



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



นวรรตน์ แดงทุ่ง

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการ
เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3"

ของ นวรัตน์ แดงทุ่ง

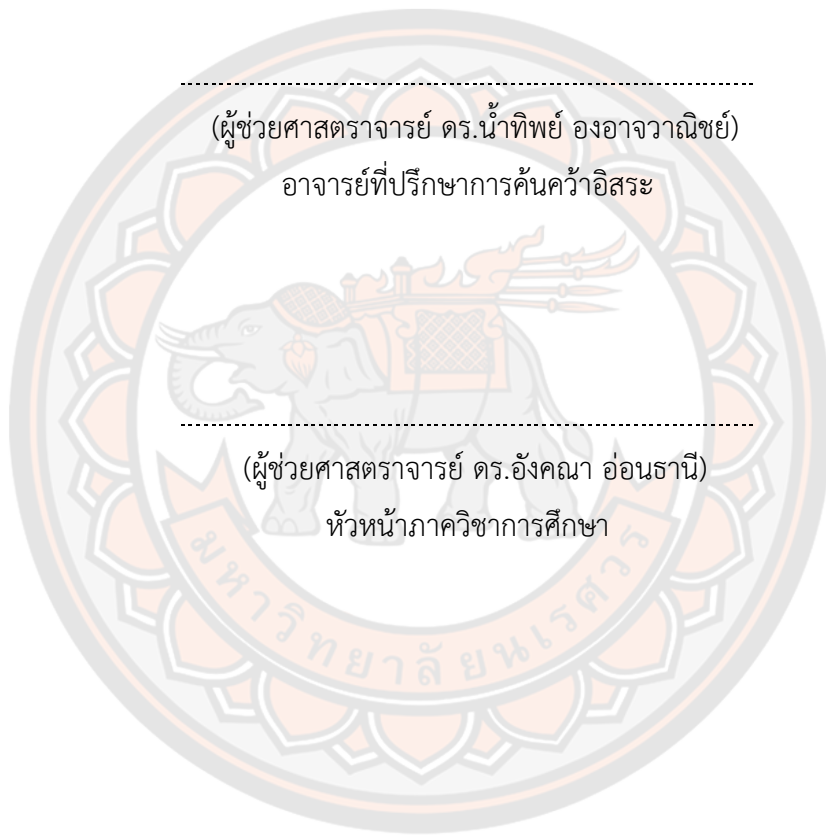
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวานิชย์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ผู้วิจัย	นวรรตน์ แดงทุ่ง
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวิชย์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564
คำสำคัญ	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย, การเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนอนุบาลปางมะค่าที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอขามเฒ่าบุรี จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) บอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย จำนวน 3 บอร์ดเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.96$, S.D. = 0.13)



Title	THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT ON TYPES OF WORDS IN THAILANGUAGE BY USING GAME BASED LEARNING AND BOARD GAMES FOR GRADE 3 STUDENTS
Author	NAWARAT DANGTHUNG
Advisor	Assistant Professor Namthip Ongrardwanich, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2021
Keywords	learning achievement about types of Thai words, learning through games along with board games

ABSTRACT

This research aimed 1) to compare the learning achievement between pre- and post-learning about types of Thai words by learning through games along with board games among Prathomsuksa 3 students and 2) to study satisfactions of the students towards learning about types of Thai words by learning through games along with board games among Prathomsuksa 3 students. The population used in the research is students Pang Makha School, The target group of the study was 21 Prathomsuksa 3 students studying in semester 2 academic year 2564 at Anuban Pang Makha School, Khanu Worakabsaburi district, Kamphaeng Phet province, obtained from purposive sampling. The research instruments were 1) board games about types of Thai words 2) plans of learning management about types of Thai words by learning through games along with board games 3) achievement test about types of Thai words and 4) a satisfaction questionnaire on learning activity management about types of Thai words by learning through games along with board games. The statistics used in data analysis were mean, standard deviation and dependent t-test.

The findings revealed that 1) the post-learning result, in terms of comparison of learning achievement about types of Thai words by learning through games along with board games among Prathomsuksa 3 students, was significantly greater than the pre-learning result at level .01 and 2) the satisfactions of the

students towards learning about types of Thai words by learning through games along with board games were at a high level (\bar{x} = 4.96, S.D.= 0.13)



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความเมตตา และความกรุณาอย่างยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาจาวณิชย์อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำในการทำวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีจึง จนการค้นคว้าอิสระสำเร็จเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยจรรย์ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย ช่วยชี้แนะแนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาส เพ็งพุ่ม ดร.ธัช มั่นต่อการ นางสาวสิริกานต์ สอดศรี และนางสาวไกล่รุ่ง ท้องฟ้า ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็น ผู้เชี่ยวชาญ ให้คำแนะนำ แก้ไขและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จนทำให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร บุคลากร และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอขามเฒ่าบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจ และสนับสนุนทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา จนทำให้การค้นคว้าอิสระเสร็จสมบูรณ์

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและผู้ที่สนใจ

นวรรตน์ แดงทุ่ง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	8
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชนิดของคำไทย.....	11
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม.....	14
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม.....	21

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	25
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	29
กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย	29
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	29
เครื่องมือในการวิจัย	29
การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย	30
การเก็บรวบรวมข้อมูล	36
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	37
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	37
บทที่ 4 ผลการวิจัย	41
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	41
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	41
ตอนที่ 2 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการ เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	42
บทที่ 5 บทสรุป	44
จุดมุ่งหมายของการศึกษา	44
สรุปผลการวิจัย	44
อภิปรายผล	44
ข้อเสนอแนะ	46
บรรณานุกรม	47

ภาคผนวก.....53

ประวัติผู้วิจัย 129



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงความสัมพันธ์ของมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	9
ตาราง 2 รายละเอียดการจำแนกข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัย.....	34
ตาราง 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย ก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ..	41
ตาราง 4 แสดงผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการ จัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	42
ตาราง 5 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการ จัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องชนิดของคำ	66
ตาราง 6 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการ จัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำนาม	68
ตาราง 7 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการ จัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำสรรพนาม	71
ตาราง 8 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการ จัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำกริยา.....	73
ตาราง 9 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการ จัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำกริยา.....	75

ตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	81
ตาราง 11 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย (คำนาม) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	86
ตาราง 12 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย (คำสรรพนาม) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	87
ตาราง 13 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย (คำกริยา) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	88
ตาราง 14 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม	93
ตาราง 15 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การสอนด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	96

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
ภาพ 3 กระดานเกมส์ก้านาม.....	123
ภาพ 4 การ์ดพิเศษเกมส์ก้านาม	123
ภาพ 5 กติกาการเล่นเกมส์ก้านาม.....	124
ภาพ 6 กระดานเกมส์สรพนาม ต้องรอด	124
ภาพ 7 การ์ดปริศนา.....	126
ภาพ 8 กติกาการเล่นเกมส์สรพนาม ต้องรอด	126
ภาพ 9 กระดานเกมส์คำกริยา.....	127
ภาพ 10 บัตรเสียงดวง	128
ภาพ 11 กติกาการเล่นเกมส์คำกริยา.....	128

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข (กรมวิชาการ, 2551, หน้า 37) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ โดยระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 กำหนดตัวชี้วัด ที่ 2 ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค คือรู้และเข้าใจคำทั้ง 7 ชนิด ว่าทำหน้าที่ต่าง ๆ ในประโยคอย่างไรและเพื่อสื่อความหมายให้ถูกต้อง ชัดเจน คำบางคำมีความหมายและสามารถทำได้หลายหน้าที่ การที่จะรู้ความหมายที่ถูกต้องได้จะต้องดูที่หน้าที่ของคำในประโยคนั้น ๆ โดยตัวชี้วัดที่กำหนดมาในข้างต้นได้ปรากฏอยู่ในการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของสถานศึกษา และการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนมาก

ปัญหาที่พบจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังเกตได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปีการศึกษา 2563 ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า รายวิชาภาษาไทย ระดับผลการเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 49.54 ซึ่งต่ำกว่ามาตรฐานตัวชี้วัดที่สถานศึกษากำหนด (รายงานผลสัมฤทธิ์ของสถานศึกษาปีการศึกษา 2563, หน้า 15) ประกอบกับผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า ปีการศึกษา 2563 คะแนนความสามารถด้านภาษาไทยของนักเรียนได้คุณภาพในระดับต่ำ โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 47.46 และหัวข้อที่มีคะแนนต่ำอยู่ในระดับคุณภาพปรับปรุง คือ มาตรฐานที่ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัด ป.3/2 ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค ซึ่งสอดคล้องกับการทดสอบหลังเรียน เรื่อง ชนิดของคำไทย ที่มีผลการทดสอบอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (รายงานผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ของสถานศึกษาปีการศึกษา 2563, หน้า 2) ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และเข้าใจตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

จากปัญหาข้างต้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการสอน ตลอดจนนวัตกรรมที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ซึ่งผู้วิจัยเลือกเทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกม โดยได้รับความสนุกสนานร่วมด้วย ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ดังที่ไพฑูริย์ อนันต์ทเขต (2558) กล่าวว่า “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ “เกมเพื่อการเรียนรู้” ซึ่งก็คือการเรียนรู้แบบหนึ่งที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของเนื้อหานั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย เช่นเดียวกับ คิดลิก สังก์สาตี และสิรินธร สินจินดาวงศ์ (2562) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิโดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐานทุกด้านล้วนมีความเหมาะสมและเห็นด้วยอยู่ในระดับ มากที่สุด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยเรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนี้ สามารถพัฒนาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

อนึ่งเพื่อให้การจัดการเรียนรู้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นการใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ เข้าใจง่าย และรวดเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้บอร์ดเกม ซึ่งบอร์ดเกมถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นเล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากเพื่อนที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์วิธีเข้าช่วยโดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (ฐิติพล ขำประถม, ม.ป.ป) ซึ่งความผูกพันของการเล่นเกมกับมนุษย์เรานั้นมีนับตั้งแต่วัยเด็ก ที่จะต้องเล่นเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการต่าง ๆ เมื่อเข้าสู่วัยเรียน ในชั้นเรียนครูผู้สอนก็จะนำเอาเกมมาเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอนโดยมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการนำทักษะที่มีอยู่ไปใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบของเกมแต่ละประเภท และส่งเสริมให้เกิดประโยชน์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เล่นได้เกิดความรู้ มีทัศนคติที่ดี มีความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้แก่ พุทธิศึกษา จริยธรรมศึกษา พลศึกษา และหัตถศึกษา (วิวัฒน์ไชย วรบรร, 2555) เช่นเดียวกับ ปริญญาธิดา โพธิ์พะนา (2562) ได้พัฒนaborดเกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์

ความสามารถในวิชาภาษาไทยโดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในวิชาภาษาไทยก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 30.79 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในวิชาภาษาไทยหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 95.90 ซึ่งผลการทดสอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากความสำคัญและความเป็นมาของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำแต่ละประเภท เข้าใจหลักในการแยกคำ โดยสามารถระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยคได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการสร้างความสนุกสนานในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนอย่างมีความสุขและพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอขามเฒ่าบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 182 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอขามเฒ่าบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 21 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา

ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัดตัวชี้วัด ป.3/2 ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค เรื่อง ชนิดของคำไทย แบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยดังนี้

1. คำนาม
2. คำสรรพนาม
3. คำกริยา

ขอบเขตด้านตัวแปรการศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย
2. ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 10 ชั่วโมง

นิยามศัพท์

1. การเรียนรู้ด้วยเกม หมายถึง นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับชนิดของคำไทยลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเกม โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมก็มีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจชวนสงสัยนำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการอ่านหรือร้องเพลงแล้วสนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่ได้อ่านหรือได้ฟังว่ามีอะไรบ้างครูอธิบายเนื้อหาของบทเพลง และแจ้งให้นักเรียนทราบว่าต่อไปเราจะเรียนเรื่องอะไร

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ นักเรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาของบทเรียนโดยครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมนักเรียนร่วมกันเรียนรู้เนื้อหาของบทเรียน โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมในการฝึกเพื่อทบทวนบทเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ร่วมกันนักเรียนและครูร่วมกันสรุปสาระที่ได้จากการเรียนเนื้อหาด้วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม

2. บอร์ดเกม (Board Games) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่มีลักษณะการเล่นบนโต๊ะหรือบนพื้นที่เรียบและกว้าง บอร์ดเกมมีแบบที่เล่นคนเดียว ไปจนถึงผู้เล่น 10 - 20 คน โดยเกมจะบรรจุมาในกล่องภายในกล่องมีอุปกรณ์การเล่นพร้อมหนังสือคู่มือวิธีการเล่น บอกกฎเกณฑ์ กติกา ข้อตกลงของการเล่นเกม ซึ่งมีจุดเด่น คือ ระหว่างการเล่นเกมผู้เล่นจะได้รับประสบการณ์ตรงกับเรื่องราวที่มีปฏิสัมพันธ์กับเกมและได้สื่อสารกับผู้เล่นอื่น ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการสื่อสาร ผู้เล่นมีคะแนนสูงที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย คือ คำนาม คำสรรพนาม และคำกริยา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถวัดได้โดยการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับในด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ชนิดของคำไทย หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม เกมสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้บูรณาการ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยสามารถเขียนแสดงดังแผนภาพกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมเรื่อง
ชนิดของคำไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ขั้นสร้างความสนใจชวนสงสัย

นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการอ่านหรือร้องเพลง แล้ว
สนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่ได้อ่านหรือได้ฟังว่ามีอะไรบ้างครู
อธิบายเนื้อหาของบทเพลง และแจ้งให้นักเรียนทราบว่าต่อไปนี้จะเรียนเรื่องอะไร

2. ขั้นนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้

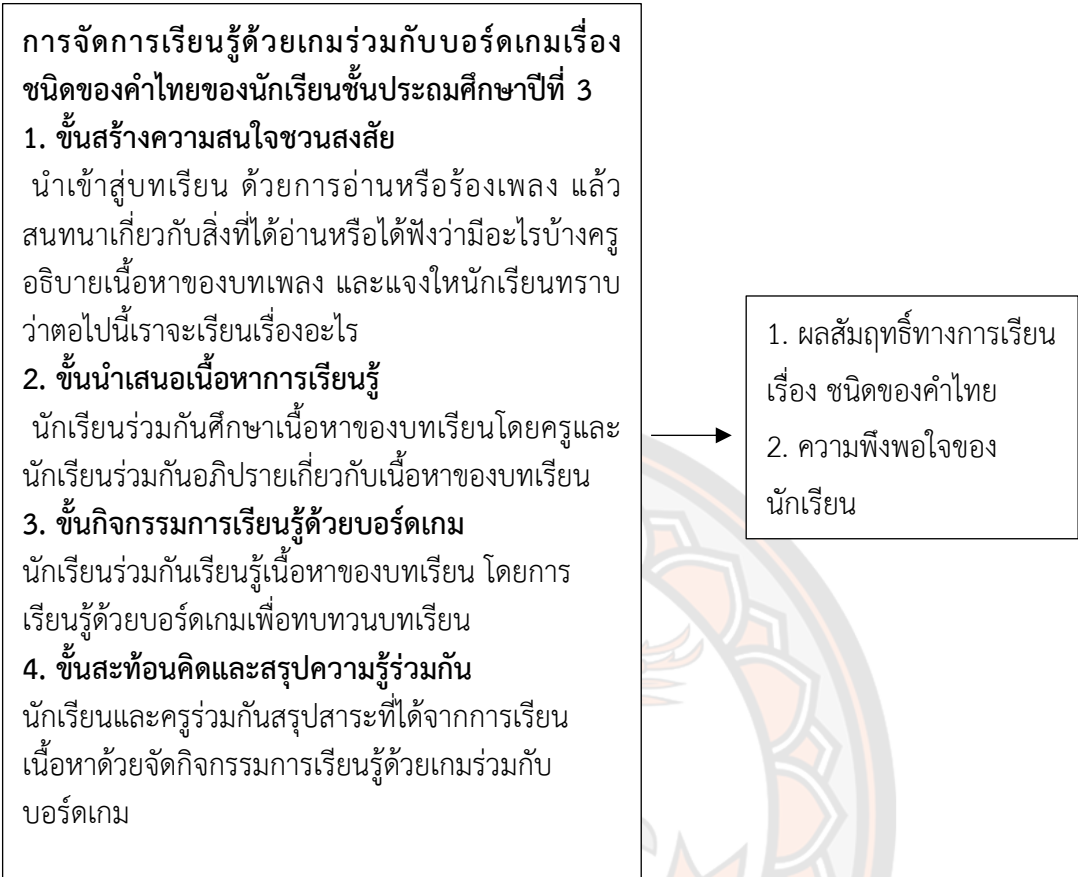
นักเรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาของบทเรียนโดยครูและ
นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน

3. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

นักเรียนร่วมกันเรียนรู้เนื้อหาของบทเรียน โดยการ
เรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเพื่อทบทวนบทเรียน

4. ขั้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ร่วมกัน

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปสาระที่ได้จากการเรียน
เนื้อหาด้วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับ
บอร์ดเกม

- 
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง ชนิดของคำไทย
 2. ความพึงพอใจของ
นักเรียน

ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชนิดของคำไทย
 - 2.1 ความหมายของคำไทย
 - 2.2 การจำแนกชนิดของคำไทย
 - 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชนิดของคำไทย
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
 - 3.1 ความหมายการเรียนรู้ด้วยเกม
 - 3.2 การนำการเรียนรู้ด้วยเกมไปใช้ในการเรียน
 - 3.3 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
 - 3.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
 - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม
 - 4.1 ความหมายของบอร์ดเกม
 - 4.2 ประเภทของบอร์ดเกม
 - 4.3 ความเป็นมาและความสำคัญของบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้
 - 4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

- 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ
- 5.2 การวัดความพึงพอใจ
- 5.3 ประโยชน์ความพึงพอใจ
- 5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 37) ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกัน ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบความคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 39) เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนต้องมีคุณภาพด้านหลักการใช้ภาษา ดังนี้

สะกตคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยแบ่งออกเป็น 5 สาระ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 12)

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 : การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณและพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 : วรรณคดี และวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตาราง 1 แสดงความสัมพันธ์ของมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ	<ul style="list-style-type: none"> - การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ - มาตรฐานตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรง ตามมาตรา - การผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ - คำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ - คำที่มี ฤ ฎ
		<ul style="list-style-type: none"> - คำที่ใช้ บัน บรร - คำที่ใช้ รร

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- คำที่มีตัวการันต์ - ความหมายของคำ
ป.3	ท 4.1 ป.3/2 ระบุชนิดและ หน้าที่ของคำในประโยค	- ชนิดของคำ ได้แก่ - คำนาม คำสรรพนาม และคำกริยา
	ท 4.1 ป.3/3 ใช้พจนานุกรม ค้นหาความหมายของคำ	- การใช้พจนานุกรม
	ท 4.1 ป.3/4 แต่งประโยค ง่ายๆ	- การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ - ประโยคบอกเล่า - ประโยคปฏิเสธ - ประโยคคำถาม - ประโยคขอร้อง - ประโยคคำสั่ง
	ท 4.1 ป.3/5 แต่งคำคล้อง จองและ คำขวัญ	- คำคล้องจอง - คำขวัญ
	ท 4.1 ป.3/6 เลือกใช้ ภาษาไทยมาตรฐานและ ภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับ กาลเทศะ	- ภาษาไทยมาตรฐาน - ภาษาถิ่น

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง พบว่า หลักการใช้ภาษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งเน้นการใช้ภาษาในการสะกตคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำในประโยค ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกเรื่องหน้าที่ของคำในประโยค ซึ่งผู้วิจัยได้นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระหลักการใช้ภาษา มาใช้เป็นทิศทางในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชนิดของคำไทย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชนิดของคำไทย ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอในประเด็นต่อไปนี้

ความหมายของคำ

ความหมายของคำนั้น มีผู้กล่าวไว้หลายท่าน ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554, หน้า 258) กล่าวว่า เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่ง ๆ เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด โดยปรกติถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดซึ่งมีความหมายในตัว ใช้ประกอบหน้าคำอื่นมีความหมาย

คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2543, หน้า 17-28) ให้ความหมายของคำ คือ เสียงที่เปล่งออกมา หรืออักษรที่ประสมกันแล้วมีความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งคำแต่ละคำมีความแตกต่างกัน ทั้งด้านหน้าที่และความหมายในการใช้ภาษา ผู้ใช้จึงต้องรู้จักชนิดของคำและความหมายของคำเป็นอย่างดีจึงจะสามารถเลือกใช้คำเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทยทำให้ผู้เรียนสามารถใช้คำได้ถูกต้อง เหมาะสมกับบุคคลจึงได้มีการกำหนดชนิดของคำไทยขึ้น

วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2549, หน้า 1) ให้ความหมายของคำไว้ว่า คำ คือ หน่วยย่อยที่สุดในภาษาที่เจ้าของภาษารู้จักและใช้ในการพูดและเขียน คำเป็นหน่วยภาษาที่สามารถใช้ตามลำพังเพื่อสื่อสารได้ การเรียนรู้ คำ เป็นรากฐานในการเรียนรู้ภาษาทั้งระบบต่อไป

สรุปได้ว่า คำ หมายถึง เสียงที่เปล่งออกมาด้วยการพูดหรือตัวหนังสือที่เขียนขึ้น โดยมีความหมายในตัวเอง เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน คำนับเป็นส่วนประกอบสำคัญในประโยคซึ่งคำมีความหมายแตกต่างกัน ความหมายของคำขึ้นอยู่กับหน้าที่ของคำนั้น ๆ อีกด้วย

การจำแนกชนิดของคำ

คำในภาษาไทยแต่ละคำมีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง การจำแนกคำออกเป็นชนิดต่าง ๆ มีหลักเกณฑ์การจำแนกแตกต่างกันไปตามแนวไวยากรณ์

พระยาอุปกิตศิลปสาร (2546 หน้า 70 – 111) ได้จำแนกคำโดยพิจารณาหน้าที่ของคำเป็นเกณฑ์ แบ่งชนิดของคำออกเป็น 7 ชนิด ได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน ในการทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายและหน้าที่ของคำเพียง 3 ชนิด คือ คำนาม คำสรรพนาม และคำกริยา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. คำนาม หมายถึง คำบอกชื่อ คน สัตว์ สิ่งของ เป็นคำที่ใช้เรียกคำพวกหนึ่งที่ยกชื่อของสิ่งที่มีรูป เช่น คน สัตว์ บ้านเมือง เป็นต้น หรือของสิ่งที่ไม่มียุ่ เช่น เวลา อายุ อำนาจ เป็นต้น และได้แบ่งคำนามออกเป็น 5 ชนิด ได้แก่

- 1.1 สามานยนาม หมายถึง คำนามทั่วไป เช่น คน บ้าน เมือง ใจ ลม เวลา เป็นต้น

- 1.2 วิสามานยนาม หมายถึง คำนามที่เป็นชื่อเฉพาะที่สมมติตั้งขึ้นสำหรับเรียกคน สัตว์ และสิ่งของ เช่น ชีชมัพร ประเทศไทย อุตราธานี เป็นต้น
- 1.3 สมุหนาม หมายถึง คำนามที่เป็นชื่อคน สัตว์ และสิ่งของที่มีจำนวนมาก รวมอยู่ด้วยกัน เช่น ผู่งปลา คณะกรรมการ สมาคนสตรีไทย เป็นต้น
- 1.4 ลักษณะนาม หมายถึง คำนามที่บอกลักษณะของบุคคล สัตว์ สิ่งของ เช่น คนตัว รูป ใบ เล่ม เล้า เครื่อง คำนามบอกลักษณะนี้มีชนิดที่ซ้ำรูปคำนาม เรียกว่า ลักษณะนามซ้ำชื่อด้วย เช่น ประเทศสองประเทศ เมืองสองเมือง คนสามคน เป็นต้น

1.5 อาการนาม หมายถึง คำนามที่เกิดจากการเติมคำ การ ความ หน้าคำกริยา (การ - ความ - ทางภาษาศาสตร์ ถือว่าเป็นหน่วยคำไม่อิสระ) การจะนำหน้าคำกริยาที่เป็นรูปธรรม เช่น การกิน การเดิน การออกกำลังกาย ส่วน ความ จะใช้นำหน้าคำกริยาที่เป็นนามธรรม เช่น ความดี ความงาม ความรู้ เป็นต้น

2. คำสรรพนาม หมายถึง คำใช้แทนนาม เพื่อให้การกล่าวข้อความต่าง ๆ ไม่ซ้ำซาก เป็นที่เบื่อหู แบ่งออกเป็น 6 ชนิด ดังนี้

2.1 บุรุษสรรพนาม คือ สรรพนามที่ใช้แทนผู้พูด ผู้ฟัง และผู้ที่กล่าวถึง ประกอบด้วย สรรพนามบุรุษที่ 1 ใช้แทนตัวผู้พูด เช่น ผม ฉัน ดิฉัน กระผม ข้าพเจ้า กู เรา ข้าพระพุทธเจ้า อาตมา หม่อมฉัน เกล้ากระหม่อม เป็นต้น สรรพนามบุรุษที่ 2 ใช้แทนผู้ฟัง หรือผู้ที่เราพูดด้วย เช่น คุณ เธอ ได้เท่า ท่าน ใต้ฝ่าละอองธุลีพระบาท ฝ่าพระบาท พระคุณเจ้า และสรรพนามบุรุษที่ 3 ใช้แทนผู้ที่กล่าวถึง เขา มัน ท่านพระองค์ เป็นต้น

2.2 ประพันธสรรพนาม คือ คำสรรพนามที่ใช้แทนคำนามและใช้เชื่อมประโยคทำหน้าที่เชื่อมประโยคให้มีความสัมพันธ์กัน ได้แก่คำว่า ที่ ซึ่ง อัน ผู้ เป็นต้น

2.3 ฤจฉาสรรพนาม คือ สรรพนามที่ใช้แทนนามที่เป็นคำถาม ได้แก่คำว่า อะไร ใคร ไหน ผู้ใด สิ่งใด ผู้ใด ฯลฯ เช่น

- ใครทำแก้วแตก
- เขาไปที่ไหน

2.4 วิภาคสรรพนาม คือ สรรพนามที่ใช้แทนคำนาม ซึ่งแสดงให้เห็นว่านามนั้น จำแนกออกเป็นหลายส่วน ได้แก่คำว่า ต่าง บ้าง กัน เช่น

- ชาวนาบ้าง ไถนาบ้างดำนา
- นักเรียนต่างก็อ่านหนังสือ

- 2.5 นิยมสรรพนาม คือ สรรพนามที่ใช้แทนนามชี้เฉพาะเจาะจงหรือบอกกำหนด
ความให้ผู้พูดกับผู้ฟังเข้าใจกันได้แก่คำว่า นี้ นั้น โน่น
- 2.6 อนิยมสรรพนาม คือ สรรพนามใช้แทนนามบอกความไม่ชี้เฉพาะเจาะจงที่
แน่นอนลงไป ได้แก่คำว่า อะไร ใคร ไหน ผู้ใด บางครั้งก็เป็นคำซ้ำเช่น ใคร ๆ
อะไร ๆ ไหน ๆ
3. คำกริยา คำแสดงอาการของคำนาม เพื่อให้รู้ว่านามหรือสรรพนามนั้น ๆ ทำอะไรหรือ
อย่างไร คำกริยาแบ่งออกเป็น 4 ชนิด ดังนี้
- 3.1 อกรรมกริยา เป็นคำกริยาที่มีใจความครบสมบูรณ์ในตัวไม่ต้องมีคำที่มีกรรมมา
รองรับ เช่น เขาไป เรามา สุนัขนอน
- 3.2 สกรรมกริยา เป็นคำกริยาที่แสดงเนื้อความไม่สมบูรณ์ในตัว ต้องมีคำที่เป็น
กรรมตามหลัง เพื่อให้ได้เนื้อความครบสมบูรณ์ เช่น
- เด็ก ๆ มักชวนกันไปตักปลาที่บึงน้ำหลังวัด
 - ตำรวจเห็นผู้ร้ายกำลังปีนกำแพงวัดหนีการจับกุม
- 3.3 วิภทรกริยา เป็นคำกริยาที่ไม่มีเนื้อความในตัวต้องอาศัยเนื้อความของคำอื่น
ที่อยู่ข้างท้ายเข้าช่วย จึงจะได้ความครบ ได้แก่ เป็น เหมือน คล้าย เท่า
- 3.4 กริยานุเคราะห์ เป็นคำกริยาที่ช่วยกริยาหลักให้ได้ความครบถ้วนในเรื่องของ
กาล มาลา วาจก อาจใช้ประกอบข้างหน้า หรือข้างหลังคำกริยาหลัก
- สรุปได้ว่า การจำแนกคำ คือ การแบ่งคำที่มีความหมายและหน้าที่แตกต่างกันเพื่อ
สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและสามารถนำคำแต่ละชนิดไปใช้ได้ถูกต้องตามกาลเทศะ บุคคล และเกิด
ประสิทธิภาพสูงสุดในการสื่อสาร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชนิดของคำไทย

กัญญารัตน์ บุตติหัต และคณะ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองขาม (ค่ายเสนีย์อูปถัมภ์) ผลการวิจัยพบว่าบทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.41/84.62 2) นักเรียนที่เรียน
ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน
เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย
สอน โดยรวมอยู่ในระดับพอใจมาก

ทิพย์ฉัตร พลผล (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าชุดการสอนวิชาภาษาไทยที่สร้างขึ้นมี
ประสิทธิภาพ 83.57/87.83 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนภาษาไทย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จूरีย ดารากัย และคณะ (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.38/86.44 หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.71 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องชนิดของคำในภาษาไทยอยู่ในระดับมาก

รัตนาวลี คำชมภู (2549) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่องชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่องชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใหม่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.91/88.35 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01

สรุปได้ว่า กระบวนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำไทยนั้นมีวิธีการที่หลากหลาย โดยสามารถใช้สื่อการเรียนรู้ที่แตกต่างจากปกติได้ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชุดการสอน หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์เป็นต้น และสามารถใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น กิจกรรมการเรียนรู้เหล่านี้จะสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำไทย ได้เป็นอย่างดี โดยที่ครูผู้สอนจะต้องเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน บริบทของโรงเรียนผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

ความหมายการเรียนรู้ด้วยเกม

ทิตานา แคมมณี (2550, หน้า 365) ได้กล่าวถึง วิธีการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ดวงจันทร์ แก้งงพาน (2552, หน้า 20) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่ทำให้เด็กเกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย พัฒนาทักษะด้านร่างกายและการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งต้องกำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่น กระบวนการเล่นการเล่นอาจเล่นด้วยตัวคนเดียวหรือมากกว่าโดยแบ่งเป็นกลุ่ม จะมีอุปกรณ์ในการประกอบการเล่นด้วยหรือไม่ก็ได้

