเสนอแนะ

2.6 นำเกมที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

ท่านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส

ท่านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.ฐิติมา วิทยาวงศรจิติ

ท่านที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ดร.สุธาสินี พรหมแดง

ท่านที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล ผศ.ดร.น้ำทิพย์ งามอจจาณิษฐ์

ท่านที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผศ.ดร.คุณอนันท์ นิรมล

การตรวจสอบความตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้เกณฑ์ประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์นั้น

2.7 นำนวัตกรรม เกม ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้วมาหาค่าเฉลี่ย ปรับปรุงให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

เมื่อพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่า นวัตกรรม เกม ส่งเสริมการเขียนสื่อสาร จำนวน 3 เกม ได้แก่ เกมพัฒนาความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ค่า IOC อยู่ที่ 1.00 แปลผลว่า ใช้ได้ เกมพัฒนาความสามารถการเขียนเรียงความ ค่า IOC อยู่ที่ 1.00 แปลผลว่า ใช้ได้ และเกมพัฒนาความสามารถการเขียนย่อความ ค่า IOC อยู่ที่ 1.00 แปลผลว่า ใช้ได้

2.8 ปรับปรุงเกมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.9 นำเกมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบวัดความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ ประกอบด้วย การเขียนเรื่องตามจินตนาการ 1 ข้อ การเขียนเรียงความ 1 ข้อ และการเขียนย่อความ 1 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษา

3.2 ศึกษาทฤษฎีหลักการแนวทางการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถแบบอัตนัย เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ การเขียนเรียงความ และการเขียนย่อความ

3.3 ศึกษาขอบเขตเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามโครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ การเขียนเรียงความ และการเขียนย่อความ

3.4 สร้างตารางการวิเคราะห์ข้อสอบ

3.5 สร้างแบบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาไทย เป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 9 ข้อ นำไปใช้จริง จำนวน 3 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

ตารางที่ 2 ตารางโครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

เนื้อหา	จุดประสงค์ การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ ที่สร้าง	จำนวนข้อสอบ ที่ต้องการจริง
การเขียนเรื่อง ตามจินตนาการ	ท 2.1 ป.6/8 เขียนเรื่องตาม จินตนาการและสร้างสรรค์	3	1
การเขียนเรียงความ	ท 2.1 ป.6/4 เขียน เรียงความ	3	1
การเขียนย่อความ	ท 2.1 ป.6/5 เขียนย่อความ จากเรื่องที่อ่าน	3	1
	รวม	9	3

3.6 สร้างเกณฑ์การให้คะแนนในการตรวจแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่อง
ตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความ

3.7 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียน
เรียงความ และเขียนย่อความที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบ
ความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.8 นำเกณฑ์การให้คะแนนในการตรวจแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่อง
ตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้า
อิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.9 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียน
เรียงความ และเขียนย่อความที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอต่อ
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

ท่านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส

ท่านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.จิตติมา วิทยาวงศรุจิ

ท่านที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ดร.สุธาสินี พรหมแดง

ท่านที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล ผศ.ดร.น้ำทิพย์ งามอาจวานิชย์

ท่านที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผศ.ดร.คุณอนันท์ นิรมล

การตรวจสอบความตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้เกณฑ์ประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์นั้น

เมื่อพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่าแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 -1.00 จำนวน 9 ข้อ จากแบบทดสอบทั้งหมด 9 ข้อ

3.10 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ผ่านการเรียนเรื่องการเขียนสื่อสารมาแล้ว คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวัดโพทะเล จำนวน 1 ห้องเรียน

3.11 ตรวจสอบแบบทดสอบวัดความสามารถเรื่องการเขียนสื่อสาร และนำผลคะแนนมาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากนั้นเลือกข้อสอบแบบอัตนัยไว้ 3 ข้อ ให้ครอบคลุมตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ข้อที่ 1 ค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.53 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.72 ข้อที่ 2 ค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.50 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.85 ข้อที่ 3 ค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.50 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.89

3.12 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้วิธีหาค่า Coefficient Alpha (α) ของ ครอนบาค Cronbrach (1951) พบว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.77

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนเรียงความ และเขียนย่อความที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.2-0.8 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ผู้วิจัยพิจารณาเกณฑ์ในการเลือก แล้วคัดเลือกแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนเรียงความและเขียนย่อความ ที่มีค่าความยากง่ายเข้าใกล้ 0.5 มากที่สุด และค่าอำนาจจำแนกใกล้ 1 มากที่สุด อย่างละ 1 ข้อ รวม 3 ข้อ เพื่อนำไปใช้ในการทดลอง

3.13 นำแบบทดสอบจัดทำเป็นแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันแต่สลับข้อ

3.14 นำแบบทดสอบมาใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ เป็นฐาน ร่วมกับ เกม เรื่องการเขียนสื่อสาร มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ทั้งรูปแบบ วิธีการและขั้นตอนในการ สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

4.2 วางโครงสร้างคำถามหรือแนวคำถาม และสร้างคำถามโดยการสร้าง แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนจำนวน 4 ด้าน คือ ด้านรูปแบบการสอน ด้านผู้สอน ด้าน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 15 ข้อ

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

ท่านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส

ท่านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผศ.ฐิติมา วิทยาวงศรุจิ

ท่านที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ดร.สุธาสินี พรหมแดง

ท่านที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล ผศ.ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวาณิชย์

ท่านที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผศ.ดร.คุณอนันท์ นิรมล การตรวจสอบความตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้เกณฑ์ประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์นั้น

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้วมาหาค่าเฉลี่ย และ ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ค่า IOC จะต้องมีความมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จึงจะถือว่าสอดคล้องกัน

ผลการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 5 พบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม สอดคล้องกัน ใช้ได้ทุกข้อ

4.5 ปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.6 นำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นทดลอง

1.1 ทดสอบความรู้ก่อนการจัดการเรียนรู้(Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัด ความสามารถเรื่องการเขียนสื่อสาร ได้แก่ การเขียนเรื่องตามจินตนาการ การเขียนเรียงความ และ การเขียนย่อความ เป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ คะแนนรวม 30 คะแนน ใช้เวลา 1 คาบ เวลา 50 นาที

1.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาการเขียน สื่อนสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ใช้ เวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 12 คาบ

1.3 ทดสอบความรู้หลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest) หลังจากเสร็จสิ้นการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถ ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนใช้ เวลา 1 คาบ เวลา 50 นาที

แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและสอบหลัง เรียน(The one-group pretest-posttest design) ในการวัดความสามารถการเขียนสื่อนสารเป็น รูปแบบได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงแบบแผนการวิจัย

ทดสอบก่อนเรียน	การจัดการกระทำ	ทดสอบหลังเรียน
T1	X	T2

เมื่อ	T1	หมายถึง การทำแบบทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง การจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาการเขียนสื่อนสารของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
	T2	หมายถึง การทำแบบทดสอบหลังเรียน

2. ชั้นหลังการทดลอง

2.1 นำผลจากการทดสอบก่อน และหลังการทดลอง มาวิเคราะห์โดยกระบวนการ ทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

2.2 หลังจากนักเรียนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาการเขียนสื่อนสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ให้ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจ

3. ชั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 การตรวจสอบภาพแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสื่อนสารใช้สถิติ

3.1.1 การหาความยาก

3.1.2 การหาค่าอำนาจจำแนก

3.1.3 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbrach)

3.1.4 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบที่ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย และด้านการวัดและประเมินผลใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) การพิจารณาค่า IOC จะต้องมีความมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จึงจะถือว่าสอดคล้องกัน

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลของคะแนนผลสัมฤทธิ์ความสามารถการเขียนสื่อสารเพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ใช้ค่าที่แบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent)

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามความพึงพอใจใช้ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกณฑ์แปลความคะแนนเฉลี่ยที่กำหนดไว้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน (\bar{X}) โดยคำนวณจากสูตรดังนี้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ, 2543, หน้า 351)

สูตร	\bar{X}	=	$\frac{\Sigma X}{N}$
เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูล

1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ใช้สูตร ดังนี้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ, 2543, หน้า 352)

สูตร	S.D.	=	$\sqrt{\frac{N(\Sigma X) - (\Sigma X^2)}{N(N-1)}}$
เมื่อ	S.D.	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	ΣX^2	แทน	ผลรวมของกำลังสองของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูล

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 การคำนวณหาค่าดัชนีความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (D) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตรของ D.R. Sabers (1970)

ดัชนีค่าความยาก (P_E) มีสูตร ดังนี้

$$P_E = \frac{S_u + S_L - (2NX_{min})}{2N(X_{max} - X_{min})}$$

ดัชนีค่าอำนาจจำแนก (D) มีสูตรดังนี้

$$D = \frac{S_u - S_L}{N(X_{max} - X_{min})}$$

เมื่อ

P_E	แทน	ดัชนีค่าความยาก
S_u	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มเก่ง
S_L	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มอ่อน
N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มเก่งหรือกลุ่มอ่อน (กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง)
X_{max}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด
X_{min}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด
D	แทน	ดัชนีค่าอำนาจจำแนก

2.2 หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, หน้า 117)

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่า $\text{IOC} \geq 0.5$ ขึ้นไป

2.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถ โดยใช้สูตรคำนวณจากสูตรวิธี
หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 99-100)

$$\text{สูตร} \quad \alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	s_i^2	แทน	ความแปรปรวนของแบบทดสอบรายข้อ
	s_t^2	แทน	ความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

2.4 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบที่
ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย และด้านการวัดและประเมินผลใช้การหาค่าความเหมาะสม
โดยพิจารณาให้คะแนน ดังนี้ เหมาะสมมากที่สุดให้ 5 คะแนน เหมาะสมมากให้ 4 คะแนน เหมาะสม
ปานกลางให้ 3 คะแนน เหมาะสมน้อยให้ 2 คะแนน และ เหมาะสมน้อยที่สุดให้ 1 คะแนน (Lynn M.
R., 1986 อ้างอิงใน ปราณี มีหาญพงษ์ และคณะ 2561, หน้า 9-15)

3. สถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน

3.1 การเปรียบเทียบผลการทดสอบการพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสาร โดยใช้
เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ใช้แบบทดสอบ t-test แบบ Dependent คำนวณ
จากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543, หน้า 165)

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

เมื่อ	t	แทน	การตรวจสอบความแตกต่างคะแนนก่อนและหลังเรียน
	$\sum D$	แทน	ผลรวมความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียนยกกำลังสอง
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนยกกำลังสอง
	$n - 1$	แทน	จำนวนนักเรียน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสาร

การทดสอบ	N	\bar{X}	คะแนน เต็ม	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.(1- tailed)
ก่อนเรียน	10	17.50	30	1.43	6.00	1.33	14.23 *	0.0000
หลังเรียน	10	23.50	30	1.35				

* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 17.50 คะแนน และ 23.50 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ปรากฏผลดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจ

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1.ด้านรูปแบบการสอน			
(1) การจัดการศึกษาสอดคล้องกับหลักสูตร การเขียน	4.80	0.42	มากที่สุด
(2) มีการจัดแผนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
(3) มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	4.70	0.48	มากที่สุด
(4) มีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการ ของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.88	0.18	มากที่สุด
2.ด้านผู้สอน			
(1) ผู้สอนมีความรู้ ประสบการณ์เหมาะสมกับ เรื่องที่สอน	4.80	0.42	มากที่สุด
(2) ผู้สอน สอนเนื้อหา ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ	4.80	0.42	มากที่สุด
(3) ผู้สอนสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ	4.80	0.42	มากที่สุด
(4) ผู้สอนให้คำปรึกษาด้านการเขียนได้อย่าง เหมาะสม	4.90	0.32	มากที่สุด
รวม	4.83	0.21	4.83

3.ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

(1) ห้องเรียนมีบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
(2) มีสื่อการเรียนการสอนเหมาะสม และ เพียงพอ	4.70	0.48	มากที่สุด
(3) ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ จินตนาการด้าน การเขียน	5.00	0.00	มากที่สุด
(4) มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการ เรียนการสอน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.93	0.12	มากที่สุด

4.การวัดและประเมินผล

(1) วิธีการวัดประเมินผลสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียนการ สอน	4.60	0.52	มากที่สุด
(2) การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบ กฎเกณฑ์ และข้อตกลง ที่กำหนดไว้ ล่วงหน้า	4.60	0.52	มากที่สุด
(3) การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพและ ยุติธรรม	4.50	0.53	มากที่สุด
รวม	4.57	0.22	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.81	0.12	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่นักเรียนพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.12) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านรูปแบบการสอน ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.18) และด้านผู้สอน ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.21) ตามลำดับ และสำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.12) ซึ่งทุกด้านมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ผู้วิจัยของสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนน หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.12)

อภิปรายผล

จากการวิจัยการพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ การเขียนเรื่องตามจินตนาการ การเขียนเรียงความ และการเขียนย่อความ ซึ่งใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มีโอกาสได้ฝึกฝนการเขียนด้วยตนเอง ครูเป็นเพียงผู้จัดกิจกรรม และให้คำแนะนำประกอบกับ 5

ขั้นตอนใหญ่ของเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ได้แก่ ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นนำเสนอ และประเมินผล เมื่อนำมาใช้ร่วมกับเกม ทำให้เกิดความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้เรื่องการเขียนมาก ทำให้นักเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ อยากลองเขียนด้วยตนเอง ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนได้เรียนเพราะอยากเรียน เปิดใจที่จะเรียนรู้ จึงทำให้เรียนรู้เรื่องการเขียนได้ดี เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม จึงทำให้พัฒนาความสามารถเรื่องการเขียนได้ ไม่ได้เกิดจากการบังคับ สอดคล้องกับงานวิจัยอัมพร เลิศณรงค์ (2558) ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่องการเขียนของนักเรียน มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 87.62/81.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ความสามารถในการเขียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การเขียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ด้านรูปแบบการสอน ด้านผู้สอน และด้านการวัดและประเมินผล ทุกด้านเป็นการพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสาร ภายใต้กระบวนการของ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ที่ส่งให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยใจที่พร้อม ทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน จึงทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ เพราะนอกจากมีความสุขในการเรียนแล้ว ยังได้รับการพัฒนาเรื่องการเขียน การประเมินความพึงพอใจทุกด้านจึงมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กำธร ดิษธรรม (2557, หน้า 99) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ภาพปะติดจากวัสดุธรรมชาติ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปลวกแดงพิทยาคม จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดย วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ภาพปะติดจากวัสดุธรรมชาติ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมพบว่านักเรียนพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจการจัดการเรียนรู้ใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม และกระบวนการเขียนที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนได้อย่างแท้จริง

1.2 ครูผู้สอนควรให้คำแนะนำวิธีการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ก่อนที่นักเรียนจะทำการเรียนรู้ด้วยตนเอง และควรให้นักเรียนศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมนอกชั่วโมงเรียน

1.3 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมห้องเรียน ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิธีการสอนการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม มาทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียน

2.2 ควรนำวิธีการสอนการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ไปศึกษากับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการเขียนเรื่องสั้น เขียนบทประพันธ์ เป็นต้น

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร ด้วยวิธีการสอนแบบอื่น ที่ทันสมัยก้าวทันยุคแห่งการเรียนรู้ที่สามารถใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมได้