ประหยัด จิระวรพงศ์ (2555, หน้า 5) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่งซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมอีกด้วย

ถนอมพร เลหาจรัส (2553, หน้า 6) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมถือเป็นการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การเรียนรู้ผ่านเกมหรือ เกมเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสุขสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมอีกด้วย

การนำการเรียนรู้ด้วยเกมไปใช้ในการเรียน

อารี เกษมรัตติ (2553, หน้า 71 - 72) กล่าวว่า การนำเกมการศึกษามาใช้ควรลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำมากขึ้น จึงจะให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อย ๆ หรือส่วนละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้น จึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกต จดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่让孩子เล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือ 2 คนต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกา ก็ให้เล่นเกมชุดอื่นต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้างโดยผลัดกันเล่นครั้งละ 6 - 8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้สักระยะหนึ่ง อาจจะประมาณหนึ่งเดือน จากนั้น ให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบแต่ละเกมจะวางกติกาไว้ว่า แต่ละกลุ่มต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกันเล่นด้วยความเร็วและถูกต้อง รู้จักรักษาของไม่ทำสกปรก หรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้ว ต้องเก็บให้เรียบร้อย กลุ่มใดทำถูกต้องตามกติกาถือว่าชนะ แล้วจึงสลับกันเล่น เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้น ครูต้องเพิ่มเกมให้เด็กเล่น โดยจัดเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้เด็กรู้จักคิด สังเกต และจดจำอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

สกุล สุขศิริ (2550, หน้า 58) ได้กล่าวว่า จากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนที่แปลกใหม่ สื่อการสอนใหม่ เพื่อนำมาปิดช่องว่างในข้อจำกัดของการเรียนรู้ของผู้เรียน ปัญหาที่มักจะพบในผู้เรียนส่วนใหญ่คือรู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุกต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ทำให้ไม่อยากเรียน เนื่องจากมีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่าซึ่งปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับผู้สอน ที่ต้องให้ความสำคัญกับการสอนเพิ่มมากขึ้นโดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน มีผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพออกมาว่า การเรียนการสอนที่ได้ผลคือต้องเรียนแล้วได้ความรู้พร้อมกับได้รับความสนุกสนานไปด้วย ทำให้นักวิจัยหลายท่านเสนอแนวคิดในการดัดแปลงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียนซึ่งเป็นที่มาของคำว่า การศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง หรือเล่นและเรียน

สรุปได้ว่าทิศทางการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่เน้นการสอนในหลักวิชาการเพียงอย่างเดียว โดยปรับเปลี่ยนให้เป็นการเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ต้องพิจารณาถึงความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นการสอนในรูปแบบใหม่จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ โดยให้ผู้เรียนเข้าใจด้วยการลงมือทำด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้แล้วการพัฒนาสื่อต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกัน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมีบทบาทในการพัฒนาการศึกษาและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสุขอีกด้วยผู้วิจัยจึงนำกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมาใช้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการทำวิจัยในครั้งนี้

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

ประสาน สร้อยอุหระ (2548, หน้า 86) ได้กล่าวว่าการนำของเล่นหรือเกมมาช่วยในการเรียนการสอนจะทำให้เด็กเกิดความสุข อยากเรียนและช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่เข้าใจยากได้ดีขึ้น ดังนั้นการให้เด็กได้เล่นเกมจึงเป็นยุทธวิธีสอนที่ได้ผลดีมาก ซึ่งนอกจากจะใช้เกมเป็นกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้แล้วครูยังสามารถใช้บทวนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ได้ดี

ทศนา แคมมณี (2550, หน้า 368) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ไว้ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

สกุล สุขศิริ (2550, หน้า 45) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมไว้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมสามารถสร้างความมีส่วนร่วมในตัวของผู้เรียนได้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมได้ออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ลงไปในตัวของเกม ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการได้รับความสนุกสนานซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมาก

2. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนทุกคน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน โดยสามารถให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นของตนที่หลากหลาย มารวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นกระบวนการสอนที่เป็นประโยชน์ในด้านการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งผู้เรียนได้ปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เองโดยครูเป็นผู้ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ผู้เรียน ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้งกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพราะเป็นเทคนิคการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความสนุกสนานมีปฏิสัมพันธ์สามัคคีระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม และปฏิสัมพันธ์กับครูเพิ่มมากขึ้น และส่งเสริมการคิด การแก้ไขปัญหา และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการสรุปองค์ความรู้จากการสังเกต และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ทักษะเบื้องต้น และความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมต้องทำให้เกิดผลตามจุดประสงค์ของการสอน ซึ่งมีท่านผู้รู้ได้สรุปขั้นตอนในการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546 อ้างถึงใน ปริญญาธิรา โพธิ์พะณา, 2562 หน้า 38) ได้สรุปไว้ว่าในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้เด็กได้รู้ได้เข้าใจ ให้เกิดทักษะเบื้องต้นและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ฉะนั้นการสอนต้องกระทำให้เกิดผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่งควรดำเนินการดังนี้

1) การจัดชั้นเรียน ก่อนอื่นต้องรู้ว่าเกมที่เล่นนั้นเล่นได้กี่คน การจัดชั้นเรียน ควรเป็นแบบใด จึงจะได้ผลมากที่สุดเป็นกลุ่มแบบเข้าแถว เป็นกลุ่มวงกลมเดี่ยวหรือสองวง หรือเป็นแถวก็แถว หรือจัดที่ว่างเฉพาะตัว ทั้งนี้ต้องจัดให้เรียบร้อยและรวดเร็วโดยไม่เสียเวลา

2) การอธิบายวิธีการเล่น ผู้สอนต้องสอนวิธีเล่นด้วยคำพูดที่ชัดเจนชัดคำ กะทัดรัด ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป ควรยืนให้ทุกคนเห็นหน้าและได้ยินกันทั่วถึง

3) การสาธิตการเล่น เมื่ออธิบายแล้วบางเกมเด็กไม่เข้าใจ จะต้องสาธิตการเล่น การสาธิต อาจทำซ้ำ ๆ หรือสาธิตไปพร้อม ๆ คำอธิบาย

4) การปฏิบัติ เมื่อเด็กเข้าใจวิธีการเล่นตามคำอธิบายหรือสาธิตการเล่น ควรให้เล่นนานพอสมควร การปฏิบัตินี้ครูควรดูแลให้ทุกคนได้เล่นโดยทั่วถึง

- 5) การติดตามผล เกมแต่ละเกมย่อมมีความมุ่งหมาย โดยมีวิธีติดตามผลได้ ดังนี้
 - (1) โดยจัดการแข่งขัน ครูสังเกตว่าเด็กได้ทักษะนั้นหรือไม่ เพื่อแก้ไขต่อไป
 - (2) ปฏิบัติซ้ำอาจจะให้ผู้เล่นใหม่อีกครั้ง โดยจัดระบบใหม่ แบ่งพวกใหม่

ข้อควรคำนึงในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

- 1) ผู้สอนต้องเตรียมเกมให้เหมาะสมกับเวลา
- 2) ต้องเตรียมอุปกรณ์ สนาม สถานที่ไว้ให้พร้อมเพียง
- 3) ใช้ภาษาง่าย ๆ สั้น ๆ เข้าใจง่าย และรวดเร็ว
- 4) การหาเกมจะต้องคิดก่อนว่าให้เด็กได้ทักษะอะไร
- 5) อุปกรณ์นอกจากจะเพียงพอแล้ว ต้องเหมาะสมและที่สำคัญต้องใช้ได้ทันการ

และเกิดผลทางการเรียน

- 6) ควรหาเกมที่ให้โอกาสฝึกการเป็นผู้นำ
- 7) การสอนควรมีคำชมเชยเมื่อทำดี และตักเตือนเมื่อบกพร่อง
- 8) การสอนควรให้เด็กรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่
- 9) การสอนต้องให้ทั่วถึง ให้เด็กทุกคนได้เล่นได้เรียน
- 10) ควรตรวจสอบการสอนครั้งที่แล้ว และแก้ไขในชั่วโมงต่อไป

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 อ้างถึงใน ปริญญาธิตา โพธิ์พะนา, 2562 หน้า 39)

ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ดังต่อไปนี้

1) ชั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

(1) ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

(2) ผู้สอนเลือกเกมที่สร้างขึ้นมาแล้วดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

- (3) จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม
- (4) จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัย

2) ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรด าเนินการ ดังนี้

- (1) บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

(2) ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

(3) สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้ง อาจต้องมีสาธิตก่อน

(4) ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้ว ยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3) ชั้นเล่นเกม

(1) จัดสถานที่สำหรับเล่นเกมให้เอื้อต่อการเล่น

(2) ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางครั้งกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

(3) ผู้สอนติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4) ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกม อยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและเชื่อมโยงไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นควรดำเนินการดังนี้

(1) ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

(2) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใดประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

(3) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

ทิศนา ขัมมณี (2544 อ้างถึงใน ปริญญา โปธิพะนา, 2562 หน้า 40) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ดังต่อไปนี้

1) ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น ของผู้เรียน

4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่าจากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมในข้างต้น ผู้วิจัยต้องการทำให้เกิดผลตามจุดประสงค์ของการสอน โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเพื่อนำมาปรับใช้ในงานวิจัยโดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

- 1) ขั้นนำสร้างความสนใจชวนสงสัยผู้สอนสร้างความสนใจของผู้เรียน
- 2) ขั้นสอนนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้
- 3) ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ผู้สอนนำเสนอเกม บอกชื่อเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
- 4) ขั้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ร่วมกันผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

พรพิศ งามพงษ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.59 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.88 ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดประเมินผลการเรียนการสอน และด้านคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

คิดลิก สังข์สาลี และสิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิโดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐาน ชื่อชุดเกมว่า “หมากฮอสชวนคิด พิชิตสนธิ” ซึ่งผลสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อด้านบรรยากาศ ในการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ทุกด้านล้วนมีความเหมาะสมและเห็นด้วยอยู่ในระดับ มากที่สุด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

พยุพล สุทธิไธธ และพัชรกรรณต์ อินทะนาค (2553) ได้ศึกษาผลการใช้ Game-based Learning ในการบูรณาการกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ชั้นปี 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและ

หลังการสอนด้วยการบูรณาการ Game-based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการ Game-based Learning ในการสอนทักษะอ่านภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับปานกลาง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นกระบวนการที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้ง ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง เกม เป็นเทคนิคที่มีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้อย่างแท้จริงโดยครูเป็นผู้ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ผู้เรียน

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

ความหมายของบอร์ดเกม

สฤณี อาชวานันทกุล (2559, หน้า 10) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนไว้บนพื้นที่ต้องการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องทำการเคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ใช้ความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุผล และการวางแผนไตร่ตรองตามหลักเหตุผลเพื่อที่จะให้ตนเองบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกม

รักชน พุทธรังษี (2560, หน้า 18) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภท เล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยอาจเล่นโดยใช้กระดานหรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ

จิตติพล ขำประถม (ม.ม.ป) บอร์ดเกมเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่นมีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยโดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

สรุปได้ว่าบอร์ดเกม คือ เกมประเภทหนึ่งที่มีลักษณะการเล่นบนโต๊ะ หรือบนพื้นที่เรียบและกว้าง บอร์ดเกมจะบรรจุในกล่อง แล้วเป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงามเป็นรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

ความสำคัญของบอร์ดเกม

(Play Academy, 2560 อ้างถึงใน วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย, 2563 หน้า 17) ได้กล่าวถึงความสำคัญของบอร์ดเกม (board game) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการคิด (Thinking Skill) บอร์ดเกม (board game) สามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลได้ดี ตั้งแต่การเข้าใจเป้าหมายในสิ่งที่ตนเองกำลังลงมือทำ การจดจำกติการวมถึงเกิดกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณขณะลงมือเล่น

2. พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving Skill) บอร์ดเกม (board game) มักจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาภายใต้ทรัพยากร และเวลาที่มีจำกัด เมื่อผู้เล่นลงมือทำซ้ำด้วยความถี่ที่เหมาะสม ผู้เล่นจะพัฒนาความสามารถได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ผู้เล่นเห็นคุณค่าในตัวเอง ไปในคราวเดียวกัน

3. พัฒนาทักษะทางสังคม (Social Emotional Learning Skill) บอร์ดเกมที่มีกระบวนการเล่นเป็นคู่หรือทีม ผู้เรียนจะต้องรู้จักแบ่งงานกัน รับฟังความคิดเห็นซึ่งกัน และกัน รู้จักการใช้เหตุผลของตัวเอง ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้อารมณ์ และเหตุผลของผู้อื่น

4. พัฒนาศีลธรรมจรรยา (Ethical Characteristics) ระหว่างการเล่นผู้เล่นต้องซื่อสัตย์ต่อกติกาการเล่น เมื่อพบว่าตนเองทุจริตโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็กล้ายอมรับความผิดด้วยตนเอง นับเป็นความรับผิดชอบที่มีมาจากภายใน และนำไปสู่ความนับถือตัวเอง (Self-respect)

5. พัฒนาการเห็นคุณค่าในตัวเอง (High Self-Esteem) และมีภาพลักษณ์แห่งตนที่ดี กล่าวคือ เมื่อลงมือเรียนรู้ในครั้งแรก อาจยังไม่เข้าใจได้ชัดเจน เนื่องจากไม่สามารถรวบรวมข้อมูลได้ทั้งหมด รวมทั้งตัดสินใจได้ไม่รอบคอบ แต่เมื่อมีความพยายามในการเล่นอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเล่นจนบรรลุเป้าหมายได้ในที่สุด

สรุปได้ว่าบอร์ดเกมมีความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยการพัฒนาการคิด มีทักษะในการแก้ไขปัญหา นอกจากบอร์ดเกมจะสร้างความบันเทิงได้แล้วนั้น บอร์ดเกมยังสร้างทักษะชีวิตที่ไปใช้ได้จริงอีกด้วย

ประเภทของบอร์ดเกม

ประเภทของบอร์ดเกมได้มีผู้กล่าวไว้หลายท่าน ดังนี้

สฤณี อาชวานันทกุล (2559, หน้า 34-38) ได้แบ่งประเภทของเกมบอร์ดออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมประเภทครอบครัว (Family Game) เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์เนื้อหาในเกมไม่เกี่ยวกับความรุนแรง สามารถเล่นได้ภายใน 60 นาที บอร์ดเกมประเภทครอบครัว จึงเป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

2. เกมประเภทวางแผน (Strategy Game) เป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุดเป็นเกมที่มีความท้าทายอาจมีเรื่องตลกเป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที หรือมากกว่านั้น ปัจจุบันเกมวางแผนมีกฎกติกา รวมทั้งกลไกการเล่นที่ไม่ซับซ้อน แต่ก็ยังคงมีความท้าทายเช่นเดิม

3. เกมประเภทปาร์ตี้เกม (Party Game) เกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นจำนวน 8 -20 คนหรือมากกว่านั้น สามารถอธิบายกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจภายใน 5 -10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก อาจมีเรื่องตลกเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่มุ่งเน้นใช้ปฏิสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563, หน้า 29) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. เกมครอบครัว (Family Games) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัวมีกลศาสตร์เกี่ยวกับโชคเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อให้เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้ใหญ่ได้ ไม่ง่ายเกินไปจนผู้ใหญ่รู้สึกเบื่อที่จะเล่น บอร์ดเกมประเภทเกมครอบครัวจะต้องมีกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ง่าย ใช้เวลาเล่นไม่นานเน้นที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นมีการพูดคุยเจรจา ค้าขายแลกเปลี่ยน อาจมีแก๊งกันบ้างในระดับพอดีไม่มีการต่อสู้รุนแรงไม่มีประเด็นหลัก ๆ

2. เกมวางแผน (Strategy Games) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ความคิดการวางแผนอย่างมีทิศทางจำเป็นต้องใช้ความคิดซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบ้างแต่เล็กน้อยเกมสวางแผนเป็นเกมกลุ่มที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนลบจริง รายละเอียดบนกระดานจึงสมจริงที่สุด ครอบคลุมความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามอาจจะตัดสินใจ การเล่นเกมประเภทนี้จึงต้องอาศัยทักษะการวางแผนมาก มีบางครั้งใช้เวลาในการเล่น 60 - 120 นาที ในกลุ่มเกมวางแผนทั่ว ๆ ไป แต่บางเกมที่เป็นบอร์ดเกมสไตล์ยุโรปหนัก (Heavy Euro Style Board Games) อาจใช้เวลาในการเล่นยาวนานถึง 180 นาทีหรือ 5-6 ชั่วโมงก็

3. ปาร์ตี้เกม (Party Game) เป็นเกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะซึ่งปกติหมายถึง 8 - 20 คน หรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกจะต้องมีกติกาที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน และมีอุปกรณ์ไม่มาก เกมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จึงมักบรรจุในกล่องขนาดเล็กพกพาสะดวกเพื่อนำไปเล่นกับกลุ่มเพื่อนในงานเลี้ยงต่าง ๆ ได้อาจมีเรื่องของโชคดวงมาเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่จะเน้นที่ไหวพริบความสนุกของเกมปาร์ตี้เกมจะเหมือนความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์กับผู้เล่นคนอื่นจำนวนมากมีการแก๊งกันนำกันในการเล่นที่หนักกว่าเกมครอบครัว

4. เกมนามธรรม (Abstract Games) เป็นเกมแนวแก้ปริศนา เป็นการแก้ปัญหาคำตอบหรือหาทางออกที่ดีที่สุด เป็นการแข่งขันการแก้ปัญหากับฝั่งตรงข้ามด้วยกลศาสตร์ที่เรียบง่ายไม่มีการเล่นเป็นทีม วิธีการเล่นไม่ซับซ้อนไม่มีเรื่องตลกหรือโชคเข้ามาเกี่ยวข้องเน้นการใช้ความคิด

5. เกมที่มีธีม (Thematic Games) พึ่งจะเน้นธีมเป็นหลักกล่าวคือเป็นเกมที่มีการเล่าเรื่องมีเนื้อหาชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์มีรายละเอียดของตัวละครมีความเป็นมาขององค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องของเกมตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะ มีความสามารถแตกต่างกันไม่เน้นการวางแผนแต่มีส่วนที่ทำให้เกิดการปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่น และหลายเกมมีเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่มากผู้เล่นจะสนุกหรือไม่อยู่ที่ความสามารถในการเข้าถึงเนื้อเรื่องของ ผู้ดำเนินเกมจะสามารถนำพาผู้เล่นเข้าสู่โลกของเกมได้มากพอหรือไม่ที่ผู้เล่นจะรู้สึกร่วมไปกับเกมหรือไม่ เกมแนวนี้

จึงมักมีวิธีการไม่ซับซ้อนไม่เน้นการวางแผนแต่เน้นที่บรรยากาศของเนื้อเรื่องในเกมมักมีกลศาสตร์ในการเล่นเป็นแบบร่วมมือ

สรุปได้ว่าบอร์ดเกมแต่ละประเภทมีลักษณะ และความเหมาะสมกับช่วงวัยที่แตกต่างกันโดยส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับสมาชิกในการเล่น เกม อายุ และวัตถุประสงค์ของการเล่น ในการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกเกมประเภทปาร์ตี้เกมเนื่องจากต้องใช้ผู้เล่นเป็นหมู่คณะ และมีกติกาไม่ซับซ้อนเหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความเป็นมาและความสำคัญของบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้

ธีรภาพ แซ่เซี่ย (2560, หน้า 40 – 41) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกมสมัยโบราณ (Classic board game) ที่มีมากกว่าพันปี เช่น ในประเทศจีน อินเดีย ญี่ปุ่น ซึ่งใช้เล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของคนสมัยก่อน ได้แก่ หมากรุก โกะ ได้พัฒนาและปรับเปลี่ยนโดยมีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษาในปัจจุบันมากขึ้น เช่น มีการใช้บอร์ดเกมเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของโรงเรียน ได้แก่ การนำหมากรุกสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษา และมีธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซีย และเนเธอร์แลนด์ การนำหมากรุกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ในฝรั่งเศส อาร์เจนตินา หรือญี่ปุ่น การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และ Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ ในโรงเรียนหลายแห่งในอเมริกา หรือการนำ scrabbles มาสอนในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในอเมริกาและแคนาดาทั้งในคาบเรียน และกิจกรรมชมรม บอร์ดเกมมีความสำคัญ และประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกัน ในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นต้น ตลอดจนบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