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2535). *การเรียนการสอนภาษาไทยปัญหาและแนวทางแก้ไข*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : หลักสูตรภาควิชาการ.
- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2532). *การสอนเขียนเรื่องโดยใช้จินตนาการทางสร้างสรรค์ในระดับประถมศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ*. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิตติชัย พินโน และอมรชัย คหกิจโกศล. (2554). *ภาษากับการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เกษมณี ลาปะและเพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร. (2559). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น*.
- กำธร ดิษธรรม. (2557). *การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ภาพปะติดจากวัสดุธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ : โรงเรียนปลวกแดงพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18*.
- จรุง แสงจันทร์. (2539). *การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษา. สารพัฒนาหลักสูตร*. 15(ต.ค.-ธ.ค.) หน้า 43.
- ชมบุญ ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ชมบุญ ศรีสะอาด. (2553). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กทม. : ประสานการพิมพ์.
- ญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ. (2562). *การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย. วารสารบัณฑิตวิจัย, 10(2), หน้า 77*.
- ฐิตาภรณ์ รัตนพินิจ. (2552). *ผลการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น. โรงเรียนบ้านเขียงยืน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคาม เขต 3 จังหวัดมหาสารคาม*.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ดวงพร รินแจ่ม. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3 โรงเรียนสวนบุญโญปถัมภ์ ลำพูน. ลำพูน : โรงเรียนสวนบุญโญปถัมภ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2543). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: เท็กซ์แอนด์เจอร์นัล.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้ เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- ธนู ทดแทนคุณ และกานต์วี แพทย์พิทักษ์. (2552). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 3
กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- นฤมล จำอินทร์. (2557). การพัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน. (สำเนาเย็บเล่ม)
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ คอม
เพคท์พรีน.
- บรรจง พลไชยและคณะ. (2546). ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต และ
หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต(ต่อเนื่อง) ที่สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2544 วิทยาลัย
พยาบาลบรมราชชนนี นครพนม. นครพนม : วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครพนม
สถาบันพระบรมราชชนก สำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงสาธารณสุข.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2524). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2543). สถิติวิเคราะห์เพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ : คณะสังคมศาสตร์และ
มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประพันธ์ จุ่มคำมูล. (2541). วิธีแก้ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในชั้นมัธยมศึกษา. สาร
พัฒนาหลักสูตร. หน้า 96.
- ประไพ แก้วนาวิ. (2542). การศึกษาผลการใช้สื่อประสมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะ
การเขียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และประเมินผลการเรียน
โดยใช้แฟ้มสะสมงาน(Portfolio). กรุงเทพฯ : สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการ
เรียนรู้สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- ปราณี มีหาญพงษ์ และคณะ. (2561). การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยทางการพยาบาล.
วารสารพยาบาลทหารบก. 19(1), หน้า 9-15.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 7) กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพลิน แก้วดอก และทัศนศิริรินทร์ สว่างบุญ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผสมผสานวิธี. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, (25)1, หน้า 206-224.
- พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ. (2550). *ศิลปะการเขียนอย่างมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาส 21103 สังคมศึกษา 2. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(4), หน้า 141-148.
- มงคล หมุ่มมาก. (2548). *การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.*
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. ปรินญามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.*
- มานพ พรหมณโชติ. (2547). *ผลิตผลของมหาวิทยาลัยรามคำแหงและคุณภาพการทำงานของบัณฑิต*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ยุวรี ศิริธัญญาลักษณ์. (2542). *ผลการใช้กิจกรรมเกมและกิจกรรมนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- เรณูรัชต์ ประสิทธิ์เกิด. (2554). จัดการเรียนรู้อย่างไรให้เด็กคิดเป็น. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 3(5), หน้า 2-3.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2536). *100 Language Games*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). *Teaching with songs : 70 songs for young student*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน*. ปริญญาพนธ์. การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). *เกม Based Learning - The Latest Trend Education 2019 - เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์ลิฟเพรส.
- วัลลภาภรณ์ คงถาวร. (2539). *เกมภาษาอังกฤษในกิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : ตลาดา พับลิเคชั่น.
- วิริยะ ฤาชัยพานิชย์. (2558). *การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning*. กรุงเทพฯ : วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-37.
- วิไลพร ธนสุวรรณ. (2536). *เทคนิคการสอนเขียนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา*. เชียงใหม่ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิไลลักษณ์ แก้วกระจ่าง. (2557). *รายงานวิจัยเรื่อง การเพิ่มทักษะการเขียนด้วยชุดแบบฝึกโครงเรื่องงาน กองทุนสนับสนุนงานวิจัย ประจำปีงบประมาณ 2557*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2556). *การวัดและประเมินผลทางการศึกษา*. เอกสารประกอบการสอน 475 788 การสอนทางกายภาพบำบัด ภาคต้นปีการศึกษา 2556. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย. (2555). *พระมหากษัตริย์คุณและพระปรีชาญาณ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ด้านภาษา หนังสือ และห้องสมุด*. วารสารห้องสมุด, 56(2), หน้า 7.
- สินีนานู มีศรี. (2559). *การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบ อรรถฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีวิชัย จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะ ภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2531). *การพัฒนาการสอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา*. กรุงเทพฯ : ศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษาคำศัพท์ใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทน ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ ระยอง*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุกิจ ศรีพรหม. (2544). *เกมกับการเรียนการสอน*. วารสารวิชาการ. 4 (พฤษภาคม 2544), หน้า 73-75.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สมิตรา อังวัฒนากุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล. (2555). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น จำกัด.
- อมรัตน์ อุ้นเรือน. (2545). *ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม*. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา ประถมศึกษา. เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เสริมศรี ลักษณะศิริ. (2540). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพระนคร.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2542). *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2554). *พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพร เลิศณรงค์. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิด สร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 17(1) หน้า 100-109.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทรงภพ ชุนมธูรส
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จูติมา วิทยาวงศรุจิ
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ดร.สุธาสินี พรหมแดง
ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนโพธิธรรมสุวัฒน์ อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ องอาจวานิชย์
อาจารย์ประจำภาควิชาบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คุณอนันท์ นิรมล
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



ภาคผนวก ข
หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๒๖

วันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุนมธูรส

ด้วย นางสาวชุตินา เวฬุมาศ รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๓๓๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชาปกรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๒๖

วันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จูติมา วิทยาวงศรจิ

ด้วย นางสาวชุตินา เวฬุมาศ รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๓๓๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๒๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๕ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ดร.สุธาสินี พรหมแดง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๓๓๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ

โทร. ๐๙-๔๗๕๖-๗๘๖๕



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๒๖

วันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองอาจวนิชย์

ด้วย นางสาวชุตินา เวฬุมาศ รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๓๓๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถ การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาดุม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๒๖

วันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุมัติตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ


เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คุณอนันท์ นิรมล

ด้วย นางสาวชุตินา เวฬุมาศ รหัสประจำตัว ๒๓๐๙๐๓๓๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถ การเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามย์ นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม จำนวน 10 แผน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
เรื่อง การเขียนสื่อสาร	เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นที่ทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่เขียนสื่อสารได้ดี จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่องเล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนสื่อสาร

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ขั้นกระตุ้นความสนใจ

ครูให้นักเรียนเล่นเกมใบ้คำ มีทั้งหมด 10 คำ โดยแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ส่งตัวแทนมาอ่านบัตรคำแล้วใบ้คำด้วยท่าทาง และใช้เสียง เมื่อมีนักเรียนตอบถูก ครูจะเขียนคำตอบไว้บนกระดาน ให้เวลาคำละ 1 นาที กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ

1. แก้ว	3. กระโดด	5. เคลื่อน	7. ชูเชิญ	9. กลุ้มใจ
2. แก้มือ	4. กระโจน	6. เลื่อน	8. บังคับ	10. เหนื่อยใจ

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- ครูให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาคำตอบบนกระดาน ครูใช้คำถาม
 - 1) คำแต่ละคำเหมือนหรือต่างกัน ให้บอกเหตุผล
 - 2) ครูจับกลุ่มให้นักเรียนใหม่ โดยแบ่งแบบความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน กลุ่มละ 5 คน ให้ช่วยกันแต่งประโยคจากคำที่อยู่บนกระดาน เพื่อสร้างองค์ความรู้และนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นการค้นและคิด

- ครูให้ความรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมมือกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยกันคิดว่าประโยชน์ของการเขียนสื่อสารที่ถูกต้องคืออะไร และหากเขียนสื่อสารผิดจะเกิดผลกระทบอย่างไร และให้นักเรียนในกลุ่มสรุปองค์ความรู้ ลงในกระดาษที่แจกให้กลุ่มละแผ่น พร้อมปากกาสีต่าง ๆ โดยร่วมกันคิดออกแบบการนำเสนอ แบ่งงานกันรับผิดชอบตามความสามารถและความถนัดของแต่ละคน เช่น ใครลายมือสวยเป็นคนเขียนสรุป ใครวาดรูปสวยเป็นคนตกแต่ง ใครพูดเก่งเป็นคนนำเสนอ เป็นต้น ส่วนที่เหลือให้การสนับสนุนเพื่อน ๆ ในกลุ่ม เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นต้องร่วมกันคิดแก้ไข และภูมิใจในผลงานร่วมกัน

ชั้นนำเสนอ

นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม โดยครูกำหนดกติกาของห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้แต่ละกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามกลุ่มผู้นำเสนอ หรือให้กลุ่มผู้นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้เพื่อนว่ากลุ่มไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูใช้เวลากับการถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อนในแต่ละกลุ่ม โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่ากลุ่มไหนสรุปองค์ความรู้ได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของกลุ่มนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกมใบ้คำ
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ใบความรู้ เรื่อง การเขียนสื่อสาร

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรมกลุ่ม

เกณฑ์การประเมินการเขียนสื่อสาร

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนสื่อสาร 1.1 คำและ ความหมาย 1.2 การใช้ สัญลักษณ์ 1.3 สร้างสรรค์ 1.4 กลวิธีการเขียน 1.5 กระชับ ชัดเจน	ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตามเกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ	ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ถูกต้องตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ตรงตาม เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ ถูกต้อง	3	12
2. การแสดงความคิดเห็นและการ ประเมินค่า 2.1 ตรงตาม ข้อเท็จจริง 2.2 มีเหตุผล 2.3 มีการอ้างอิง 2.4 สร้างสรรค์ 2.5 อยู่ในหลัก ศีลธรรม	แสดง ความ คิดเห็น และ ประเมินค่า เขียนอย่าง มีเหตุผล และ ชัดเจน ครบถ้วน ตามเกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ	แสดง ความคิด เห็นและ ประเมิน ค่าเขียน อย่างมี เหตุผล และชัด เจนตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	แสดง ความคิด เห็นและ ประเมินค่า เขียนอย่าง มีเหตุผล ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	แสดงความคิด เห็นและประ เมินค่าเขียน ไม่มีเหตุผล ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8
3. การให้ข้อคิดหรือ แนวทางเพื่อนำไป ปรับใช้ใน ชีวิตประจำวัน 3.1 ใช้ได้จริง 3.2 ตามค่านิยมของ สังคม 3.3 สร้างสรรค์ 3.4 ทันสมัย 3.5 เกิดประโยชน์	ให้ข้อคิด หรือแนว ทางเพื่อ นำไปปรับ ใช้ในชีวิต ประจำวัน ได้ชัดเจน และ เหมาะสม ตามเกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ	ให้ข้อคิด หรือแนว ทาง เพื่อ นำไป ปรับใช้ใน ชีวิต ประจำวัน ได้ชัด เจนตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ให้ข้อคิด หรือ แนวทาง เพื่อนำไป ปรับใช้ใน ชีวิต ประจำวัน ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ให้ข้อคิดหรือ แนวทาง ไป ปรับใช้ในชีวิต ประจำวันได้ ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	1	4

4. การลำดับ ความคิดอย่างเป็น ขั้นตอนและมีระบบ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ขั้นตอน และมี ระบบตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ขั้นตอน และมี ระบบ ตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ขั้นตอน และมี ระบบตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ลำดับ ความคิดอย่าง เป็นลำดับ ขั้นตอน ตาม เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8
5. การใช้ภาษาใน การถ่ายทอด	ใช้ภาษาได้ สละสลวย เข้าใจง่าย เหมาะสม กับเรื่อง ตามเกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ	ใช้ภาษา ได้สละ สลวย เข้าใจง่าย เหมาะสม กับเรื่อง ตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ใช้ภาษาได้ สละ สลวย เข้าใจง่าย เหมาะสม ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ใช้ภาษาได้ สละ สลวย เข้าใจง่าย ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

ปัญหาและอุปสรรคระหว่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล

ใบความรู้ที่ ๑

ความหมายของการเขียนสื่อสาร



ความหมายของการเขียนสื่อสาร

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๒.(๒๕๕๖:๒๐๓) ให้ความหมายของคำว่า เขียน ก. ชัดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข, ชัดให้เป็นเส้นหรือรูปต่าง ๆ,วาด, แต่งหนังสือ

วิภา ฆานวังสะและคณะ (๒๕๕๐:๒-๕) ให้ความหมายของการเขียนสื่อสารไว้ว่าเป็น การสื่อสารความคิด ความรู้ ประสบการณ์ ความรู้สึก และจินตนาการโดยใช้สัญลักษณ์ คือ ตัวอักษร ถ่ายทอดจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน

ธนู ทดแทนคุณ และกานต์รวี แพทย์พิทักษ์ (๒๕๕๒ : ๑๑๗) ให้ความหมายของการเขียน สื่อสารว่าหมายถึง การเรียบเรียงความคิดในสิ่งที่จะสื่อสารเป็นตัวหนังสืออย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อ ถ่ายทอดความรู้สึก ความนึกคิด ความต้องการและข้อมูลต่าง ๆ ไปยังผู้อ่าน

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (๒๕๕๔: ๗๗) ให้ความหมายของการเขียนสื่อสารว่า หมายถึง ทักษะในการใช้ภาษาที่มุ่งถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความรู้ และข้อมูลต่าง ๆ เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้อ่านได้รับทราบจุดประสงค์ตามเจตนาของผู้เขียน

ดังนั้นการเขียนสื่อสาร หมายถึง การสื่อความหมายผ่านตัวอักษรเพื่อแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้เขียนออกเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้อ่านได้ทราบและเข้าใจ เรื่องราวในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อความ



ใบความรู้ที่ ๒



ความสำคัญของการเขียนสื่อสาร

ความสำคัญของการเขียนสื่อสาร

ปัจจุบันคนเราสื่อสารกันด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย แต่สิ่งที่ยังคงความสำคัญมาโดยตลอดคือ การสื่อสารด้วยการเขียน การเขียนมีความสำคัญ โดยธนู ทดแทนคุณและกานต์รวิ แพทย์พิทักษ์ (๒๕๕๒: ๑๑๘) ได้แสดงความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้

๑. เป็นเครื่องแสดงออกถึงความรู้ ความคิด และความรู้สึกของมนุษย์
๒. เป็นเครื่องมือสำคัญที่แสดงถึงอารยธรรมของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัย
๓. เป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารของมนุษย์ที่มีประสิทธิภาพ
๔. เป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรมที่สำคัญอันเป็นมรดกทางสติปัญญาของมนุษย์ เช่น

วรรณกรรม วรรณคดี ตำนาน เป็นต้น

๕. เป็นเครื่องมือที่ช่วยสนองความต้องการของมนุษย์ เช่น ความรัก ความเข้าใจ

ความเห็นอกเห็นใจ เป็นต้น

๖. เป็นบันทึกที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ สามารถสืบค้นเพื่อการเรียนรู้ของคนรุ่นหลังได้

๗. เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพของคนบางอาชีพ เช่น นักเขียนข่าว นักประพันธ์ นักวิชาการ เป็นต้น

การเขียนมีลักษณะเป็นการสื่อสารที่ถาวร สามารถคงอยู่ได้นาน ตรวจสอบได้เป็นหลักฐาน อ้างอิงนานับพันหมื่นปี ถ้าสามารถเก็บรักษาให้คงสภาพเดิมไว้ได้





ลักษณะของงานเขียนสื่อสารที่ดี

งานเขียนสื่อสารที่ดี จะต้องมึลักษณะถูกต้องสมบูรณ์ สามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ธนุ ทดแทนคุณและกานต์วี แพทย์พิทักษ์ (๒๕๕๒: ๑๒๗) ได้อธิบายลักษณะของงานเขียนสื่อสารที่ดีไว้ดังนี้

๑. **มีความชัดเจน (Perspicuity)** ได้แก่ การใช้คำให้ถูกต้องตามความหมาย การเรียบเรียงประโยคที่ถูกต้อง มีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารที่ตรงประเด็น สามารถเห็น สิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อสารได้อย่างชัดเจน เนื้อหาของงานเขียนมีเอกภาพ เป็นต้น
๒. **มีความเรียบง่าย (Simplicity)** ได้แก่ การใช้คำธรรมดา ๆ แต่สามารถอ่านแล้ว เข้าใจทันที ไม่ใช่คำที่อ่านแล้วต้องแปลความหมายมาก ใช้ประโยคที่เรียบ ๆ แต่สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ และจินตนาการต่าง ๆ เป็นต้น
๓. **มีความกระชับ (Brevity)** ได้แก่ การใช้คำน้อยแต่มีความหมายกว้าง ไม่ใช่คำฟุ่มเฟือย อ้อมค้อม วกวนจนทำให้ไม่สามารถจับประเด็นของงานเขียนนั้นได้เลย
๔. **สร้างความประทับใจ (Impressiveness)** ได้แก่ การสร้างอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกที่ดีด้วยการใช้คำ สำนวน โวหาร คำภาพพจน์ต่างๆ สื่อความโดยการใช้อย่างที่เร้าความรู้สึก
๕. **มีลีลา** ได้แก่ ความสามารถในการเลือกสรรคำมาใช้ในงานเขียน แล้วทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกที่ดี เช่น การใช้ถ้อยคำที่ราบรื่นแต่สร้างความไพเราะ การหลากคำ การเล่นคำ ฯลฯ
๖. **สร้างภาพพจน์หรือจินตนาการ** ในงานเขียนบางชนิดจำเป็นที่ผู้เขียนจะต้องใช้ถ้อยคำที่สร้างภาพพจน์หรือจินตนาการให้ผู้อ่านเห็นภาพตามไปด้วย
๗. **มีความสร้างสรรค์** ได้แก่ การใช้ภาษาเขียนที่สื่อสารในทางบวกไม่ยุยงส่งเสริมสิ่งที่ไม่ดีแก่ผู้อ่าน อันจะก่อให้เกิดการแตกร้าง ขาดความสามัคคีในสังคม





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่จะเขียนสื่อสารได้ดี จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่องเล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูนำนวัตกรรมเกม มาใช้กับนักเรียน เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน (<https://wordwall.net/resource/27426827>)
- 2) ให้นักเรียนสังเกตภาพที่ฉายจากเกมบนจอ Smart TV ว่าในภาพมีอะไรบ้าง

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกสิ่งที่เห็นจากภาพ
- 2) ครูจับกลุ่มให้นักเรียน โดยตามความสมัครใจ กลุ่มละ 5 คน

ขั้นการค้นและคิด

- 1) ครูให้นักเรียนช่วยกันแต่งเรื่องจากภาพที่อยู่บนจอ Smart TV ตามจินตนาการของแต่ละคน โดยให้ช่วยกันคิดช่วยกันปรึกษา
- 2) ครูแจกใบงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ แล้วเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงานของกลุ่ม โดยสามารถค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลในการเขียน จากโทรศัพท์มือถือของนักเรียนได้ (20 นาที)

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองหน้าชั้นเรียนที่ละกลุ่ม โดยครูกำหนดกติกาของห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้แต่ละกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามกลุ่มผู้นำเสนอ หรือให้กลุ่มผู้นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้เพื่อนว่ากลุ่มไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับการถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อนในแต่ละกลุ่ม โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่ากลุ่มไหนสรุปองค์ความรู้ได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบ

สวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของกลุ่มนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครู ประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27426827>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ภาพ

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรมกลุ่ม

เกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

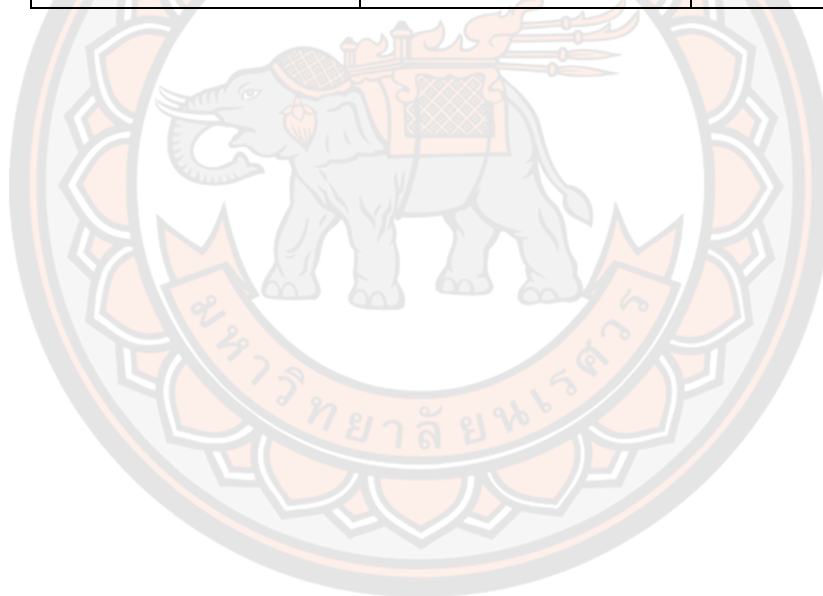
รายการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียน สื่อสาร 1.1 คำและ ความหมาย 1.2 การใช้ สัญลักษณ์ 1.3 สร้างสรรค์ 1.4 กลวิธีการ เขียน 1.5 กระชับ ชัดเจน	ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน ครบถ้วนตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ถูกต้องตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ตรงตาม เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ ถูกต้อง	3	12
2. การแสดง ความคิดเห็น และการ ประเมินค่า 2.1 ตรงตาม ข้อเท็จจริง 2.2 มีเหตุผล	แสดงความ คิดเห็นและ ประเมินค่า เขียนอย่างมี เหตุผล และ ชัดเจน ครบถ้วนตาม	แสดง ความคิด เห็นและ ประเมิน ค่าเขียน อย่างมี เหตุผล และชัด	แสดง ความคิด เห็น และประเมิน ค่าเขียนอย่าง มีเหตุผล ตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	แสดง ความคิด เห็นและประ เมินค่าเขียน ไม่มีเหตุผล ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8

2.3 มีการอ้างอิง	เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	เจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
2.4 สร้างสรรค์						
2.5 อยู่ในหลักศีลธรรม						
3. การให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	ให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	ให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	ให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	ให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน		
3.1 ใช้ได้จริง	ได้ชัดเจนและ	ชีวิตประจำวัน	ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อหรือไม่ได้	1	4
3.2 ตามค่านิยมของสังคม	เหมาะสมตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ได้ชัดเจนเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
3.3 สร้างสรรค์						
3.4 ทันสมัย						
3.5 เกิดประโยชน์						
4. การลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบ	ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบ	ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบ	ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบ	ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบ		
4.1 ใคร	ตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	และมีระบบ	ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ขั้นตอน ตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8
4.2 ทำอะไร						
4.3 ที่ไหน						
4.4 เมื่อไร						
4.5 ผลเป็นอย่างไร						
5. การใช้ภาษาในการถ่ายทอด	ใช้ภาษาได้สละสลวย	ใช้ภาษาได้สละสลวย	ใช้ภาษาได้สละสลวย	ใช้ภาษาได้สละสลวย		
5.1 เขียนสะกดถูกต้อง	เข้าใจง่ายเหมาะสมกับ	เข้าใจง่ายเหมาะสม	เข้าใจง่ายเหมาะสมกับ	เข้าใจง่ายตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อหรือไม่ได้	2	8
5.2 เว้นวรรคถูกต้อง	เรื่องตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	กับเรื่องตาม	เรื่องตามเกณฑ์ 2 ข้อ			

5.3 ถูกลูก ไวยากรณ์		เกณฑ์ 3- 4 ข้อ				
5.4 หลากคำ						
5.5 สะอาด						
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระกวางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุติมา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร
 เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
 เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่จะเขียนสื่อสารได้ดี จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่องเล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูนำนวัตกรรมเกม มาใช้กับนักเรียน เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน (<https://wordwall.net/resource/27426827>) ซึ่งจะเป็นภาพที่ต่างจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
- 2) ให้นักเรียนสังเกตภาพที่ฉายจากเกมบนจอ Smart TV ว่าในภาพมีอะไรบ้าง

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูสุ่มให้นักเรียนบอกสิ่งที่สังเกตได้จากภาพ
- 2) ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม โดยตามความสมัครใจ กลุ่มละ 5 คน

ขั้นการค้นและคิด

- 1) ครูให้นักเรียนช่วยกันแต่งเรื่องจากภาพที่อยู่บนจอ Smart TV ตามจินตนาการของแต่ละคน โดยให้ช่วยกันคิดช่วยกันปรึกษา
- 2) ครูแจกใบงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ แล้วเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงานของกลุ่ม โดยสามารถค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลในการเขียน จากโทรศัพท์มือถือของนักเรียนได้ (20 นาที)

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม โดยครูกำหนดกติกาของห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้แต่ละกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามกลุ่มผู้นำเสนอ หรือให้กลุ่มผู้นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้เพื่อนว่ากลุ่มไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับการถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อนในแต่ละกลุ่ม โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง

นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่ากลุ่มไหนสรุปองค์ความรู้ได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของกลุ่มนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27426827>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ภาพ

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

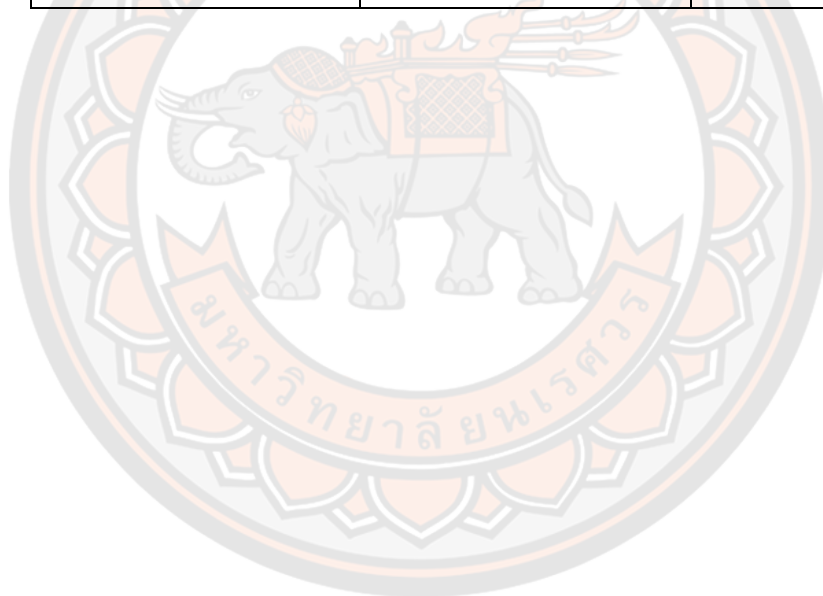
รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนสื่อสาร 1.1 คำและความหมาย 1.2 การใช้สัญลักษณ์ 1.3 สร้างสรรค์ 1.4 กลวิธีการเขียน 1.5 กระชับชัดเจน	ถูกต้องสมบูรณ์ ชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ถูกต้องชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ	ถูกต้องตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ตรงตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อหรือไม่ถูกต้อง	3	12
2. การแสดงความคิดเห็นและการประเมินค่า 2.1 ตรงตามข้อเท็จจริง	แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผล และชัดเจน	แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมี	แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผล ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนไม่มีเหตุผล		

2.2 มีเหตุผล 2.3 มีการ อ้างอิง 2.4 สร้างสรรค์ 2.5 อยู่ในหลัก ศีลธรรม	ครบถ้วนตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	เหตุผล และชัด เจนตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ		ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้		
3. การให้ข้อคิด หรือ แนวทางเพื่อ นำไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวัน 3.1 ใช้ได้จริง 3.2 ตามค่านิยม ของสังคม 3.3 สร้างสรรค์ 3.4 ทันสมัย 3.5 เกิด ประโยชน์	ให้ข้อคิดหรือ แนว ทางเพื่อ นำไปปรับใช้ ใน ชีวิตประจำวัน ได้ชัดเจนและ เหมาะสมตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ให้ข้อคิด หรือแนว ทาง เพื่อ นำไป ปรับใช้ใน ชีวิต ประจำวัน ได้ชัด เจนตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ให้ข้อคิดหรือ แนวทางเพื่อ นำไปปรับใช้ ใน ชีวิตประจำวัน ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ให้ข้อคิด หรือ แนวทาง ไป ปรับใช้ใน ชีวิต ประจำวัน ได้ตาม เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือ ไม่ได้	1	4
4. การลำดับ ความคิดอย่าง เป็นขั้นตอนและมี ระบบ 4.1 ใคร 4.2 ทำอะไร 4.3 ที่ไหน 4.4 เมื่อไร 4.5 ผลเป็น อย่างไร	ลำดับ ความคิดอย่าง เป็นขั้นตอน และมีระบบ ตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ขั้นตอน และมี ระบบ ตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ลำดับ ความคิดอย่าง เป็นขั้นตอน และมีระบบ ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ลำดับ ขั้นตอน ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8
5. การใช้ภาษา ในการถ่ายทอด 5.1 เขียนสะกด ถูกต้อง 5.2 เว้นวรรค ถูกต้อง	ใช้ภาษาได้ สละสลวย เข้าใจง่าย เหมาะสมกับ เรื่องตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ใช้ภาษา ได้สละ สลวย เข้าใจง่าย เหมาะสม กับเรื่อง ตาม	ใช้ภาษาได้ สละ สลวย เข้าใจง่าย เหมาะสมกับ เรื่องตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ใช้ภาษาได้ สละ สลวย เข้าใจง่าย ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8

5.3 ถูกลูก ไวยากรณ์		เกณฑ์ 3- 4 ข้อ				
5.4 หลากคำ						
5.5 สะอาด						
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระหว่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุติมา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ	เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่จะเขียนสื่อสารได้ดี จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่องเล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูนำนวัตกรรมเกม มาใช้กับนักเรียน เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
- 2) ให้นักเรียนส่งตัวแทนของห้องมาดเกม 1 ครั้ง
(<https://wordwall.net/resource/27426827>)
ซึ่งจะเป็นภาพที่ต่างจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
- 2) ให้นักเรียนสังเกตภาพที่ฉายจากเกมบนจอ Smart TV ว่าในภาพมีอะไรบ้าง

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูสุ่มให้นักเรียนบอกสิ่งที่สังเกตได้จากภาพ คนที่บอกมากที่สุดครูมีรางวัลให้
- 2) ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม โดยตามความสมัครใจ กลุ่มละ 5 คน

ขั้นการค้นและคิด

- 3) ครูให้นักเรียนช่วยกันแต่งเรื่องจากภาพที่อยู่บนจอ Smart TV ตามจินตนาการของแต่ละคน โดยให้ช่วยกันคิดช่วยกันปรึกษา
- 4) ครูแจกใบงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ แล้วเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงานเดี่ยว แต่ให้สามารถปรึกษาเพื่อนในกลุ่มได้ โดยสามารถค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลในการเขียน จากโทรศัพท์มือถือของนักเรียนได้

ขั้นนำเสนอ

- 1) ให้เพื่อนในกลุ่มส่งผลงานที่ดีที่สุด เป็นผลงานกลุ่ม แล้วมานำเสนอผลงานชิ้นเรียน โดยครูกำหนดกติกา เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้แต่ละกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามกลุ่มผู้นำเสนอ หรือให้กลุ่มผู้นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้เพื่อนว่ากลุ่มไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับการถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อนในแต่ละกลุ่ม โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่ากลุ่มไหนสรุปองค์ความรู้ได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของกลุ่มนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27426827>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ภาพ

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

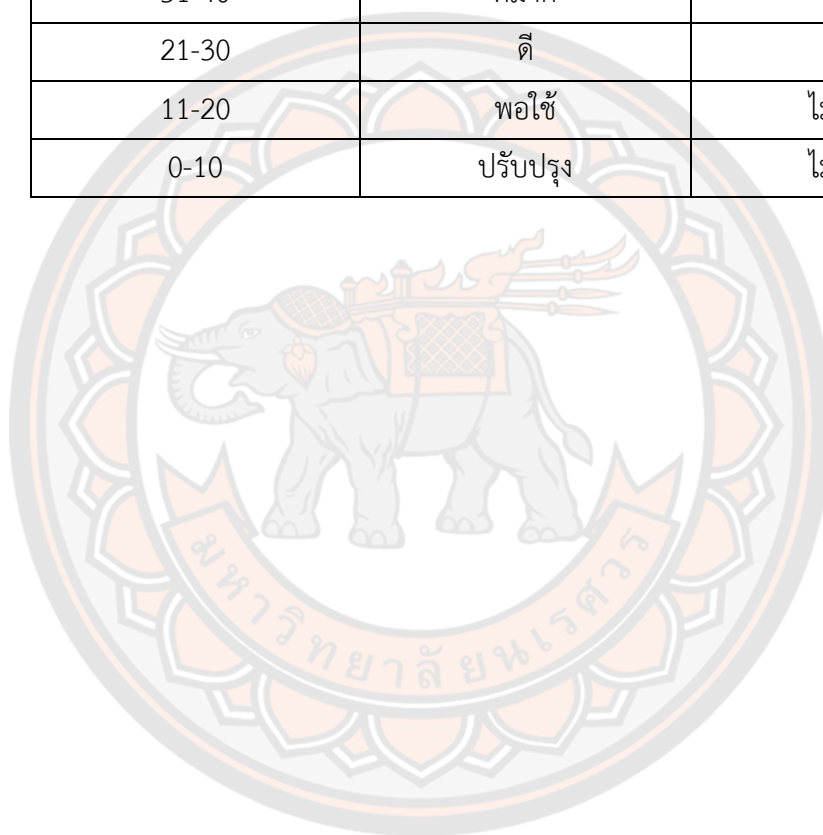
รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนสื่อสาร	ถูกต้อง	ถูกต้อง	ถูกต้อง	ตรงตาม	3	12
1.1 คำและความหมาย	สมบูรณ์	ชัดเจน	ตามเกณฑ์	เกณฑ์เพียง		
1.2 การใช้สัญลักษณ์	ชัดเจน	ตาม	2 ข้อ	1 ข้อ หรือไม่		
1.3 สร้างสรรค์	ครบถ้วน	เกณฑ์ 3-		ถูกต้อง		
1.4 กลวิธีการเขียน	ตาม	4 ข้อ				
1.5 กระชับ ชัดเจน	เกณฑ์ทั้ง					
	5 ข้อ					
2. การแสดงความคิดเห็นและการประเมินค่า	แสดง ความ คิดเห็น	แสดง ความคิด เห็นและ	แสดง ความคิด เห็นและ	แสดง ความคิด เห็นและประ	2	8
2.1 ตรงตามข้อเท็จจริง	และ	ประเมิน	ประเมิน	เมินค่าเขียน		
2.2 มีเหตุผล	ประเมิน	ค่าเขียน	ค่าเขียน	ไม่มีเหตุผล		
2.3 มีการอ้างอิง	ค่าเขียน	อย่างมี	อย่างมี	ตามเกณฑ์		
2.4 สร้างสรรค์	อย่างมี	เหตุผล	เหตุผล			