ธีรภาพ แซ่เซี่ย (2560) ได้ศึกษาการใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่น เกม พบว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันจากก่อนเล่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของกลุ่มที่เล่นกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่น ไม่ได้แตกต่างกัน และการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในกลุ่มที่มีระดับสูงกับระดับต่ำอยู่แต่เดิมไม่ได้แตกต่างกัน ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกันแต่มีกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

ปริญธิดา โพธิ์พะนา (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในวิชาภาษาไทย บอร์ดเกมที่ได้คะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนลำดับที่ 1 คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 คิดเป็นร้อยละ 69.17 ลำดับที่ 2 คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คิดเป็นร้อยละ 69 ลำดับที่ 3 คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 66.5 และผลสัมฤทธิ์ความสามารถในวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในวิชาภาษาไทยก่อนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกม เท่ากับ 1,478 จากคะแนนเต็ม 3,200 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 30.79 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถหลังเรียน เท่ากับ 3,069 จากคะแนนเต็ม 3,200 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.90

วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก และผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า บอร์ดเกมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกาจัดการเรียนการสอนและส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก และเหมาะสำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจในบทเรียนเกิดความผ่อนคลายและสนุกสนานในการเรียนอีกด้วย โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้บอร์ดเกมเข้ามาเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน (2554, หน้า 84) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

พัฒนา พรหมณี และคณะ (2563, หน้า 60) กล่าวว่าความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ภาวะของอารมณ์ ความรู้สึกร่วมของบุคคลที่มีต่อการเรียนรู้ประสบการณ์ที่เกิดจากแรงจูงใจซึ่งเป็นพลังภายในของแต่ละบุคคลอันเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายที่คาดหวังและความต้องการด้านจิตใจ นำไปสู่การค้นหาสิ่งที่ต้องการมาตอบสนองเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการแล้วจะเกิดความรู้สึกมีความสุข กระตือรือร้น มุ่งมั่น เกิดขวัญกำลังใจ ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการกระทำกิจกรรมที่นำไปสู่เป้าหมายนั้นสำเร็จตามที่กำหนดไว้

จินตนา มั่นคง (2560, หน้า 56) กล่าวถึง ความพึงพอใจ ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติเชิงบวกที่มีต่อองค์ประกอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยสามารถตอบสนองความสำเร็จ ความคาดหวังของบุคคลได้ ทั้งนี้ความพึงพอใจเป็นเรื่องนามธรรมไม่สามารถสังเกตได้ด้วยตา ต้องมีสิ่งเร้าให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา

จากการศึกษาคำหมายความพึงพอใจสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ภาวะของอารมณ์ ความรู้สึกว่าชอบใจ และพึงใจต่อประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดจากแรงจูงใจ เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการแล้วจะเกิดความรู้สึกมีความสุข กระตือรือร้น มุ่งมั่น เกิดขวัญกำลังใจ ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน

การวัดความพึงพอใจ

บุญชม ศรีสะอาด (2545, หน้า 66) กล่าวว่าวิธีการวัดความพึงพอใจเป็นการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนโดยดำเนินหลังจากเรียน ศึกษาบทเรียนปฏิบัติครบ ทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า แบ่งระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด แล้วหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งค่าไว้

ประภาพันธุ์ พลายจันทร์ (2546, หน้า 6) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจ สามารถทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. วิธีการใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถาม ถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าว อาจจะมีคำถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ

2. วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดี จึงจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง

3. วิธีการสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคล เป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กริยาท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจสรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจเป็นการบอกถึงความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่งสามารถวัดได้หลายวิธีเช่น การแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการสังเกต เป็นต้น

ประโยชน์ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจมีประโยชน์และมีความสำคัญต่อการดำเนินการกิจกรรมหรือการปฏิบัติงานต่าง ๆ ดังนี้

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543, หน้า 44) กล่าวถึงประโยชน์ของความพึงพอใจว่าเป็นคำย่อของการอธิบายความรู้สึกเป็นอย่างไร ๆ และพฤติกรรมต่าง ๆ ได้มาก เช่น พูดว่าเขามีความพึงพอใจในการเรียน มีความหมายว่าเขารักการเรียน มีความสุขสนุกสนานที่ได้เรียนทำอะไรได้หลายอย่างเพื่อการเรียน ความพึงพอใจของคนสามารถส่งเสริมหรือยับยั้งสิ่งที่เขาจะแสดงออกได้ในสาขาสังคมวิทยาหลายคนให้ความเห็นว่า ความพึงพอใจและเจตคติเป็นศูนย์ ความคิดเป็นฐานของพฤติกรรมในสังคม การที่จะปรับระบบกลไกของสังคมจึงควรเปลี่ยนแปลงความพึงพอใจและเจตคติของแต่ละบุคคล

1. ช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิตในการปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ หากมีความพึงพอใจจะส่งผลต่อความตั้งใจในการปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมส่งผลให้เกิดผลงานที่ดี นำมาซึ่งผลตอบแทนที่สูงขึ้นมีการดำรงชีวิตและคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น
2. เกิดความรู้สึกกระตือรือร้น มีความเชื่อมั่นและความมุ่งมั่นในการทำงาน ความพึงพอใจทำให้เกิดความสุขจากการปฏิบัติงาน ต้องการให้งานมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด ช่วยให้ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติงาน
3. เป็นสิ่งกำหนดลักษณะการดำเนินงานหรือการปฏิบัติงานที่ดี มีคุณภาพตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังของผู้รับบริการที่เหมาะสม เกิดความประทับใจ
4. ช่วยพัฒนาคุณภาพของงาน หากมีความพึงพอใจจะเกิดความเต็มใจทุ่มเทสร้างสรรค์และส่งเสริมมาตรฐานของงานที่สูงขึ้น

จากการศึกษาประโยชน์ของการวัดความพึงพอใจสามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจมีความสำคัญต่อบุคคล ต่องานและหน่วยงาน ทำให้เป็นสุข เกิดแรงจูงใจและกำลังใจที่ดี มีความเชื่อมั่นในการปฏิบัติงาน ผู้ปฏิบัติงานได้แสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่เกิดความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความร่วมมือร่วมใจในการปฏิบัติงาน ทำให้ระบบงานดำเนินไปด้วยความราบรื่นเรียบร้อย และหน่วยงานมีบรรยากาศ และภาพลักษณ์ที่ดี อีกทั้งช่วยให้เกิดความรักความสามัคคีมีพลังผลักดันให้หน่วยงานเจริญก้าวหน้า ที่สำคัญที่สุดผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจในระดับสูงสุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ดังนี้

น้ำลิน เทียมแก้ว (2561) ได้วิจัยเรื่องการศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560 ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.06) ด้านที่ได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเป็นลำดับแรกคือด้านบุคลากร ผู้ให้บริการ (\bar{X} = 4.21) รองลงมาได้แก่ ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกและด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ (\bar{X} = 4.07) ด้านประชาสัมพันธ์ (\bar{X} = 4.04) และด้านทรัพยากรสารสนเทศ (\bar{X} = 3.92)

กนกวรรณ กอกหวาน (2554) ได้ศึกษาการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเรื่องสำนวนไทย โดยการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีและด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีและมีประสิทธิภาพของบทเรียน 84.92 / 82.42 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่รวมในระดับมากต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง

จารุวรรณ เทวกุล (2555) ได้ศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ชั้นปีที่ 1 – 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ฉะเชิงเทรา ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนอยู่ในระดับมากและรายด้านอยู่ในระดับมาก จำนวน 5 ด้าน ระดับปานกลางจำนวน 1 ด้าน นักเรียนที่มีเพศแตกต่างกันมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนชั้นปีต่างกันมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความพึงพอใจ พบว่าความพึงพอใจสามารถวัดได้หลายวิธี และความพึงพอใจในการเรียน มีความสำคัญต่อครูผู้สอนและนักเรียนเมื่อนักเรียนมีความสุขในการเรียนย่อมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ดังนั้นครูผู้สอนควรทราบถึงความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและดียิ่งขึ้นต่อไป ผู้วิจัยจึงวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้มีกรอบในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอลำปาง จังหวัดลำปาง เพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 182 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอลำปาง จังหวัดลำปาง เพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 21 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย และความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมเรื่องชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือในการวิจัย

1. บอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้สำหรับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 บอร์ดเกม
2. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมจำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน จำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมจำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ชนิด 5 ระดับ

การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. บอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้สำหรับจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 บอร์ดเกม

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1 รวมทั้งวิเคราะห์ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับรูปแบบ องค์ประกอบ กระบวนการขั้นตอนพัฒนา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม เพื่อแนวทางในการออกแบบและสร้างบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.3 กำหนดโครงร่างเนื้อหา ส่วนประกอบต่าง ๆ ของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ดังนี้

บอร์ดเกมเรื่องที่ 1 เรื่อง คำนาม

บอร์ดเกมเรื่องที่ 2 เรื่อง คำสรรพนาม

บอร์ดเกมเรื่องที่ 3 เรื่อง คำกริยา

โดยโครงสร้างบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน แต่ละบอร์ดเกมจะประกอบไปด้วย

การสร้างแรงจูงใจ → การเรียน → การเล่นเกม → การสรุปบทเรียน

กำหนดเป้าหมายในเกมให้ชัดเจนเพื่อที่จะสามารถไปให้ถึงเป้าหมายนั้นได้ มีการกระตุ้นให้รู้สึกท้าทาย ไม่ทำให้รู้สึกเบื่อ ให้รู้สึกว่าได้ มีความหวัง ให้ผู้เล่นมีความรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

1.4 ดำเนินการสร้างบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Canva ในการออกแบบบอร์ดเกม ได้แก่ภาพ และข้อความ เพื่อนำไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง

1.5 นำบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และขอคำแนะนำเพื่อนำมา ปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (ดูได้จากภาคผนวก ก)

เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และขอคำแนะนำเพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไขต่อไป โดยใช้แบบสอบถามแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด 2545, หน้า 130)

ให้ 5 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมากที่สุด

ให้ 4 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมาก

ให้ 3 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมปานกลาง

ให้ 2 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อย

ให้ 1 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 นำผลการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเทียบเกณฑ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกม

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อยที่สุด

1.8 นำบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทยไปใช้ในการวิจัย กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่าต่อไป

2. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับ บอร์ดเกม จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1 รวมทั้งวิเคราะห์ตัวชี้วัดระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า

2.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.3 กำหนดเนื้อหาเพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ชนิดของคำไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำนาม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำสรรพนาม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำกริยา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำกริยา(ต่อ)

โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นสร้างความสนใจชวนสงสัย คือ นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการอ่านหรือร้องเพลง สนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่ได้อ่านหรือได้ฟังว่ามีอะไรบ้างครูอธิบายเนื้อหาของบทเพลง และแจ้งให้นักเรียนทราบว่าต่อไปนี้จะเรียนเรื่องอะไร

2. ขั้นสอนนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ คือ นักเรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาของบทเรียน โดยครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน

3. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม คือ นักเรียนร่วมกันเรียนรู้เนื้อหาของบทเรียน โดยการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเพื่อทบทวนบทเรียน

4. ขั้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ คือ นักเรียนและครูร่วมกันสรุปสาระที่ได้จากการเรียนเนื้อหาด้วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม ตลอดจนขอคำแนะนำและได้ปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (ดูได้จากภาคผนวก ก) เพื่อพิจารณาความเหมาะสม แล้วประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) โดยกำหนดความหมายของระดับคะแนน ดังนี้

5 หมายถึง ระดับคุณภาพมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับคุณภาพมาก

3 หมายถึง ระดับคุณภาพปานกลาง

2	หมายถึง	ระดับคุณภาพน้อย
1	หมายถึง	ระดับคุณภาพน้อยที่สุด

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยที่ยอมรับได้ คือ มีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป

ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม มีระดับความเหมาะสมในภาพรวมมากที่สุด (\bar{x} = 4.90, S.D. = 0.22) (ดูได้จากภาคผนวก ค หน้า 67-77)

2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปใช้เป็นเครื่องมือการวิจัยต่อไป

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน จำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1รวมทั้งวิเคราะห์หัวข้อชีวิต สาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า

3.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ การวัดและประเมินผลของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.3 กำหนดโครงสร้าง สัดส่วนเนื้อหา และจำนวนข้อสอบ เพื่อใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยออกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยออกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ โดยมากกว่าจำนวนที่ใช้จริง เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม ตลอดจนขอคำแนะนำและนำไปปรับปรุงแก้ไข

โดยเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย คือ คำนาม คำสรรพนามและคำกริยา ซึ่งมีเนื้อหาดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 รายละเอียดการจำแนกข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัย

หัวข้อเนื้อหา	ระดับพุทธิพิสัย					รวม
	รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์		
1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำนามได้	3	-	-	3		6
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำสรรพนามได้	2	-	-	-		2
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำกริยาได้	2	-	-	-		2
4. นักเรียนสามารถจำแนกคำที่เป็นคำนามแต่ละชนิดได้	-	3	-	3		6
5. นักเรียนสามารถแยกคำบุรุษสรรพนาม แต่ละประเภทที่ปรากฏอยู่ในประโยคต่าง ๆ	3	2	1	-		6
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้คำกริยาได้ถูกต้อง		3	3	2		8
รวม	10	9	-	11		30

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ที่ปรับปรุงแก้ไข แล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (ดูได้จากภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) พิจารณาว่าแบบทดสอบในแต่ละข้อ มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้ + 1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ - 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00 จากแบบทดสอบทั้งหมด 30 ข้อ

3.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เคยได้เรียนเรื่องชนิดของคำไทย ผ่านมาแล้ว

3.8 นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน นำผลการตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบ มาคำนวณหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

3.9 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ เป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.43 - 0.76 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.41- 0.76 (ดูได้จากภาคผนวก จ หน้า 83)

3.10 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อมาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งหมด โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.76 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 (ดูได้จากภาคผนวก จ หน้า 83)

3.11 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำ จำนวน 20 ข้อ ไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

4.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการวัดความพึงพอใจ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักการ สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 12 ข้อ โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ (ดูได้จากภาคผนวก จ)

เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยพิจารณาคะแนนแต่ละข้อ

- | | |
|----|---|
| +1 | เมื่อแน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ |
| 0 | เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ |
| -1 | เมื่อแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ |

4.5 นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยข้อสอบต้องมีค่าดัชนี ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00

4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จัดพิมพ์ เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลกับกลุ่ม ตัวอย่าง (ดูได้จากภาคผนวก ซ)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการทดสอบคุณภาพแล้วนำไปใช้ในการศึกษากับ กลุ่มเป้าหมายมีขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ชนิดของคำไทย จำนวน 20 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง

3. ทำการทดสอบหลังเรียน (Post - test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย จำนวน 20 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4. ทำการสอบถามความพึงพอใจ ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เวลาหลังจากที่ทำการทดสอบหลังเรียน

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test Dependent) เพื่อนำมาหาค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

2. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิเคราะห์โดยใช้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) เป็นค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากนั้นนำค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ไปทำการเปรียบเทียบกับเกณฑ์เพื่อใช้ในการแปลความหมายรายข้อ ดังนี้

- | | |
|---|------------------------------------|
| 5 | หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก |
| 3 | หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย |
| 1 | หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน (\bar{X}) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (ปกรณั ประจันบาน, 2552, หน้า 214)

$$\text{สูตร } (\bar{X}) = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูล

2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากสูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 227-228)

$$\text{สูตร } S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	Σx	แทน	ผลรวมคะแนนดิบของนักเรียน
	Σx^2	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบแต่ละค่ายกกำลังสอง ของนักเรียนแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 214)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับ เนื้อหาหรือข้อสอบกับจุดประสงค์
	Σ	แทน	ผลรวมของคะแนน
	R	แทน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

4. การหาค่าความยาก (P) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย โดยใช้สูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 166)

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

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของข้อคำถามแต่ละข้อ
	R	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบข้อคำถามนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

5. การหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย มีสูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 164)

$$r = \frac{Ru - Rl}{f}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	Ru	แทน	จำนวนคนกลุ่มสูงตอบถูก
	Rl	แทน	จำนวนคนกลุ่มต่ำตอบถูก
	f	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำซึ่งเท่ากัน

6. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย โดยใช้สูตร KR20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, 2557, หน้า 158) มีสูตรดังนี้

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

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ค่าความเที่ยง
	K	แทน	จำนวนข้อสอบ
	p	แทน	สัดส่วนจำนวนคนที่ทำข้อนั้นถูก
	q	แทน	สัดส่วนจำนวนคนที่ทำข้อนั้นผิด
	s^2	แทน	ความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

7. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยสถิติทดสอบแบบไม่อิสระ (t-test Dependent) ใช้สูตรดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2552 หน้า 109)

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

เมื่อ	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่ (ก่อนและหลังเรียน)
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนทั้งหมดในกลุ่ม

- ΣD แทน ผลรวมของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคล ระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ΣD^2 แทน ผลรวมยกกำลังสองของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคล ระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏผล ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	21	20	10.90	2.28				
หลังเรียน	21	20	16.24	1.73	5.33	2.29	10.68**	0.0001

*มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่าการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.90 คะแนน และ 16.24 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ภาคผนวก ข)

ตอนที่ 2 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้วิจัยสรุปได้ดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านบรรยากาศในการเรียน			
1.1 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.86	0.36	มากที่สุด
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้	4.95	0.22	มากที่สุด
1.3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการใช้หลักภาษาให้ถูกต้องสูงขึ้น	4.76	0.54	มากที่สุด
1.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง	4.90	0.30	มากที่สุด
รวม	4.87	0.15	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน			
2.1 ขั้นตอนการสอนด้วยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนมากยิ่งขึ้น	4.86	0.36	มากที่สุด
2.2 บอร์ดเกม ทำให้นักเรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น และแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง	4.86	0.36	มากที่สุด
รวม	4.93	0.12	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญของบทเรียน ได้ดีขึ้น	4.90	0.30	มากที่สุด
3.2 นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการใช้ภาษาไทยได้สูงขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตัวเอง	4.95	0.22	มากที่สุด
3.4 นักเรียนรู้ความหมาย หน้าที่ของชนิดของคำไทย และนำไปใช้ได้ถูกต้อง	4.95	0.22	มากที่สุด
รวม	4.95	0.10	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.92	0.12	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.92$, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านที่มีนักเรียนพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}= 4.95$, S.D. = 0.10) ด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X}= 4.93$, S.D. = 0.12) และด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมน้อยที่สุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ($\bar{X}= 4.87$, S.D. = 0.15)

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.92 , S.D. = 0.12)

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ซึ่งใช้การจัดการเรียนการสอนผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับชนิดของคำไทยลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเกม โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยโดยครูจัดการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

การเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และสนับสนุนให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ คิตลิก สังข์สาลี และสิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิโดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า ได้พัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐาน ชื่อชุดเกมว่า “หมากฮอสชวนคิด พิชิตสนธิ” ซึ่งผลสำรวจความคิดเห็น ของนักเรียนที่มีต่อด้านบรรยากาศ ในการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ทุกด้านล้วนมีความเหมาะสมและเห็นด้วยอยู่ในระดับ มากที่สุด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และวชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ได้ทำวิจัยการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก และผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.92$, $S.D. = 0.12$) เนื่องจากวิธีการสอนผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่สำหรับผู้เรียนจึงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ตลอดจนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ พรพิศ งามพงษ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 ด้านวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดประเมินผลการเรียนการสอน และด้านคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และกนกวรรณ กอกหวาน (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในระหว่างการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและแนะนำในส่วนที่คิดว่าจะเป็นปัญหาต่อนักเรียนในขณะที่นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม

1.2 ในการใช้บอร์ดเกม ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือล่วงหน้า กติกาของแต่ละเกมพร้อมกับเงื่อนไขของเกมได้ครบถ้วน เพื่อเตรียมสื่อ และความพร้อมในการจัดการสอน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมในการพัฒนาความสามารถหรือพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของกลุ่มสาระอื่นเพื่อให้นักเรียนได้รับความสามารถและทักษะให้ครบทุกด้าน เช่น คณิตศาสตร์ การงานอาชีพ ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