2.5 อยู่ในหลักศีลธรรม	เหตุผล และ ชัดเจน ครบถ้วน ตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	และชัด เจนตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้		
3. การให้ข้อคิดหรือ แนวทางเพื่อนำไปปรับ ใช้ในชีวิตประจำวัน 3.1 ใช้ได้จริง 3.2 ตามค่านิยมของ สังคม 3.3 สร้างสรรค์ 3.4 ทันทสมัย 3.5 เกิดประโยชน์	ให้ข้อคิด หรือแนว ทางเพื่อ นำไปปรับ ใช้ใน ชีวิตประ จําวัน ได้ ชัดเจน และ เหมาะสม ตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ให้ข้อคิด หรือแนว ทาง เพื่อ นำไป ปรับใช้ใน ชีวิต ประจําวัน ได้ชัด เจนตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ให้ข้อคิด หรือ แนวทาง เพื่อนำไป ปรับใช้ใน ชีวิตประ จําวันตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ให้ข้อคิดหรือ แนวทาง ไป ปรับใช้ใน ชีวิต ประจําวันได้ ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	1	4
4. การลำดับความคิด อย่างเป็นขั้นตอนและมี ระบบ 4.1 ใคร 4.2 ทำอะไร 4.3 ที่ไหน 4.4 เมื่อไร 4.5 ผลเป็นอย่างไร	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ขั้นตอน และมี ระบบตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ขั้นตอน และมี ระบบ ตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ขั้นตอน และมี ระบบตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ลำดับ ความคิด อย่างเป็น ลำดับ ขั้นตอน ตาม เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือ ไม่ได้	2	8
5. การใช้ภาษาในการ ถ่ายทอด 5.1 เขียนสะกดถูกต้อง 5.2 เว้นวรรคถูกต้อง 5.3 ถูกหลักไวยากรณ์ 5.4 หลากคำ	ใช้ภาษา ได้ สละสลวย เข้าใจง่าย เหมาะสม กับเรื่อง	ใช้ภาษา ได้สละ สลวย เข้าใจง่าย เหมาะสม กับเรื่อง	ใช้ภาษาได้ สละ สลวย เข้าใจง่าย เหมาะสม กับเรื่อง	ใช้ภาษาได้ สละ สลวย เข้าใจง่าย ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้	2	8

5.5 สะอาด	ตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ตาม เกณฑ์ 3- 4 ข้อ	ตามเกณฑ์ 2 ข้อ			
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระกวางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุติมา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
เรื่อง การเขียนเรียงความ	เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่เขียนสื่อสารได้ดี จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่องเล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/4 เขียนเรียงความ
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนเรียงความ
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนเรียงความ
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนเรียงความ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนมากดเลือกเรื่องที่จะได้เรียนในวันนี้

<https://wordwall.net/resource/27433706>

(การเรียนรู้ออนไลน์/วันเด็กในฝัน/อาชีพที่ฉันอยากเป็น)

- 2) ครูให้นักเรียนดูคลิปตามเรื่องที่ปรากฏบนหน้าจอ Smart TV

(การเรียนรู้ออนไลน์/วันเด็กในฝัน/อาชีพที่ฉันอยากเป็น)

- 3) ครูให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ดู

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูถามนักเรียนว่านักเรียนคิดอย่างไร จากการดูคลิปดังกล่าว
- 2) หากนักเรียนต้องเปลี่ยนจากการถ่ายทอดความคิดด้วยคำพูด เป็นการถ่ายทอดด้วยการเขียน นักเรียนจะถ่ายทอดออกมาอย่างไรได้บ้าง นักเรียนสามารถค้นคว้าหาคำตอบได้จากอินเทอร์เน็ต (พยายามนำเข้าเรื่องการเขียนเรียงความ)
- 3) หากนักเรียนต้องเขียนเรียงความนักเรียนจะเริ่มต้นอย่างไร
- 4) ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 5 คน
- 5) ครูมอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มเขียนเรียงความเรื่อง “การเรียนรู้ออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้สถานการณ์โรคติดต่อเชื้อไวรัสโควิด-19”

ขั้นการค้นและคิด

- 1) นักเรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตได้
- 2) ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิด และช่วยกันเขียนเรียงความ ความยาว 15 บรรทัด โดยให้มีคำนำ เนื้อเรื่อง และสรุป โดยใช้เวลา 20 นาที

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม โดยครูกำหนดกติกาของห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้แต่ละกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามกลุ่มเพื่อนนำเสนอ หรือให้กลุ่มเพื่อนำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้เพื่อนว่ากลุ่มไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับ

การถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อนในแต่ละกลุ่ม โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่ากลุ่มไหนสรุปองค์ความรู้ได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของกลุ่มนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27433706>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ใบงาน

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนเรียงความ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนเนื้อเรื่อง 1.1 นำเสนอประเด็นหลักเพียงประเด็นเดียว 1.2 ลำดับความคิดต่อเนื่อง 1.3 เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ 1.4 มีความเป็นเหตุเป็นผล	ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตามเกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ	ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3-4 ข้อ	ถูกต้อง ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ตรงตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ถูกต้อง	3	12

1.5 มีการนำเสนอแนวคิดใหม่						
2. การตั้งชื่อเรื่อง 2.1 ชื่อเรื่องมีคำที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับภาพ 2.2 สื่อความหมายได้ตรงหรือสอดคล้องกับภาพ 2.3 ใช้คำ วลี ประโยคหรือข้อความถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา	ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตามเกณฑ์ ทั้ง 3 ข้อ	ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ถูกต้อง ตามเกณฑ์ 1 ข้อ	ไม่ถูกต้องตาม เกณฑ์	2	8
3. การเขียนคำนำและสรุป 3.1 ใช้คำคม สำนวน ขำว บทกลอน หรือ ภาษา วรรณศิลป์อย่างใดอย่างหนึ่ง 3.2 มีประเด็นสอดคล้องกับเรื่อง 3.3 นำความคิดหรือ อ้าความคิดตามความคิดหลักในเนื้อหา ไม่เพิ่ม ประเด็นใหม่หรือนอกประเด็น 3.4 สัตส่วนสมดุลกับเนื้อเรื่อง	เขียนคำนำ และสรุปได้ ชัดเจนและ เหมาะสม ครบถ้วน ตามเกณฑ์ ทั้ง 4 ข้อ	เขียน คำนำ และ สรุปได้ ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3 ข้อ	เขียนคำนำ และสรุป ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	เขียนคำนำและ สรุปตามเกณฑ์ 1 ข้อ หรือไม่มี การเขียนคำนำ และสรุป	1	4
4. การใช้ภาษา 4.1 การเลือกใช้คำ ได้ถูกต้อง 4.2 เว้นวรรคตอนได้ 4.3 ใช้คำสุภาพ	ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตามเกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ	ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3-4 ข้อ	ถูกต้อง ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ตรงตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ถูกต้อง	2	8

4.4 ใช้ประโยคสื่อ ความหมายได้						
4.5 ใช้คำได้ สละสลวย						
5. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำ ให้ นับเป็น 1 คำ)	เขียนสะกด คำถูกต้อง ทุกคำ	เขียน สะกด คำ ผิด 2-3 แห่ง	เขียน สะกดคำ ผิด 4-5 แห่ง	เขียนสะกดคำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป	2	8
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระกวางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุติมา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร
 เรื่อง การเขียนเรียงความ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
 เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่เขียนสื่อสารได้ดีจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/4 เขียนเรียงความ
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนเรียงความ
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนเรียงความ
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนเรียงความ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนมาคัดเลือกเรื่องที่จะได้เรียนในวันนี้

<https://wordwall.net/resource/27433706>

(การเรียนรู้ออนไลน์/วันเด็กในฝัน/อาชีพที่ฉันอยากเป็น) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

- 2) ครูให้นักเรียนดูคลิปตามเรื่องที่ปรากฏบนหน้าจอ Smart TV (การเรียนรู้ออนไลน์/วันเด็กในฝัน/อาชีพที่ฉันอยากเป็น) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

- 3) ครูให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ดู

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูถามนักเรียนว่านักเรียนคิดอย่างไร จากการดูคลิปดังกล่าว
- 2) ครูถามนักเรียนว่าการเขียนเรียงความต้องมีย่อประกอบสำคัญอย่างไร
- 3) จากการศึกษาค้นคว้าและเริ่มเขียนเรียงความครั้งที่แล้ว การเขียนเรียงความต่างจากการเขียนปกติอย่างไร
- 4) ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 5 คน
- 5) ครูมอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมเดี่ยว แต่ให้ปรึกษากันได้ภายในกลุ่ม ด้วยการเขียนเรียงความเรื่อง “วันเด็กในฝัน ที่ฉันอยากให้เป็นจริง”

ขั้นการค้นและคิด

- 1) นักเรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตได้
- 2) ให้นักเรียนเขียนเรียงความ รายบุคคลความยาว 10 บรรทัด โดยให้มีคำนำ เนื้อเรื่อง และสรุป โดยใช้เวลา 20 นาที

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองให้เพื่อนในกลุ่มฟัง โดยครูกำหนดกติกาของห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้เพื่อนในกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามผู้นำเสนอ หรือให้ผู้นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้เพื่อนว่าคนไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับการ

ถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อน โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่าคนไหนเขียนได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของคนนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27433706>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ใบงาน

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนเรียงความ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนเนื้อเรื่อง	ถูกต้อง	ถูกต้อง	ถูกต้อง	ตรงตาม	3	12
1.1 นำเสนอประเด็นหลักเพียงประเด็นเดียว	สมบูรณ์	ชัดเจน	ตามเกณฑ์	เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่		
1.2 ลำดับความคิดต่อเนื่อง	ครบถ้วน	ตาม	2 ข้อ	ถูกต้อง		
1.3 เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ	ตาม	เกณฑ์				
1.4 มีความเป็นเหตุเป็นผล	ตาม	3-4				
1.5 มีการนำเสนอแนวคิดใหม่	เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ข้อ				

2. การตั้งชื่อเรื่อง 2.1 ชื่อเรื่องมีคำที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับภาพ 2.2 สื่อความหมายได้ตรงหรือสอดคล้องกับภาพ 2.3 ใช้คำ วลี ประโยคหรือข้อความถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา	ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตาม เกณฑ์ทั้ง 3 ข้อ	ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	ถูกต้อง ตามเกณฑ์ 1 ข้อ	ไม่ถูกต้อง ตามเกณฑ์	2	8
3. การเขียนคำนำและสรุป 3.1 ใช้คำคม สำนวน ขำว บทกลอน หรือภาษาวรรณศิลป์อย่างใดอย่างหนึ่ง 3.2 มีประเด็นสอดคล้องกับเรื่อง 3.3 นำความคิดหรือย่อความคิดตามความคิดหลักในเนื้อหา ไม่เพิ่มประเด็นใหม่หรือนอกประเด็น 3.4 สัตส่วนสมดุลกับเนื้อเรื่อง	เขียนคำ นำและ สรุปได้ ชัดเจน และ เหมาะสม ครบถ้วน ตาม เกณฑ์ทั้ง 4 ข้อ	เขียน คำนำ และ สรุปได้ ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3 ข้อ	เขียนคำนำ และสรุป ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	เขียนคำนำ และสรุปตาม เกณฑ์ 1 ข้อ หรือไม่มีการ เขียนคำนำ และสรุป	1	4
4. การใช้ภาษา 4.1 การเลือกใช้คำได้ ถูกต้อง 4.2 เว้นวรรคตอนได้ ถูกต้อง 4.3 ใช้คำสุภาพ 4.4 ใช้ประโยคสื่อ ความหมายได้ 4.5 ใช้คำได้สละสลวย	ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตาม เกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ	ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3-4 ข้อ	ถูกต้อง ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	ตรงตาม เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ ถูกต้อง	2	8
5. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำ ให้นับเป็น 1 คำ)	เขียน สะกดคำ ถูกต้อง ทุกคำ	เขียน สะกด คำ ผิด 2-3 แห่ง	เขียนสะกด คำ ผิด 4-5 แห่ง	เขียนสะกด คำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป	2	8
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระกวางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุตินา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

เรื่อง การเขียนเรียงความ

เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นที่ทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่เขียนสื่อสารได้ดีจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม

ท 2.1 ป.6/4 เขียนเรียงความ

ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน

ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนเรียงความ

3.2 ด้านทักษะ (P)

3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนเรียงความ

3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การเขียนเรียงความ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนมากดเลือกเรื่องที่จะได้เรียนในวันนี้

<https://wordwall.net/resource/27433706>

(การเรียนรู้ออนไลน์/วันเด็กในฝัน/อาชีพที่ฉันอยากเป็น) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 และ 6

- 2) ครูให้นักเรียนดูคลิปตามเรื่องที่ปรากฏบนหน้าจอ Smart TV (การเรียนรู้ออนไลน์/วันเด็กในฝัน/อาชีพที่ฉันอยากเป็น) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับแผนการจัดการเรียนรู้ 5 และ 6

- 3) ครูให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ดู

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูถามนักเรียนว่านักเรียนคิดอย่างไร จากการดูคลิปดังกล่าว
- 2) ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 5 คน
- 3) ครูมอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมเดี่ยว แต่ให้ปรึกษากันได้ภายในกลุ่ม ด้วยการเขียนเรียงความเรื่อง “อาชีพในฝันที่ฉันอยากเป็น”

ขั้นการค้นและคิด

- 1) นักเรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตได้
- 4) ให้นักเรียนเขียนเรียงความ รายบุคคลความยาว 15 บรรทัด โดยให้มีคำนำ เนื้อเรื่อง และสรุป โดยใช้เวลา 20 นาที

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองให้เพื่อนในกลุ่มฟัง โดยครูกำหนดกติกาของห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้เพื่อนในกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามผู้นำเสนอ หรือให้ผู้นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้เพื่อนว่าคนไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับการ

ถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อน โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่าคนไหนเขียนได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของคนนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27433706>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ใบงาน

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนเรียงความ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนเนื้อเรื่อง	ถูกต้อง	ถูกต้อง	ถูกต้อง	ตรงตาม	3	12
1.1 นำเสนอประเด็นหลัก	สมบูรณ์	ชัดเจน	ตาม	เกณฑ์เพียง		
เพียงประเด็นเดียว	ณ์	ตาม	เกณฑ์ 2	1 ข้อ		
1.2 ลำดับความคิดต่อเนื่อง	ชัดเจน	เกณฑ์	ข้อ	หรือไม่		
1.3 เนื้อหามีความสัมพันธ์	ครบถ้	3-4		ถูกต้อง		
กับภาพ	วน	ข้อ				
1.4 มีความเป็นเหตุเป็นผล	ตาม					
1.5 มีการนำเสนอแนวคิดใหม่	เกณฑ์					
	ทั้ง 5					
	ข้อ					

<p>2. การตั้งชื่อเรื่อง</p> <p>2.1 ชื่อเรื่องมีคำที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับภาพ</p> <p>2.2 สื่อความหมายได้ตรง หรือสอดคล้องกับภาพ</p> <p>2.3 ใช้คำ วลี ประโยค หรือข้อความถูกต้อง ตามหลักการใช้ภาษา</p>	<p>ถูกต้อง สมบูรณ์ ณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตาม เกณฑ์ ทั้ง 3 ข้อ</p>	<p>ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 2 ข้อ</p>	<p>ถูกต้อง ตาม เกณฑ์ 1 ข้อ</p>	<p>ไม่ถูกต้อง ตามเกณฑ์</p>	<p>2</p>	<p>8</p>
<p>3. การเขียนคำนำและสรุป</p> <p>3.1 ใช้คำคม สำนวน ขำว บทกลอน หรือภาษา วรรณศิลป์อย่างใด อย่างหนึ่ง</p> <p>3.2 มีประเด็นสอดคล้องกับ เรื่อง</p> <p>3.3 นำความคิดหรือย่อ ่ความคิดตามความคิด หลักในเนื้อหา ไม่เพิ่ม ประเด็นใหม่หรือนอก ประเด็น</p> <p>3.4 สัดส่วนสมดุลกับเนื้อเรื่อง</p>	<p>เขียน คำนำ และ สรุปได้ ชัดเจน และ เหมาะ สม ครบถ้วน ตาม เกณฑ์ ทั้ง 4 ข้อ</p>	<p>เขียน คำนำ และ สรุปได้ ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3 ข้อ</p>	<p>เขียนคำ นำและ สรุปตาม เกณฑ์ 2 ข้อ</p>	<p>เขียนคำนำ และสรุป ตามเกณฑ์ 1 ข้อ หรือไม่มี การเขียนคำ นำและสรุป</p>	<p>1</p>	<p>4</p>
<p>4. การใช้ภาษา</p> <p>4.1 การเลือกใช้คำได้ถูกต้อง</p> <p>4.2 เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง</p> <p>4.3 ใช้คำสุภาพ</p> <p>4.4 ใช้ประโยคสื่อ ความหมายได้</p> <p>4.5 ใช้คำได้สละสลวย</p>	<p>ถูกต้อง สมบูรณ์ ณ์ ชัดเจน ครบถ้วน ตาม เกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ</p>	<p>ถูกต้อง ชัดเจน ตาม เกณฑ์ 3-4 ข้อ</p>	<p>ถูกต้อง ตาม เกณฑ์ 2 ข้อ</p>	<p>ตรงตาม เกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ ถูกต้อง</p>	<p>2</p>	<p>8</p>

5. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำ ให้นับเป็น 1 คำ)	เขียน สะกด คำ ถูกต้อง ทุกคำ	เขียน สะกด คำ ผิด 2-3 แห่ง	เขียน สะกดคำ ผิด 4-5 แห่ง	เขียนสะกด คำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป	2	8
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระกวางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุตินา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนศ โกวินท์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
 เรื่อง การเขียนย่อความ เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่เขียนสื่อสารได้ดีจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์ ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/5 เขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนย่อความ
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนย่อความ
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนย่อความ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนมากดเลือกเรื่องที่จะได้เรียนในวันนี้
<https://wordwall.net/resource/27433447> (ระดมฉีdn้ำลตหมอกควน/
เก้าหรือสิบ/ใครจะเป็นหัวหน้า)
- 2) ครูให้นักเรียนดูคลิปสั้น ๆ ที่สอดคล้องกับเรื่องที่ปรากฏบนหน้าจอ Smart TV
(ระดมฉีdn้ำลตหมอกควน/เก้าหรือสิบ/ใครจะเป็นหัวหน้า)

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าจากคลิปวิดีโอ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร
ผลเป็นอย่างไร
- 2) ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง
- 3) ครูสอบถามนักเรียนว่าหากเราต้องการสรุปเรื่องแล้วถ่ายทอดออกมา ถ้าไม่
ออกมาเป็นคำพูด แต่ให้ถ่ายทอดออกมาผ่านการเขียน เราสามารถเขียนออกมา
อย่างไรได้บ้าง ให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็น (โดยครูจะพยายามโยงเข้า
เรื่องการเขียนย่อความ)
- 4) ครูให้นักเรียนจับกลุ่มตามความสมัครใจ กลุ่มละ 5 คน

ขั้นการค้นและคิด

- 1) ครูสอบถามนักเรียนว่าการเขียนย่อความคืออะไร แล้วมีวิธีการอย่างไร
- 2) ให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้เรื่องการเขียนย่อความจากอินเทอร์เน็ต
- 3) ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มเขียนย่อความ โดยให้ช่วยกันคิดช่วยกันปรึกษา
แล้วเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงานของกลุ่ม และนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม โดยครูกำหนดกติกาของ
ห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้แต่ละกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามกลุ่มผู้นำเสนอ หรือให้
กลุ่มผู้นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมิน
ให้เพื่อนว่ากลุ่มไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับ

การถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อนในแต่ละกลุ่ม โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่ากลุ่มไหนสรุปองค์ความรู้ได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของกลุ่มนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27433447>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ใบงาน

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนย่อความ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนเนื้อความ 1.1 มีประเด็นสำคัญครบตามแนวคำตอบ 1.2 ไม่ขยายความคิดเกินประเด็นสำคัญ 1.3 ไม่เพิ่มประเด็นความคิด	เขียนเนื้อความได้ตามเกณฑ์ครบ 4 ข้อ	เขียนเนื้อความได้ตามเกณฑ์ 3 ข้อ	เขียนเนื้อความได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	เขียนเนื้อความได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ หรือไม่ตามเกณฑ์	3	12

นอกเหนือจาก ประเด็นสำคัญ 1.4 ลำดับ เนื้อความเป็นเหตุ เป็นผลกัน						
2. การใช้ภาษา 2.1 ย่อหน้า และวันวรรค ถูกต้อง 2.2 ใช้คำ ถูกต้องตามบริบท 2.3 ใช้คำเชื่อม ได้เหมาะสมกับ เนื้อความ 2.4 ใช้ ภาษาระดับ เดียวกัน 2.5 ใช้ ภาษาระดับกึ่ง ทางการ ขึ้นไป ไม่ ใช้ภาษาพูด หรือ ภาษาถิ่น	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ ครบ 5 ข้อ	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ 4 ข้อ	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ 3 ข้อ	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ หรือต่ำ กว่า 2 ข้อ	2	8
3. การเขียนคำ ขึ้นต้น มีส่วนประกอบคือ 3.1 ประเภทของ สาร 3.2 ชื่อเรื่อง 3.3 ชื่อสิ่งพิมพ์ 3.4 วัน เดือน ปี 3.5 ฉบับที่ 3.6 เลขหน้า 3.7 คำว่า ความ ว่า	ระบุ ส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ ครบ 7 ข้อ	ระบุ ส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ ครบ 5-6 ข้อ	ระบุ ส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ ครบ 3-4 ข้อ	ระบุ ส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ ครบ 0-2 ข้อ	1	4

4. การเขียน สะกดคำ (เขียนผิดซ้ำ ให้นับเป็น 1 คำ)	เขียนสะกด คำถูกต้อง ทุกคำ	เขียนสะกด คำ ผิด 2-3 แห่ง	เขียนสะกด คำ ผิด 4-5 แห่ง	เขียนสะกด คำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป	2	8
5. ความเป็น ระเบียบเรียบร้อย 5.1 เขียน ตัวอักษรอ่านง่าย 5.2 สะอาด 5.3 เป็น ระเบียบเรียบร้อย 5.4 มีย่อหน้า	เป็น ระเบียบ เรียบร้อย ตามเกณฑ์ ครบ 4 ข้อ	เป็น ระเบียบ เรียบร้อย ตามเกณฑ์ ครบ 3 ข้อ	เป็น ระเบียบ เรียบร้อย ตามเกณฑ์ ครบ 2 ข้อ	เป็น ระเบียบ เรียบร้อย ตามเกณฑ์ ครบ 1 ข้อ หรือไม่มี ตามเกณฑ์	2	8
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระกวางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุติมา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล

เขียนย่อความ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนย่อความจากเรื่องที่กำหนดให้ ด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวไม่เกิน 5 บรรทัด

ระดมฉีดน้ำลดหมอกควัน

หมอกควันยังปกคลุมทั่วภาคเหนือตอนบน “กรมควบคุมมลพิษ” สั่งระดมฉีดน้ำลดปริมาณหมอกควันในอากาศ “แม่ฮ่องสอน ลำปาง” ฝุ่นละอองยังเกินค่ามาตรฐาน นายจตุพร บุรุษพัฒน์ อธิบดีกรมควบคุมมลพิษ (คพ.) กล่าวว่าในหลายจังหวัดภาคเหนือ ได้มีการแก้ไขปัญหาหมอกควันในพื้นที่ โดยการฉีดพ่นละอองน้ำขึ้นไปในอากาศ ซึ่งเป็นไปตามแผนจัดการ และแก้ไขปัญหาหมอกควันตามนโยบายของกระทรวงมหาดไทย เมื่อพิจารณาจากสถิติเทียบกับปีที่ผ่านมาจะเห็นว่าดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งนี้การฉีดน้ำเพื่อเพิ่มความชื้นในบรรยากาศเป็นการลดการสะสมของฝุ่นในเขตเมือง เพื่อลดความรุนแรงของสถานการณ์หมอกควันขณะเดียวกันกรมควบคุมมลพิษ (คพ.) รายงานสถานการณ์หมอกควันภาคเหนือ ประจำวันที่ 26 มี.ค. 2560 พบว่า ฝุ่นละอองสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานสองจังหวัด ได้แก่ จ.ลำปาง และจ.แม่ฮ่องสอน โดยค่าสูงสุดที่ตรวจวัดได้อยู่ที่ ต.บ้านดง อ.แม่เมาะ จ.ลำปาง 129 ไมโครกรัมต่อลูกบาศก์เมตร โดยสาเหตุของหมอกควัน คือ การลักลอบเผาเพื่อหาของป่า ล่าสัตว์ และการเตรียมพื้นที่เกษตร

นายแพทย์วิริยะ เพ็งจันทร์ อธิบดีกรมอนามัย กล่าวเตือนประชาชนที่ประสบปัญหา อันเนื่องมาจากปัญหาหมอกควันในพื้นที่ภาคเหนือ ว่าประชาชนควรงดทำกิจกรรมนอกบ้าน หลีกเลี่ยงการออกกำลังกายกลางแจ้ง หรือหลีกเลี่ยงการทำงานหนักที่ต้องออกแรงมาก เพราะจะส่งผลให้ร่างกาย ได้รับปริมาณฝุ่นละอองเข้าไปมากยิ่งขึ้น โดยกลุ่มเสี่ยงที่ต้องดูแลเป็นพิเศษ ได้แก่ เด็กเล็ก สตรีมีครรภ์ ผู้สูงอายุ และผู้มีโรคประจำตัว อาทิ โรคทางเดินหายใจโรคหัวใจ โรคตาอักเสบ และโรคผิวหนังอักเสบ ถ้าต้องออกจากบ้านให้สวมหน้ากากป้องกันฝุ่นละออง หรือใช้ผ้าชุบน้ำ ให้ชุ่มแล้วปิดจมูก เพื่อป้องกันการหายใจเอาฝุ่นละอองเข้าสู่ร่างกาย สำหรับบ้านที่มีระบบปรับอากาศหรือระบบกรองอากาศ ควรเปลี่ยนหรือหมั่นล้างระบบกรองอากาศเป็นประจำ เพื่อป้องกันการสูดฝุ่นละอองเข้าสู่ร่างกาย

ข่าวเรื่องระดมฉีดน้ำลดหมอกควัน จากหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ ปีที่ 30 ฉบับที่ 10413

วันจันทร์ที่ 27 มีนาคม 2560 โฟกัสสิ่งแวดล้อม หน้า 13 - 14



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร
 เรื่อง การเขียนย่อความ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
 เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่เขียนสื่อสารได้ดีจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/5 เขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนย่อความ
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนย่อความ
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนย่อความ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนมากดเลือกเรื่องที่จะได้เรียนในวันนี้
<https://wordwall.net/resource/27433447> (ระดมฉีdn้ำลตหมอกควน/
เก้าหรือสิบ/ใครจะเป็นหัวหน้า) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8
- 2) ครูให้นักเรียนดูคลิปสั้น ๆ ที่สอดคล้องกับเรื่องที่ปรากฏบนหน้าจอ Smart TV
(ระดมฉีdn้ำลตหมอกควน/เก้าหรือสิบ/ใครจะเป็นหัวหน้า) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าจากคลิปวิดีโอ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร
ผลเป็นอย่างไร
- 2) ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง
- 3) ครูสอบถามนักเรียนว่าการทำกิจกรรมครั้งนี้แล้วเรื่องการเขียนย่อความ ต่างจาก
การเขียนปกติอย่างไร
- 4) ครูให้นักเรียนจับกลุ่มตามความสมัครใจ กลุ่มละ 5 คน

ขั้นการค้นและคิด

- 1) ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่ม เขียนย่อความ แต่ทำเป็นรายบุคคล โดยปรึกษาเพื่อนใน
กลุ่มได้ แล้วเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงานของตนเอง
- 2) นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตได้

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองให้เพื่อนในกลุ่มฟัง โดยครูกำหนดกติกาของ
ห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้เพื่อนในกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามผู้นำเสนอ หรือให้ผู้
นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้
เพื่อนว่าคนไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับการ

ถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

1) ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อน โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่าคนไหนเขียนได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของคนนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27433447>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ใบงาน

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนย่อความ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนเนื้อความ 1.1 มีประเด็นสำคัญ ครบตามแนวคำตอบ 1.2 ไม่ขยายความคิด เกินประเด็นสำคัญ 1.3 ไม่เพิ่มประเด็น ความคิดนอกเหนือ จากประเด็นสำคัญ 1.4 ลำดับเนื้อความเป็น เหตุเป็นผลกัน	เขียน เนื้อความ ได้ตามเกณฑ์	เขียน เนื้อควา ม ได้ตาม เกณฑ์	เขียน เนื้อความ ได้ตาม เกณฑ์ 2 ข้อ	เขียน เนื้อความ ได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ หรือไม่ ตามเกณฑ์	3	12
2. การใช้ภาษา	ใช้ภาษา	ใช้ภาษา	ใช้ภาษา	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์	2	8

<p>2.1 ย่อหน้าและเว้นวรรคถูกต้อง</p> <p>2.2 ใช้คำถูกต้องตามบริบท</p> <p>2.3 ใช้คำเชื่อมได้เหมาะสมกับ เนื้อความ</p> <p>2.4 ใช้ภาษาระดับเดียวกัน</p> <p>2.5 ใช้ภาษาระดับกึ่งทางการขึ้นไป ไม่ใช่ภาษาพูดหรือภาษาถิ่น</p>	<p>ได้ตามเกณฑ์ครบ 5 ข้อ</p>	<p>ได้ตามเกณฑ์ 4 ข้อ</p>	<p>ได้ตามเกณฑ์ 3 ข้อ</p>	<p>2 ข้อ หรือต่ำกว่า 2 ข้อ</p>		
<p>3. การเขียนคำขึ้นต้น</p> <p>มีส่วนประกอบคือ</p> <p>3.1 ประเภทของสาร</p> <p>3.2 ชื่อเรื่อง</p> <p>3.3 ชื่อสิ่งพิมพ์</p> <p>3.4 วัน เดือน ปี</p> <p>3.5 ฉบับที่</p> <p>3.6 เลขหน้า</p> <p>3.7 คำว่า ความว่า</p>	<p>ระบุส่วนประกอบตามเกณฑ์ครบ 7 ข้อ</p>	<p>ระบุส่วนประกอบตามเกณฑ์ครบ 5-6 ข้อ</p>	<p>ระบุส่วนประกอบตามเกณฑ์ครบ 3-4 ข้อ</p>	<p>ระบุส่วนประกอบตามเกณฑ์ครบ 0-2 ข้อ</p>	1	4
<p>4. การเขียนสะกดคำ</p> <p>(เขียนผิดซ้ำ ให้นับเป็น 1 คำ)</p>	<p>เขียนสะกดคำถูกต้องทุกคำ</p>	<p>เขียนสะกดคำ ผิด 2-3 แห่ง</p>	<p>เขียนสะกดคำ ผิด 4-5 แห่ง</p>	<p>เขียนสะกดคำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป</p>	2	8
<p>5. ความเป็นระเบียบเรียบร้อย</p> <p>5.1 เขียนตัวอักษรอ่านง่าย</p> <p>5.2 สะอาด</p> <p>5.3 เป็นระเบียบเรียบร้อย</p> <p>5.4 มีย่อหน้า</p>	<p>เป็นระเบียบเรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 4 ข้อ</p>	<p>เป็นระเบียบเรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 3 ข้อ</p>	<p>เป็นระเบียบเรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 2 ข้อ</p>	<p>เป็นระเบียบเรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 1 ข้อ หรือไม่มีตามเกณฑ์</p>	2	8
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระหว่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุตินา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธเนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล

เขียนย่อความ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนย่อความจากเรื่องที่กำหนดให้ ด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวไม่เกิน 5 บรรทัด

เรื่อง เก้าหรือสิบ

กาลครั้งหนึ่งในทะเลทรายอันแห้งแล้ง ชายผู้หนึ่งกำลังต้อนฝูงอูฐสิบตัวเดินทางไปยังบ่อน้ำข้างหน้า เดินไปได้สักสองสามไมล์ เขาก็ขึ้นขี่หลังอูฐตัวหนึ่ง แล้วก็นับอูฐที่เหลือนับได้เก้าตัวเขาก็ตะลึงตาลงจากหลังอูฐ เดินกลับหลังไปหาเจ้าตัวที่หายไป หาเท่าใดไม่เห็นร่องรอยของมันเลยใจคิดว่า อูฐหายไปตัวหนึ่งเสียแล้วแน่ๆ จึง เลิกหา หันหน้าเดินไปยังฝูงอูฐข้างหน้าอย่างรีบเร่ง ด้วยความเสียดายและกลัดกลุ้ม แต่แล้วกลับดีใจโลดโผน ใจ...อูฐทั้งสิบตัวเดินอยู่ข้างหน้านั่นเอง

เขาขึ้นขี่หลังอูฐตัวหนึ่ง เดินไปได้สักพัก ก็ลองนับจำนวนอูฐดูใหม่อีกครั้งหนึ่ง เหลือเก้าตัวอีกแล้ว เขา รีบตะกอยลงจากหลังอูฐ พิศวงงงงวยเต็มที หันหลังกลับไปเดินหาตัวที่หายอย่างอดทนระอาใจ นานเท่าใดก็ไม่ พบ ก็รีบวิ่งทะเล็กทะเล็กกลับไปฝูงอูฐข้างหน้าแล้วก็นับดูแสนประหลาดใจนักที่เห็นอูฐสิบตัวเดินเอื่อยเฉื่อย อย่างเกียจคร้านอยู่ทั้งฝูง เขาเลยโทษความร้อนแรงของทะเลทรายแล้วก็ขึ้นขี่อูฐตัวที่เดินรั้งท้ายอยู่ ลงมือนับ จำนวนอูฐดูอีกเป็นครั้งที่สาม ไม่เข้าใจเอาเลยจริงๆ ว่าไม่มันถึงหายไปตัวหนึ่งอีกแล้ว เขาโดดลงจากหลังอูฐ แข่ง ค้าซาตานไปพลาง นับจำนวนพลางอย่างเหนื่อยเต็มทน อ้าว !... นับได้สิบตัวอีกแล้ว

"ดีละ...ไอ้ผีร้ายเจ้าเล่ห์" เขาบ่นอุบอุบ "ข้าเดินไปเอง แล้วมีอูฐอยู่ครบฝูง ดีกว่าจะขี่มันไปแล้วก็ต้อง หายไปอีกตัวหนึ่ง"

ที่มา : (สมโรจน์ สวัสดิกุล ณ อยุธยา. ท่านผู้หญิง. หนังสือส่งเสริมการอ่านระดับประถมศึกษา เรื่องมาหัวเราะกันเถิด. กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ. 2531 หน้า 15-16)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ท 16101 ภาษาไทย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนสื่อสาร
 เรื่อง การเขียนย่อความ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
 เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษา ทั้งนี้เพราะคนที่เขียนสื่อสารได้ดีจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและเข้าใจหลักการใช้ภาษาได้ดีพอสมควร การเขียนเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์ถือว่าเป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการเขียน เช่นเดียวกับการเขียนทั่วไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสม
- ท 2.1 ป.6/5 เขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน
- ท 2.1 ป.6/9 มีมารยาทในการเขียน
- ท 4.1 ป.6/2 ใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ด้านความรู้ (K)
 - 3.1.1 ผู้เรียนรู้หลักการเขียนย่อความ
- 3.2 ด้านทักษะ (P)
 - 3.2.1 ผู้เรียนสามารถเขียนย่อความ
- 3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)
 - 3.3.1 ผู้เรียนมีมารยาทในการเขียน

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - การเขียนย่อความ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- 1) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนมากดเลือกเรื่องที่จะได้เรียนในวันนี้
<https://wordwall.net/resource/27433447> (ระดมฉีdn้ำลตหมอกควน/
เก้าหรือสิบ/ใครจะเป็นหัวหน้า) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 และ 9
- 2) ครูให้นักเรียนดูคลิปสั้น ๆ ที่สอดคล้องกับเรื่องที่ปรากฏบนหน้าจอ Smart TV
(ระดมฉีdn้ำลตหมอกควน/เก้าหรือสิบ/ใครจะเป็นหัวหน้า) ซึ่งจะไม่ซ้ำกับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 และ 9

ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

- 1) ครูให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าจากคลิปวิดีโอ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร
ผลเป็นอย่างไร
- 2) ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง
- 3) ครูสอบถามนักเรียนว่าการทำกิจกรรมครั้งที่แล้วเรื่องการเขียนย่อความ ต่างจาก
การเขียนปกติอย่างไร
- 4) ครูให้นักเรียนจับกลุ่มตามความสมัครใจ กลุ่มละ 5 คน

ขั้นการค้นและคิด

- 1) ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่ม เขียนย่อความ แต่ทำเป็นรายบุคคล โดยปรึกษาเพื่อนใน
กลุ่มได้ แล้วเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงานของตนเอง
- 2) นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตได้

ขั้นนำเสนอ

1) นักเรียนนำเสนอผลงานตนเองให้เพื่อนในกลุ่มฟัง โดยครูกำหนดกติกาของ
ห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ แล้วให้เพื่อนในกลุ่มคิดคำถามเพื่อถามผู้นำเสนอ หรือให้ผู้
นำเสนอตั้งคำถามให้นักเรียนที่ฟังตอบคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง และร่วมประเมินให้
เพื่อนว่าคนไหนนำเสนอข้อมูลได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่ายและรูปแบบสวยงาม ครูให้เวลากับการ
ถามตอบ เพื่อให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ โดยครูช่วย
เพิ่มเติมหรือแก้ไขให้ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

2)ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานร่วมกัน ส่วนของนักเรียนให้ทุกคนประเมินผลงานเพื่อน โดยครูแจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจให้นักเรียนคนละ 3 ดวง นักเรียนคิดวิเคราะห์ว่าคนไหนเขียนได้ครบถ้วน อธิบายเข้าใจง่าย และรูปแบบสวยงาม ก็ให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ผลงานของคนนั้น ครูจะนับจำนวนเพื่อให้คะแนน ส่วนครูประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วแจ้งคะแนนในการเรียนการสอนครั้งต่อไป

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. เกม <https://wordwall.net/resource/27433447>
2. อุปกรณ์การนำเสนอ
3. สติ๊กเกอร์
4. ใบงาน

9. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการเขียนย่อความ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก (10)	คะแนน (40)
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1. การเขียนเนื้อความ 1.1 มีประเด็นสำคัญครบตามแนวคำตอบ 1.2 ไม่ขยายความคิดเกินประเด็นสำคัญ 1.3 ไม่เพิ่มประเด็นความคิดนอกเหนือจากประเด็นสำคัญ 1.4 ลำดับเนื้อความเป็นเหตุเป็นผลกัน	เขียนเนื้อความ ได้ตามเกณฑ์ครบ 4 ข้อ	เขียนเนื้อความ ม ได้ตามเกณฑ์ 3 ข้อ	เขียนเนื้อความ ได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	เขียนเนื้อความ ได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ หรือไม่ ตามเกณฑ์	3	12
2. การใช้ภาษา 2.1 ย่อหน้าและวรรคถูกต้อง 2.2 ใช้คำถูกต้องตามบริบท	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ครบ 5 ข้อ	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ 4 ข้อ	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ 3 ข้อ	ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ หรือต่ำกว่า 2 ข้อ	2	8

2.3 ใช้คำเชื่อมได้ เหมาะสมกับเนื้อความ						
2.4 ใช้ภาษาระดับ เดียวกัน						
2.5 ใช้ภาษาระดับกึ่ง ทางการขึ้นไป ไม่ใช่ ภาษาพูดหรือภาษาถิ่น						
3. การเขียนคำขึ้นต้น มีส่วนประกอบคือ	ระบุ ส่วนประก	ระบุ ส่วนประก	ระบุ ส่วนประก	ระบุ ส่วนประก		
3.1 ประเภทของสาร	อบ ตาม	กอบ	บ ตาม	ตามเกณฑ์		
3.2 ชื่อเรื่อง	เกณฑ์ครบ	ตาม	เกณฑ์ครบ	ครบ 0-2 ข้อ		
3.3 ชื่อสิ่งพิมพ์	7 ข้อ	เกณฑ์	3-4 ข้อ		1	4
3.4 วัน เดือน ปี		ครบ 5-				
3.5 ฉบับที่		6 ข้อ				
3.6 เลขหน้า						
3.7 คำว่า ความว่า						
4. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำ ให้ นับเป็น 1 คำ)	เขียน สะกดคำ ถูกต้อง ทุกคำ	เขียน สะกด คำ ผิด 2-3 แห่ง	เขียนสะกด คำ ผิด 4-5 แห่ง	เขียนสะกด คำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป	2	8
5. ความเป็นระเบียบ เรียบร้อย	เป็น ระเบียบ เรียบร้อย ตาม	เป็น ระเบียบ เรียบร้อย	เป็น ระเบียบ เรียบร้อย	เป็นระเบียบ เรียบร้อย ตามเกณฑ์		
5.1 เขียนตัวอักษร อ่านง่าย	ตาม	เรียบร้อย	ตามเกณฑ์	ครบ 1 ข้อ		
5.2 สะอาด	เกณฑ์	อยตาม	ครบ 2 ข้อ	หรือไม่มีตาม	2	8
5.3 เป็นระเบียบ เรียบร้อย	ครบ 4 ข้อ	เกณฑ์		เกณฑ์		
5.4 มีย่อหน้า		ครบ 3 ข้อ				
คะแนนรวม 40 คะแนน						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
31-40	ดีมาก	ผ่าน
21-30	ดี	ผ่าน
11-20	พอใช้	ไม่ผ่าน
0-10	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...6...ทั้งหมด30..... คน

ผลการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียน.....

ระดับดีมากคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับดีคน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับพอใช้คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรคระกวางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

การปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางสาวชุตติมา เวฬุมาศ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นายภาณุวัฒน์ สิงห์สลด)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนศ โกวิทย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพทะเล

เขียนย่อความ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนย่อความจากเรื่องที่กำหนดให้ ด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวไม่เกิน 5 บรรทัด

ใครจะเป็นหัวหน้า

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว อวัยวะทุกส่วนบนหัวมนุษย์ต่างพูดได้

วันหนึ่ง อวัยวะแต่ละส่วนพูดกันว่า เราควรจะมีหัวหน้าเพื่อช่วยดูแลอวัยวะอื่น ๆ เราจะยกย่องผู้ใดขึ้นเป็นหัวหน้าดีนะ

ตาพูดขึ้นก่อนว่า “ยกย่องฉันเป็นหัวหน้าสิ เพราะฉันมองเห็นทุกสิ่ง” หูพูดขึ้นบ้างว่า

“ยกฉันเป็นหัวหน้าสิ เพราะฉันได้ยินเสียงทุกสิ่ง” จมูกพูดขึ้นบ้างว่า “ให้ฉันเป็นหัวหน้าสิ เพราะฉันรับรู้กลิ่นต่าง ๆ ได้ทุกกลิ่น” ส่วนปากไม่ชอบสิ่งที่อวัยวะอื่น ๆ พูด ปากจึงพูดขึ้นว่า “ต้องฉันสิ ยกให้ฉันเป็นหัวหน้า ฉันทำสิ่งต่าง ๆ ได้หลายอย่าง ฉันกินก็ได้ พูดก็ได้”

อวัยวะ ตา หู จมูกและปากต่างต้องการเป็นหัวหน้า ต่างทะเลาะกัน ประທັງกัน ไม่ทำหน้าที่ที่เคยทำ ตาไม่ยอมดู ทุกสิ่ง หูไม่ยอมฟังเสียงทุกเสียง จมูกไม่ยอมดมกลิ่นทุกกลิ่น ปากก็ปิด ไม่กินไม่พูด

สามวันต่อมา ร่างกายก็อ่อนแรงลง อวัยวะทุกส่วนป่วยหนักใกล้ตาย

อวัยวะเหล่านั้นจึงคิดได้ว่า “เราไม่ควรทะเลาะกัน แ่งแย้งกัน การแ่งแย้งกันเป็นใหญ่ นั้น มีแต่จะเกิดความเสียหาย อวัยวะจึงมาพูดคุยกันใหม่ ต่างตกลงกันว่า ต่อไปนี้เราจะทำหน้าที่ของตนให้ดีที่สุด ไม่รอค้ำสั่ง ไม่แ่งแย้งและไม่เกีย่งกัน

นับจากวันนั้น อวัยวะแต่ละส่วนก็อยู่ร่วมกันอย่างราบรื่นและเป็นสุข

(หนังสือนิทานเด็กชายแดน ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. หน้า 28 – 29)

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ง

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

2. โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมน้อยที่สุด

3. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่กรุณาให้ข้อมูล
และความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ผู้วิจัย นางสาวชุตินา เวฬุมาศ

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Email : chutimaw63@nu.ac.th

โทร. 09-4756-7865

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อ เสนอแนะ
		1	2	3	4	5	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การพัฒนาความสามารถการเขียน สื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็น ฐาน ร่วมกับ เกม						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการอ่านเชิง วิเคราะห์ของผู้เรียน						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป ตามลำดับ ขั้นตอนครบถ้วน						

	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้ 5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล 6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์						
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
ตำแหน่ง

ภาคผนวก จ

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม



ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน									
	ร่วมกับ เกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ								
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการ เขียนสื่อสารของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำ กิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.5 กิจกรรมและภาระงาน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม						5.00	0.00	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้								
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	รวม						4.60	0.55	มากที่สุด
6	กระบวนการวัดและประเมินผล								
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัด เหมาะสมกับทักษะการเขียน สื่อสาร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมี ความเป็นไปได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
		รวม							
ภาพรวม						4.94	0.06	มากที่สุด	

ตารางที่ 7 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับ เกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-4 เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
		1 ด้านเนื้อหา							
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
1.2 เหมาะสมและครอบคลุม ตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
รวม						5.00	0.00	มากที่สุด	
2 จุดประสงค์การเรียนรู้									
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการ เรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
รวม						5.00	0.00	มากที่สุด	
3 สาระการเรียนรู้									
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับ หลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
		รวม							
4	การพัฒนาความสามารถ เขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม								
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการ เขียนเรื่องตามจินตนาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำ กิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.5 กิจกรรมและภาระงาน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม						5.00	0.00	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้								
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	รวม						4.80	0.27	มากที่สุด
6	กระบวนการวัดและประเมินผล								
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
		6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัด เหมาะสมกับทักษะการเขียนเรื่อง ตามจินตนาการ	5	5	4	4			
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมี ความเป็นไปได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
รวม						4.73	0.28	มากที่สุด	
ภาพรวม						4.94	0.04	มากที่สุด	

ตารางที่ 8 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับ เกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-7 เรื่องการเขียนเรียงความ

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
		1 ด้านเนื้อหา	5	5	5	5			
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ									
1.2 เหมาะสมและครอบคลุม ตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
รวม						5.00	0.00	มากที่สุด	
2 จุดประสงค์การเรียนรู้		5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด									
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการ เรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
รวม						5.00	0.00	มากที่สุด	

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
3	สาระการเรียนรู้								
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับ หลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม						5.00	0.00	มากที่สุด
4	การพัฒนาความสามารถ เขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม								
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการ เขียนเรียงความของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำ กิจกรรมมีความเหมาะสม	4	4	4	4	5	4.20	0.45	มาก
	4.5 กิจกรรมและภาระงาน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
	รวม						4.68	0.11	มากที่สุด
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้								
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.05	มากที่สุด
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.05	มากที่สุด
	รวม						5.00	0.00	มากที่สุด


ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
		6	กระบวนการวัดและประเมินผล	5	5	5			
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้อง กับจุดประสงค์								
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัด เหมาะสมกับทักษะการเขียน เรียงความ	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมี ความเป็นไปได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม						4.87	0.18	มากที่สุด
	ภาพรวม						4.89	0.04	มากที่สุด

ตารางที่ 9 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับ เกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8-10 เรื่องการเขียนย่อความ

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
		1	ด้านเนื้อหา	5	5	4			
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ								
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุม ตัวชี้วัด	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
	รวม						4.80	0.45	มากที่สุด
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด								
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการ เรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.5 สามารถวัดและประเมินผล ได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม						5.00	0.00	มากที่สุด
3	สาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้								
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับ หลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม						5.00	0.00	มากที่สุด
4	การพัฒนาความสามารถการ เขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม								
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.2 กิจกรรมส่งเสริม กระบวนการเขียนย่อความของ ผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำ กิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.5 กิจกรรมและภาระงาน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
	รวม					5.00	0.00	มากที่สุด	
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน								
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
	รวม					4.80	0.45	มากที่สุด	
6	กระบวนการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือ สอดคล้องกับจุดประสงค์								
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัด เหมาะสมกับทักษะการเขียนย่อ ความ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและ มีความเป็นไปได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม					5.00	0.00	มากที่สุด	
	ภาพรวม					4.93	0.15	มากที่สุด	



ภาคผนวก ฉ
แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

แบบประเมินความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเขียนสื่อสาร

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
 ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
 ให้คะแนน - 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
การเขียนสื่อสาร (คำและความหมาย การใช้สัญลักษณ์ สร้างสรรค์ กลวิธีการนำเสนอเรื่อง กระชับ ชัดเจน)				
(1) ระดับดีมาก 4 คะแนน ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(2) ระดับดี 3 คะแนน ถูกต้อง ชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(3) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ถูกต้องตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(4) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ตรงตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ถูกต้อง				
การแสดงความคิดเห็นและการประเมินค่า (ตรงตามข้อเท็จจริง มีเหตุผล มีการอ้างอิง สร้างสรรค์ อยู่ในหลักศีลธรรม)				
(5) ระดับดีมาก 4 คะแนน แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผล และชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(6) ระดับดี 3 คะแนน				

แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผลและชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(7) ระดับพอใช้ 2 คะแนน แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผล ตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(8) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนไม่มีเหตุผลตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				
การให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (ใช้ได้จริง ตามค่านิยมของสังคม สร้างสรรค์ ทนสมัย เกิดประโยชน์)				
(9) ระดับดีมาก 4 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ชัดเจนและเหมาะสมตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(10) ระดับดี 3 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนวทาง เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(11) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(12) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนวทางไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				
การลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบ (ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ผลเป็นอย่างไร)				
(13) ระดับดีมาก 4 คะแนน ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(14) ระดับดี 3 คะแนน ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				

(15) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบตาม เกณฑ์ 2 ข้อ				
(16) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ลำดับความคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ตามเกณฑ์ เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				
การใช้ภาษาในการถ่ายทอด (เขียนสะกดถูกต้อง เว้นวรรคถูกต้อง ถูกหลักไวยากรณ์ หลากคำ สะอาด)				
(17) ระดับดีมาก 4 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวยเข้าใจง่าย เหมาะสมกับเรื่อง ตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(18) ระดับดี 3 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวย เข้าใจง่าย เหมาะสมกับเรื่อง ตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(19) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวยเข้าใจง่าย เหมาะสมกับเรื่อง ตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(20) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวย เข้าใจง่าย ตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(.....)

แบบประเมินความสอดคล้อง
ที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-4 เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน	+ 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	0	หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	- 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
การเขียนเรื่องตามจินตนาการ (คำและความหมาย การใช้สัญลักษณ์ สร้างสรรค์ กลวิธีการ นำเสนอเรื่อง กระชับชัดเจน)				
(1) ระดับดีมาก 4 คะแนน ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(2) ระดับดี 3 คะแนน ถูกต้อง ชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(3) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ถูกต้องตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(4) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ตรงตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ถูกต้อง				
การแสดงความคิดเห็นและการประเมินค่า (ตรงตามข้อเท็จจริง มีเหตุผล มีการอ้างอิง สร้างสรรค์ อยู่ในหลักศีลธรรม)				
(5) ระดับดีมาก 4 คะแนน แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผล และชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				

(6) ระดับดี 3 คะแนน แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผลและชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(7) ระดับพอใช้ 2 คะแนน แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนอย่างมีเหตุผล ตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(8) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน แสดงความคิดเห็นและประเมินค่าเขียนไม่มีเหตุผลตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				
การให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (ใช้ได้จริง ตามค่านิยมของสังคม สร้างสรรค์ ทนสมัย เกิดประโยชน์)				
(9) ระดับดีมาก 4 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนว ทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ชัดเจนและเหมาะสมตามเกณฑ์ ทั้ง 5 ข้อ				
(10) ระดับดี 3 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนวทาง เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(11) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนวทางเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(12) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ให้ข้อคิดหรือแนวทางไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				
การลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบ (ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ผลเป็นอย่างไร)				
(13) ระดับดีมาก 4 คะแนน ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(14) ระดับดี 3 คะแนน				

ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(15) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ลำดับความคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(16) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ลำดับความคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				
การใช้ภาษาในการถ่ายทอด (เขียนสะกดถูกต้อง เว้นวรรคถูกต้อง ถูกหลักไวยากรณ์ หลากคำ สะอาด)				
(17) ระดับดีมาก 4 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวยเข้าใจง่าย เหมาะสมกับเรื่องตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(18) ระดับดี 3 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวย เข้าใจง่าย เหมาะสมกับเรื่องตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(19) ระดับพอใช้ 2 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวยเข้าใจง่าย เหมาะสมกับเรื่องตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(20) ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ใช้ภาษาได้สละสลวย เข้าใจง่าย ตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ได้				

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(.....)

แบบประเมินความสอดคล้อง
ที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-7 เรื่อง การเขียนเรียงความ

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน	+ 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	0	หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	- 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
การเขียนเนื้อเรื่อง (นำเสนอประเด็นหลักเพียงประเด็นเดียว ลำดับความคิดต่อเนื่อง เนื้อหา มีความสัมพันธ์กับภาพ มีความเป็นเหตุเป็นผล มีการนำเสนอแนวคิดใหม่)				
(1)ระดับดีมาก 4 คะแนน ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(2)ระดับดี 3 คะแนน ถูกต้อง ชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(3)ระดับพอใช้ 2 คะแนน ถูกต้องตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(4)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ตรงตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ถูกต้อง				
การตั้งชื่อเรื่อง (ชื่อเรื่องมีค่าที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับภาพ สื่อความหมายได้ตรงหรือสอดคล้องกับภาพ ใช้คำ วลี ประโยคหรือข้อความถูกต้อง ตามหลักการใช้ภาษา)				
(5)ระดับดีมาก 4 คะแนน ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 3 ข้อ				
(6)ระดับดี 3 คะแนน ถูกต้อง ชัดเจนตามเกณฑ์ 2 ข้อ				

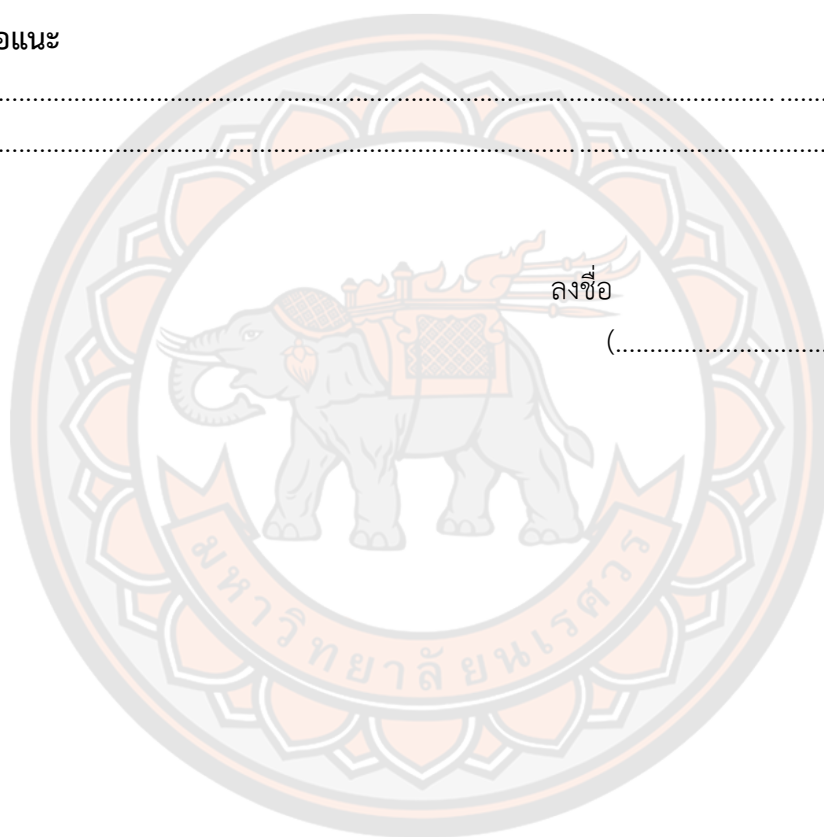
(7)ระดับพอใช้ 2 คะแนน ถูกต้องตามเกณฑ์ 1 ข้อ				
(8)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ไม่ถูกต้องตามเกณฑ์				
การเขียนคำนำและสรุป (ใช้คำคม สำนวน ขำว บทกลอน หรือภาษาวรรณศิลป์อย่างใดอย่างหนึ่ง มีประเด็นสอดคล้องกับเรื่อง นำความคิดหรือย้าความคิดตามความคิดหลักในเนื้อหา ไม่เพิ่มประเด็นใหม่หรือนอกประเด็น สัตส่วนสมดุลกับเนื้อเรื่อง)				
(9)ระดับดีมาก 4 คะแนน เขียนคำนำและสรุปได้ชัดเจนและเหมาะสม ครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 4 ข้อ				
(10)ระดับดี 3 คะแนน เขียนคำนำและสรุปได้ชัดเจนตามเกณฑ์ 3 ข้อ				
(11)ระดับพอใช้ 2 คะแนน เขียนคำนำและสรุปตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(12)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน เขียนคำนำและสรุปตามเกณฑ์1 ข้อ หรือไม่มีการ เขียนคำนำและสรุป				
การใช้ภาษา (การเลือกใช้คำได้ถูกต้อง เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง ใช้คำสุภาพ ใช้ประโยคสื่อ ความหมายได้ ใช้คำได้สละสลวย				
(13)ระดับดีมาก 4 คะแนน ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(14)ระดับดี 3 คะแนน ถูกต้อง ชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(15)ระดับพอใช้ 2 คะแนน ถูกต้องตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(16)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ตรงตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ถูกต้อง				
การเขียนสะกดคำ				
(17)ระดับดีมาก 4 คะแนน เขียนสะกดคำถูกต้องทุกคำ				

(18)ระดับดี 3 คะแนน เขียนสะกดคำ ผิด 2-3 แห่ง				
(19)ระดับพอใช้ 2 คะแนน เขียนสะกดคำ ผิด 4-5 แห่ง				
(20)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน เขียนสะกดคำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....



ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

แบบประเมินความสอดคล้อง

ที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8-10 เรื่อง การเขียนย่อความ

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน	+ 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	0	หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	- 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
การเขียนเนื้อความ (มีประเด็นสำคัญครบตามแนวคำตอบ ไม่ขยายความคิดเห็นประเด็น สำคัญ ไม่เพิ่มประเด็นความคินอกเหนือจากประเด็นสำคัญลำดับเนื้อความเป็นเหตุเป็นผลกัน)				
(1)ระดับดีมาก 4 คะแนน ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจนครบถ้วนตามเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ				
(2)ระดับดี 3 คะแนน ถูกต้อง ชัดเจนตามเกณฑ์ 3-4 ข้อ				
(3)ระดับพอใช้ 2 คะแนน ถูกต้องตามเกณฑ์ 2 ข้อ				
(4)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ตรงตามเกณฑ์เพียง 1 ข้อ หรือไม่ถูกต้อง				
การใช้ภาษา (ย่อหน้าและเว้นวรรคถูกต้อง ใช้คำถูกต้องตามบริบท ใช้คำเชื่อมได้เหมาะสมกับ เนื้อความใช้ภาษาระดับเดียวกันใช้ภาษาระดับกึ่งทางการ ขึ้นไป ไม่ใช่ภาษาพูดหรือภาษาถิ่น)				
(5)ระดับดีมาก 4 คะแนน ใช้ภาษา ได้ตามเกณฑ์ครบ 5 ข้อ				
(6)ระดับดี 3 คะแนน ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 4 ข้อ				

(7)ระดับพอใช้ 2 คะแนน ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 3 ข้อ				
(8)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ หรือต่ำกว่า 2 ข้อ				
การเขียนคำขึ้นต้น (มีส่วนประกอบคือประเภทของสาร ชื่อเรื่อง ชื่อสิ่งพิมพ์ วัน เดือน ปี ฉบับที่ เลขหน้าคำว่า ความว่า)				
(9)ระดับดีมาก 4 คะแนน ระบุส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ครบ 7 ข้อ				
(10)ระดับดี 3 คะแนน ระบุส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ครบ 5-6 ข้อ				
(11)ระดับพอใช้ 2 คะแนน ระบุส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ครบ 3-4 ข้อ				
(12)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน ระบุส่วนประกอบ ตามเกณฑ์ครบ 0-2 ข้อ				
การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำ ให้นับเป็น 1 คำ)				
(13)ระดับดีมาก 4 คะแนน เขียนสะกดคำถูกต้องทุกคำ				
(14)ระดับดี 3 คะแนน เขียนสะกดคำ ผิด 2-3 แห่ง				
(15)ระดับพอใช้ 2 คะแนน เขียนสะกดคำ ผิด 4-5 แห่ง				
(16)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน เขียนสะกดคำ ผิด 5 แห่งขึ้นไป				
ความเป็นระเบียบเรียบร้อย (เขียนตัวอักษรอ่านง่าย สะอาด เป็นระเบียบ เรียบร้อย มีย่อหน้า)				
(17)ระดับดีมาก 4 คะแนน เป็นระเบียบ เรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 4 ข้อ				
(18)ระดับดี 3 คะแนน เป็นระเบียบ เรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 3 ข้อ				
(19)ระดับพอใช้ 2 คะแนน				

เป็นระเบียบ เรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 2 ข้อ				
(20)ระดับปรับปรุง 1 คะแนน เป็นระเบียบ เรียบร้อยตามเกณฑ์ครบ 1 ข้อ หรือไม่มีตามเกณฑ์				

ข้อเสนอแนะ

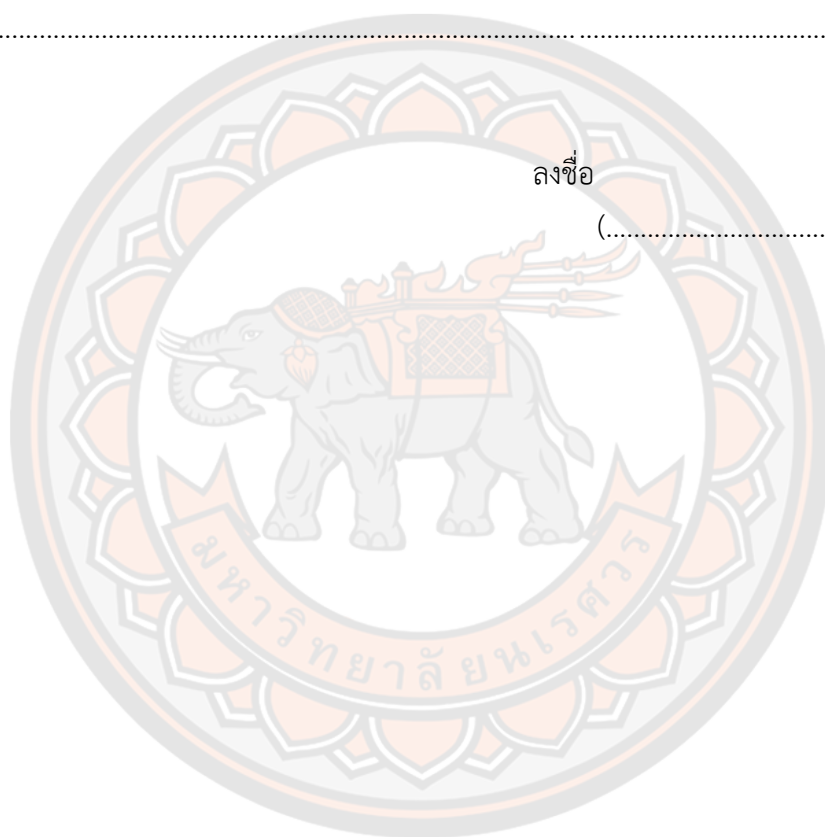
.....


.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(.....)





ภาคผนวก ข
ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ตารางที่ 10 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมิน
และเกณฑ์การประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเขียน
สื่อสาร

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12	1	0	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
16	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้

ตารางที่ 11 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-4 การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	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
16	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 12 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การ
ประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-7 การเขียนเรียงความ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	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
16	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 13 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การ
ประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8-10 การเขียนย่อความ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	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
16	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้



การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

นวัตกรรม เกม เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

<https://wordwall.net/resource/27426827>

นวัตกรรม เกม เรื่อง การเขียนย่อความ

<https://wordwall.net/resource/27433447>

นวัตกรรม เกม เรื่อง การเขียนเรียงความ

<https://wordwall.net/resource/27433706>



ภาคผนวก ฅ
แบบประเมินความสอดคล้องของนวัตกรรม เกม

มหาวิทยาลัยบูรเวศวร

แบบประเมินความสอดคล้อง
นวัตกรรม เกม เรื่อง การเขียนสื่อสาร

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน - 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
	1. สอดคล้องกับเรื่องการเขียนสื่อสาร			
2. เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6				
3. สร้างบรรยากาศและส่งเสริมการเรียนรู้				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

แบบประเมินความสอดคล้อง
นวัตกรรม เกม เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน - 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. สอดคล้องกับเรื่องการเขียนเรื่องตาม จินตนาการ				
2. เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6				
3. สร้างบรรยากาศและส่งเสริมการเรียนรู้				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

แบบประเมินความสอดคล้อง
นวัตกรรม เกม เรื่อง การเขียนเรียงความ

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน - 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. สอดคล้องกับเรื่องการเขียนเรียงความ				
2. เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6				
3. สร้างบรรยากาศและส่งเสริมการเรียนรู้				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

แบบประเมินความสอดคล้อง
นวัตกรรม เกม เรื่อง การเขียนย่อความ

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน - 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. สอดคล้องกับเรื่องการเขียนย่อความ				
2. เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6				
3. สร้างบรรยากาศและส่งเสริมการเรียนรู้				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(.....)



ภาคผนวก ญ

ผลการประเมินความสอดคล้องของนวัตกรรม เกม

มหาวิทยาลัยบูรรัมย์

ตารางที่ 14 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่ออนุวัตรกรรม เกม เรื่องการเขียนสื่อสาร

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 15 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่ออนุวัตรกรรม เกม เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

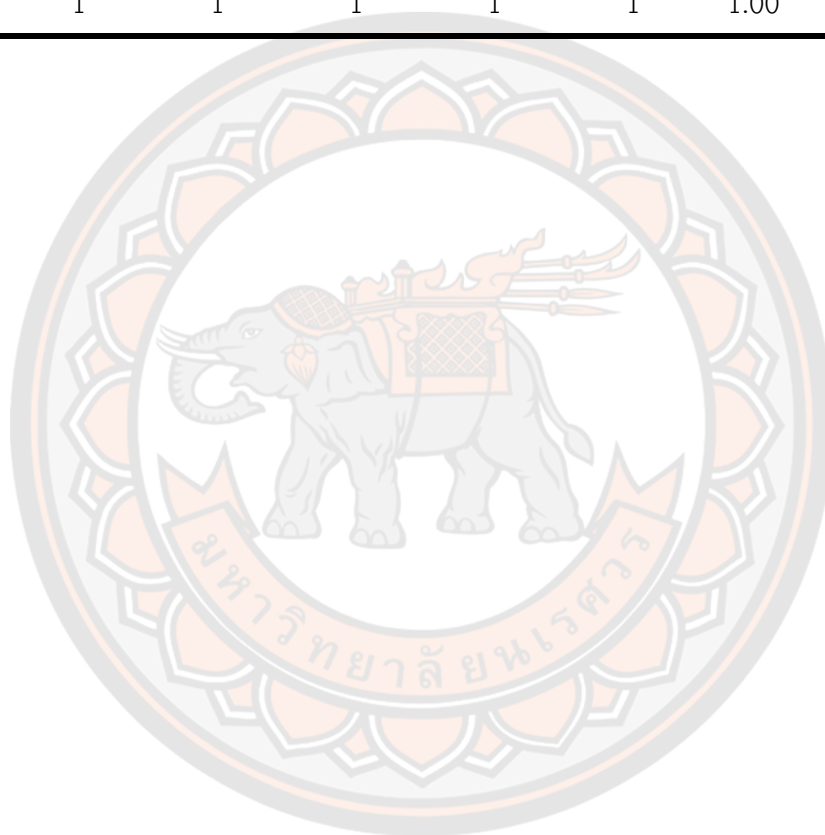
ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 16 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่ออนุวัตรกรรม เกม เรื่องการเขียนเรียงความ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 17 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อนวัตกรรม เกม เรื่องการเขียนย่อความ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้





แบบทดสอบ การเขียนย่อความ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนย่อความจากเรื่องที่กำหนดให้ ด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวไม่เกิน 5 บรรทัด

เรื่อง สายลมแห่งการให้อภัยและกอนหินแห่งความทรงจำ

มีคน 2 คนเป็นเพื่อนรักกันมาก ร่วมเดินทางไปในทะเลทราย... ระหว่างทาง เกิดมีปากเสียงกันรุนแรงทะเลาะกัน เพื่อนคนหนึ่งระงับอารมณ์ไม่อยู่...ตบหน้าอีกฝ่าย เพื่อนที่ถูกทำร้าย....เจ็บปวด...แต่ไม่เอ่ยวาจา... กลับเขียนข้อความลงบนพื้นทรายว่า “วันนี้...ฉันถูกเพื่อนรักตบหน้า”

พวกเขายังคงเดินทางต่อไป...จนกระทั่งถึงแหล่งน้ำ พวกเขา ก็อาบน้ำ...เพื่อนคนที่เคยถูกตบหน้า ได้พลัดตกแหล่งน้ำ จมน้ำ เพื่อนอีกคนไม่รอช้า รีบลงไปช่วยทันที คนรอดตาย...ยังคงไม่เอ่ยวาจา...กลับสลักข้อความลงไปบนก้อนหินใหญ่... “วันนี้...เพื่อนรักช่วยชีวิตฉันไว้”

อีกคนไม่เข้าใจ...เลยถามว่า “เมื่อเธอถูกฉันตบหน้า เธอเขียนเรื่องราวลงพื้นทราย แล้วเรื่องที่ฉันได้ช่วยเธอจากการจมน้ำ ทำไมจึงต้องสลักบนก้อนหิน”

อีกคนยิ้มพริบตา...กล่าวตอบ

เมื่อถูกคนที่รักทำร้าย...เราควรเขียนมันไว้บนพื้นทราย ซึ่ง “สายลมแห่งการให้อภัย” จะทำหน้าที่พัดผ่าน ลบล้างไม่เหลือ”

แต่เมื่อมีสิ่งที่ดีมากมายเกิดขึ้น เราควรสลักไว้บน “ก้อนหินแห่งความทรงจำในหัวใจ” ซึ่งต่อให้มีสายลมพัดแรงเพียงใด ก็ไม่อาจ ลบล้าง ทำลาย

ข้อคิดที่ได้จากการอ่าน

บางทีที่เราทะเลาะกันทำให้มองข้ามเรื่องดีๆที่เคยทำให้กันและกันไป เรื่องร้ายไม่อาจสำคัญและมีอิทธิพลได้หากเราจดจำและให้ความสำคัญแก่เรื่องดีๆ

ที่มา : (<http://www.kwamru.com/276>)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ก

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

แบบประเมินความสอดคล้อง
แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน - 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
การเขียนเรื่องตามจินตนาการ				
(1) ความเหมาะสมของรูปภาพ				
(2) ความยาวของเนื้อหาที่ให้เขียน				
(3) ระยะเวลาที่กำหนดให้เขียน				
การเขียนเรียงความ				
(4) ความเหมาะสมของชื่อเรื่อง				
(5) ความยาวของเนื้อหาที่ให้เขียน				
(6) ระยะเวลาที่กำหนดให้เขียน				
การเขียนย่อความ				
(7) ความเหมาะสมของเรื่อง				
(8) ความยาวของเนื้อหาที่ให้เขียน				
(9) ระยะเวลาที่กำหนดให้เขียน				

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



ภาคผนวก รฐ
ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ตารางที่ 18 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ๓
ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r)
ของแบบทดสอบวัดความสามารถ

ตารางที่ 19 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบ
วัดความสามารถเรื่องการเขียนสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6


ข้อที่	ความยาก (P)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปรผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบ ข้อที่
1	0.44	0.78	ใช้ได้	-
2	0.53	0.72	ใช้ได้	ข้อที่1
3	0.54	0.77	ใช้ได้	-
4	0.48	0.85	ใช้ได้	-
5	0.50	0.85	ใช้ได้	ข้อที่2
6	0.45	0.73	ใช้ได้	-
7	0.48	0.74	ใช้ได้	-
8	0.50	0.89	ใช้ได้	ข้อที่3
9	0.50	0.78	ใช้ได้	-
ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ 0.77				



ภาคผนวก ๗
ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

ตารางที่ 20 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	17	23	6
2	18	24	6
3	20	25	5
4	16	23	7
5	18	21	3
6	19	25	6
7	17	23	6
8	15	22	7
9	18	24	6
10	17	25	8
n	10	10	10
Sum	175	235	60
Mean	17.50	23.50	6.00
S.D.	1.43	1.35	1.33



ภาคผนวก ณ
แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสารโดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ
เกม

แบบสอบถามความพึงพอใจ
การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ดังนี้

1. แบบสอบถามความพึงพอใจ มีทั้งหมด 2 ตอน คือ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. ด้านรูปแบบการสอน					
(1) การจัดการศึกษาสอดคล้องกับหลักสูตรการเรียน					
(2) มีการจัดแผนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน					
(3) มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน					
(4) มีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน					
2. ด้านผู้สอน					
(1) ผู้สอนมีความรู้ ประสบการณ์เหมาะสมกับเรื่องที่สอน					
(2) ผู้สอน สอนเนื้อหา ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
(3) ผู้สอนสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ					
(4) ผู้สอนให้คำปรึกษาด้านการเขียนได้อย่างเหมาะสม					
3. ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้					
(1) ห้องเรียนมีบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้					
(2) มีสื่อการเรียนการสอนเหมาะสม และเพียงพอ					
(3) ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ จินตนาการด้านการเขียน					
(4) มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน					
4. การวัดและประเมินผล					

(1) วิธีการวัดประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียนการสอน					
(2) การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบกฎเกณฑ์ และข้อตกลง ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า					
(3) การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพและยุติธรรม					

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียน ที่ในการเข้าร่วมกิจกรรม

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความให้เข้าใจแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุด

3. เครื่องหมาย และตัวเลขในแต่ละระดับความพึงพอใจของนักเรียน ทางด้านขวามือของแบบสอบถามความพึงพอใจ มีความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....



แบบประเมินความสอดคล้อง
ที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน ความพึงพอใจ

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าคำอธิบายระดับคุณภาพแต่ ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน	+ 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	0	หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน	- 1	หมายถึง แน่ใจว่าคำอธิบายระดับคุณภาพไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ด้านรูปแบบการสอน				
(1) การจัดการศึกษาสอดคล้องกับหลักสูตรการเรียน				
(2) มีการจัดแผนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน				
(3) มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของ ผู้เรียน				
(4) มีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของ ผู้เรียน				
ด้านผู้สอน				
(5) ผู้สอนมีความรู้ ประสบการณ์เหมาะสมกับเรื่องที่ สอน				
(6) ผู้สอน สอนเนื้อหา ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ วิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ				
(7) ผู้สอนสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ และ พัฒนา ตนเองอย่างสม่ำเสมอ				

(8) ผู้สอนให้คำปรึกษาด้านการเขียนได้อย่างเหมาะสม				
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้				
(9) ห้องเรียนมีบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้				
(10) มีสื่อการเรียนการสอนเหมาะสม และเพียงพอ				
(11) ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ จินตนาการด้านการเขียน				
(12) มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน				
การวัดและประเมินผล				
(13) วิธีการวัดประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียนการสอน				
(14) การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบกฎเกณฑ์ และข้อตกลง ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า				
(15) การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพและยุติธรรม				

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน


(.....)



ภาคผนวก ต
ผลความสอดคล้องแบบประเมินและเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 21 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องที่มีต่อแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน
ความพึงพอใจ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	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	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้



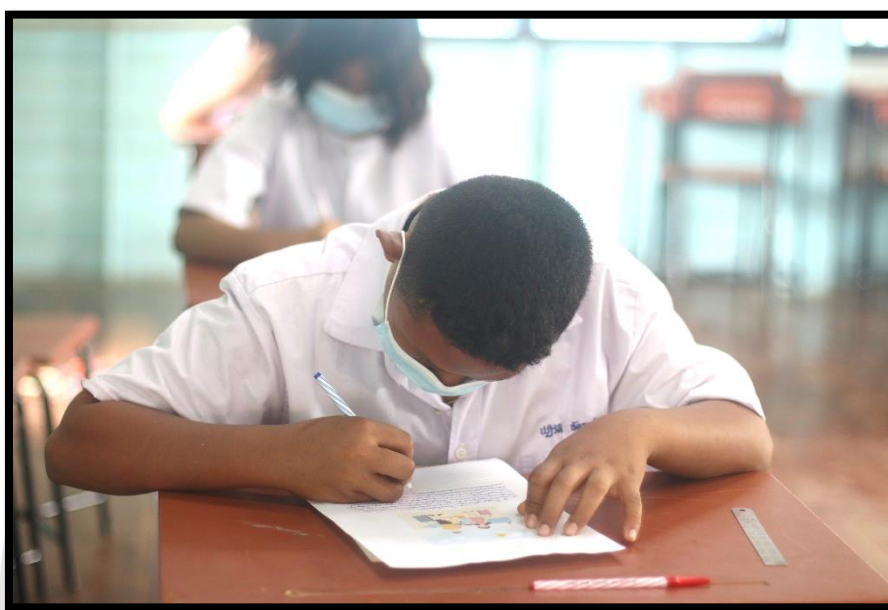
ภาคผนวก ถ
ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ
เกม

ตารางที่ 22 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม

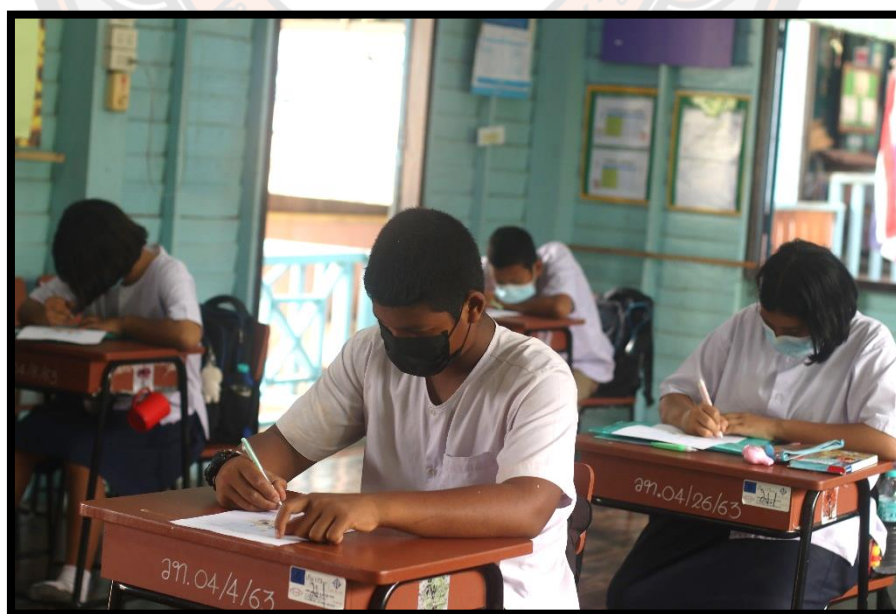
ข้อที่	ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6										Mean	S.D.	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7	คนที่ 8	คนที่ 9	คนที่ 10			
1	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4.80	0.42	มากที่สุด
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4.70	0.48	มากที่สุด
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4.80	0.42	มากที่สุด
6	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4.80	0.42	มากที่สุด
7	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4.80	0.42	มากที่สุด
8	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.90	0.32	มากที่สุด
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4.70	0.48	มากที่สุด
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
13	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4.60	0.52	มากที่สุด
14	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4.60	0.52	มากที่สุด
15	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4.50	0.53	มากที่สุด
(Sum.) รายบุคคล	72	72	73	69	72	73	70	72	74	75			
(Mean : X) รายบุคคล	4.80	4.87	4.80	4.60	4.87	4.87	4.67	4.80	4.93	5.00	ภาพรวมรายข้อ (Mean : \bar{X}) = 4.81		
(S.D.) รายบุคคล	0.41	0.35	0.41	0.51	0.41	0.35	0.49	0.41	0.26	0.00	(S.D.) = 0.12		
(C.V.) รายบุคคล	8.63	7.23	8.63	11.02	8.63	7.23	10.46	8.63	5.23	0.00	คะแนนรวม = 722 (C.V.) = 2.43 แปลผล = มากที่สุด		



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
ทดลองใช้แบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 3 ทดลองใช้แบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 4 ทดลองใช้แบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)



ภาพที่ 5 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 6 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)



ภาพที่ 7 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 8 ใช้เครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)



ภาพที่ 9 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 10 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)



ภาพที่ 11 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 12 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)



ภาพที่ 13 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

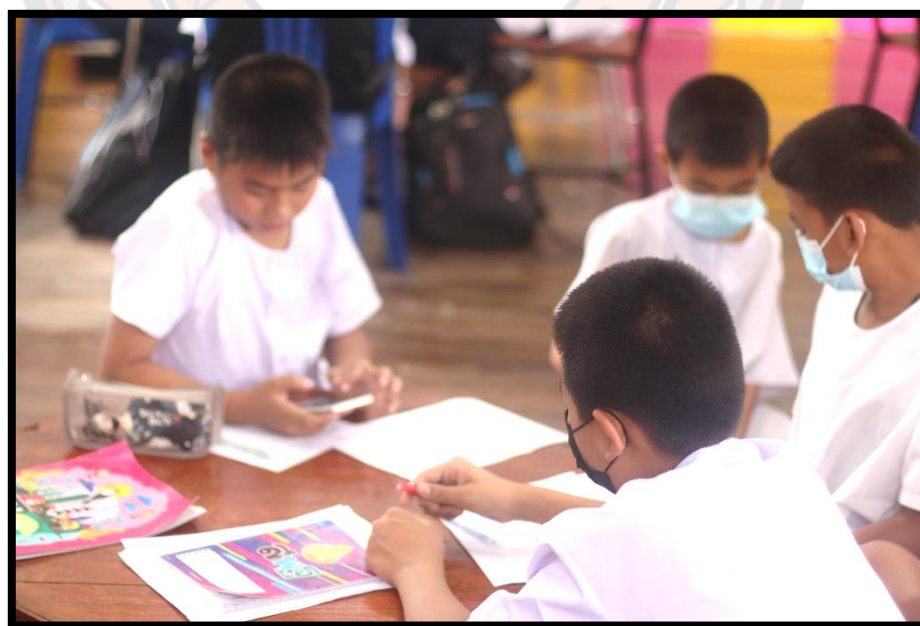


ภาพที่ 14 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)



ภาพที่ 15 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 16 ใช้เครื่องมือนวัตกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)

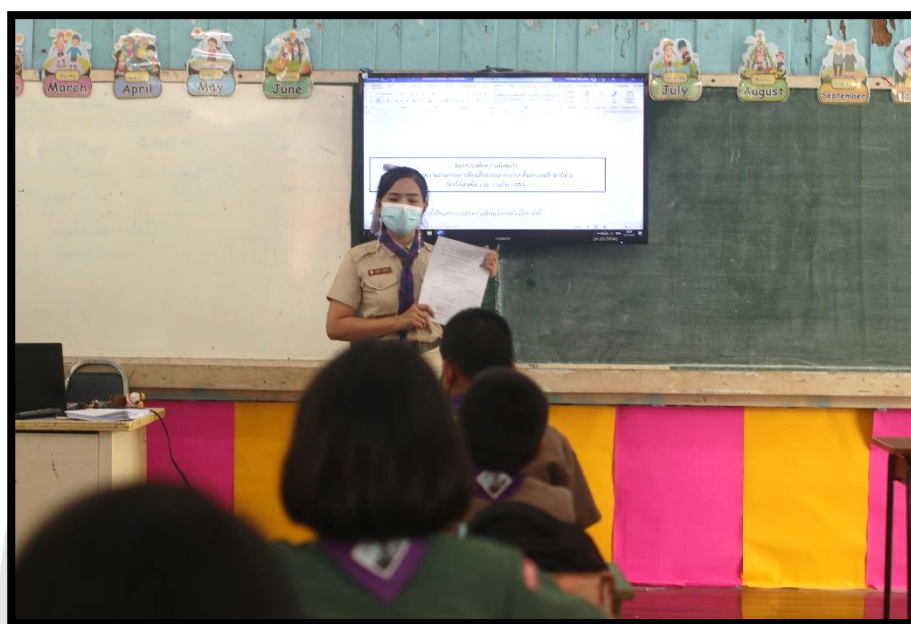


ภาพที่ 17 ใช้เครื่องมือแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 18 ใช้เครื่องมือแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร
โดยใช้เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับ เกม
(ใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564)



ภาพที่ 19 ใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ภาพที่ 20 ใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	ชุตติมา เวฬุมาศ
วัน เดือน ปี เกิด	14 มกราคม 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	159 หมู่ 3 ตำบลย่านยาว อำเภอสวรรคโลก จังหวัดสุโขทัย
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนหาดเสี้ยววิทยา อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู คศ.1
ประสบการณ์การทำงาน	ครูผู้ช่วย โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ครู คศ.1 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ครู คศ.1 โรงเรียนหาดเสี้ยววิทยา อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย
ประวัติการศึกษา	ศึกษาศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 1 สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผลงานตีพิมพ์	บทความวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME” ลงใน วารสารวิชาการสิรินธรปริทรรศน์ ปีที่ 25 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน 2567