2.2 ควรพัฒนาบอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเรื่องชนิดของคำไทยในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ กอกหวาน. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ลำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง. ปรินญาณิพนธ์ กศ. ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.
- กัญญารัตน์ บุตตีหัต และคณะ. (2562) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองขาม (ค่ายเสนีย์อุปถัมภ์). วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้. 5(2), 41-54.
- กรมวิชาการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2543). การใช้ภาษาไทย 1. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- คิดลิก สังข์สาลี และสิรินธร สิ้นจินดาวงศ์. (2562) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. การประชุมวิชาการ “การวิจัยระบบการศึกษาไทย (CRTES) ครั้งที่ 4. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- จารุวรรณ เทวกุล. (2555). ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ชั้นปีที่ 1 – 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาฉะเชิงเทรา. สารนิพนธ์ กศ.บ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- จินตนา มั่นคง. (2560) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ SQ4R ร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเชิงคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.บ. มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- จूरีย ดารากัย และคณะ. (2557) การพัฒนาหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. AL-NUR บัณฑิตวิทยาลัย. 9(17), 43-52.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ฐิติพล ขำประถม. (ม.ป.ป.). บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. ค้นคว้าเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.komchadluek.net/detail/20150414/204681.html?fbclid=IwAR1dLA2JUPhp30F9h2M0k5aO7PLotUDZE8nNQkDweExYoG-SYnZ6fkk95A>.
- ดวงจันทร์ แก้วกวางพาน. (2552). *ผลเกมเพื่อพัฒนาเซลล์ของนิยายของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้น ป.3* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2553). *Game-based Learning. สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ*. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 11 กรกฎาคม 2564. จาก <http://www.itsc.cmu.ac.th/itsc2011/successstories.htm>
- ทิตินา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- ทิตินา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิพย์ฉัตร พละพล. (2562). *การพัฒนาชุดการสอนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย.(2557) *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์*. เพชรบูรณ์: จุลติศการพิมพ์โคกปรอง.
- ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิด อย่างมีวิจาร์ณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- นภาศรี สงสัย. (2563). *การศึกษาผลการใช้บอร์ด เกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง ระบบนิเวศ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์*. การศึกษาค้นคว้าอิสระด้วยตนเอง กศ.ม. มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- น้ำลิน เทียมแก้ว. (2561.) *การศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัย มหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560*. สำนักวิทยบริการ, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปรกรณ์ ประจันบาน. (2552). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (Advanced Statistics for Research and Evaluation)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปริญธิดา โปธิ์พะนา. (2562). *การพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2555). *วิธีการสอนแบบ Game Based Learning เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมกับ การได้รับความรู้*. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 7 ธันวาคม 2564 จาก http://cteducation.blogspot.com/p/blog-page_17.htm
- ประภาพันธ์ พลายจันทร์. (2546). *รายงานการวิจัยความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้ทรัพยากรสารสนเทศและบริการของห้องสมุดคณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*.
- ประสาน สร้อยธูหฺร่า. (2548). *เล่นเกมเพื่อทบทวนบทเรียน*. นิตยสาร สสวท., 33(1345).
- พยุพล สุทธิโทธน และพัชราภรณ์ อินทะนาค. (2553). ผลการใช้ Game-based Learning ในการบูรณาการกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ชั้นปี 1. วารสารมนุษยศาสตร์สาร. 14(1), 93-103.
- พัชรี ใจโต. (2559) *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำเรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ โรงเรียนบ้านหัววัง 1*. Veridian E-Journal, Silpakorn University. 9(1), 679 - 688.
- พัฒนา พรหมณี และคณะ. (2563). *แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน*. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.), 26(1), 59 -66.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พรพิศ งามพงษ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ *Game Based Learning* ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10.
- ไพฑูริย์ อนันต์ทเขต. (ม.ป.ป.). *เรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับ Game-Based Learning*. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 1 พฤษภาคม 2565 จาก สถาบันการเรียนรู้มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี: จาก <https://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game-based-learning/>
- รัตนะ บัวสนธ์. (2552). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนาวลี คำชมภู. (2549). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเองวิชาภาษาไทย เรื่องชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี. สารนิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- รัชนก พุทธรังสี. (2560) *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแสดง*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). การวัดด้านจิตพิสัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.
- วัลยา ช่างขวัญยืนและคณะ. (2549). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2: คำ การสร้างคำ และการยืมคำ*. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- วิวัฒน์ไชย วรบรร. (2555). *ปัญหาการจัดและดำเนินการโปรแกรมพลศึกษาในโรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้แบบ Game Based Learning*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board | Game | Universe จักรวาลกระดานเดียว*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แฮลมอน.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (5 พฤษภาคม 2564). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่3 ปีการศึกษา 2563
file:///C:/Users/acer/Downloads/NT01_SCH_2563_P3_1062040125.pdf
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์9119 เทคนิควิธีคิด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2550). *แนวทางการกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานวิชาการ และพัฒนาคุณภาพการศึกษา.
- อเนก สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อุดลพัฒน์กิจ. (2548). *จิตวิทยาการบริการ (Service Psychology Comprehension Strategies and Trend)*. กรุงเทพฯ: เพรส แอนดตีไซน.
- อารี เกษมรัตติ. (2533). *ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่มและกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ปกติที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันและแบบรักทะนุถนอม*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อุปกิตศิลปสาร, พระยา. (2546). *หลักภาษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- Likert, Rensis. (1967). "The Method of Constructing and Attitude Scale". In Reading in Fishbein, M (Ed.), *Attitude Theory and Measurement* (pp. 90-95). New York: Wiley & Son.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม



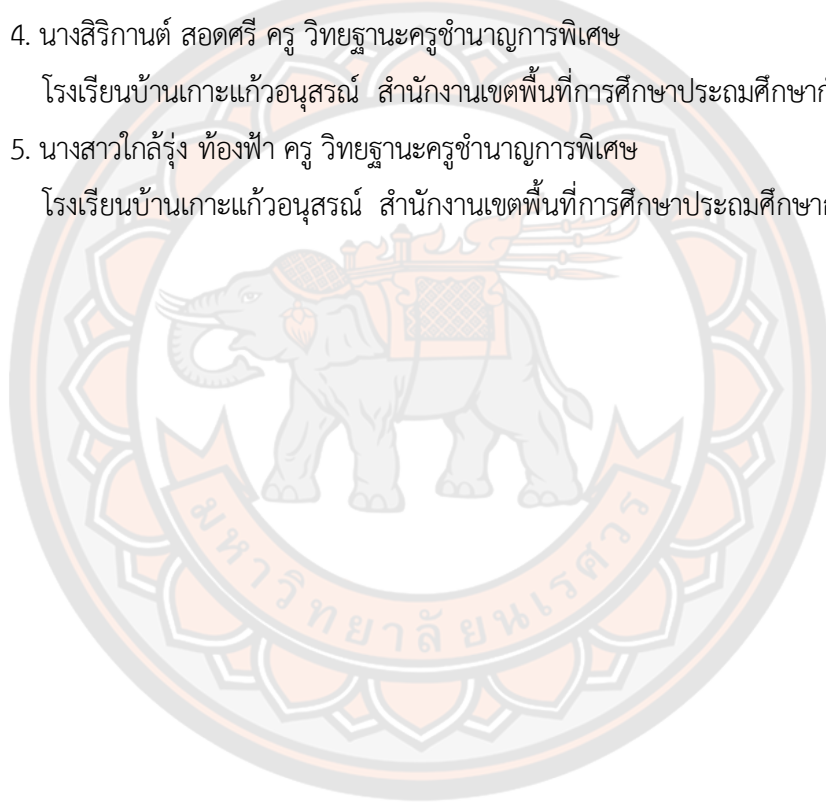
ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

มหาวิทยาลัยสุรินทร์

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ ไตพิทักษ์
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาช เฟื่องฟูม
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ดร.รัช มั่นต่อการ
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
4. นางสิริกานต์ สอดศรี ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านเกาะแก้วอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2
5. นางสาวไกล่รุ่ง ท้องฟ้า ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านเกาะแก้วอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2





ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๐๖

วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤตยาภาณุจัน โดพิทักษ์

ด้วย นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง รหัสประจำตัว ๒๓๐๙๐๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาจวานิชย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๐๖ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาพร เพ็งพุ่ม

ด้วย นางสาวนวิรัตน์ แดงทุ่ง รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำทิพย์ อองจาวาณิชย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง 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 ๓๖๐๖ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ดร.รัช มั่นต่อการ

ด้วย นางสาวนวิรัตน์ แดงทุ่ง รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาจวาณิชย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โรงเรียนบ้านเกาะแก้วอนุสรณ์
รับที่ 21 / 65
วันที่ 11 มี.ค. 2565
เวลา 10.00 น.



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๐๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณสิริกานต์ สอดศรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง รหัสประจำตัว ๖๓๐๙๐๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำทิพย์ อองจาวาณิชย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เสนอ ขอเพื่อโปรด

ทราบ

กิ่งปฏิบัติ

แจ้งหัวหน้า อรุณสิริกานต์

1)..... 2).....

3)..... 4).....

5)..... 6).....

วิจารณ์และ ดำเนินการ

แจ้งประชาสัมพันธ์ ทูตทูต

แจ้งคณะกรรมการรับทราบ

วันที่ 11 มี.ค. 2565

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคถม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

ส่งทาง

1.

- ๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖
- ๒. นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง
โทร. ๐๙-๑๔๗๙-๔๕๘๓

- อรรถ
- พันธวิทย์
- อรุณสิริกานต์
- อรุณสิริกานต์



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๐๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

โรงเรียนบ้านเกาะแก้วอนุสรณ์
รับที่ ๑๒ / ๖๕
วันที่ 11 มี.ค. 2565
เวลา 10.00 ชม

๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณใกล้รุ่ง ท้องฟ้า

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง รหัสประจำตัว ๒๓๐๙๐๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เลขว. ขอ.เห็นโปรด
<input checked="" type="checkbox"/> ทราบ
<input type="checkbox"/> ถึงปกติ
<input checked="" type="checkbox"/> แจ้งหัวหน้า <u>สุรใกล้รุ่ง</u>
1)..... 2).....
3)..... 4).....
5)..... 6).....
<input checked="" type="checkbox"/> รับทราบและ <input checked="" type="checkbox"/> ส่วนนี้เป็นการ
<input type="checkbox"/> แจ้งประชาสัมพันธ์ ทุกฝ่าย
<input type="checkbox"/> แจ้งคณะกรรมการรับทราบ
วันที่ 11 มี.ค. 2565

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวรรับทราบ
1. - โทรสาร
- โทรสาร ๐๕๕๖๖๖๖๖
- โทรสาร ๐๕๕๖๖๖๖๖
- โทรสาร ๐๕๕๖๖๖๖๖

- งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖
- นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง
โทร. ๐๙-๑๔๗๙-๔๕๘๓



ภาคผนวก ค

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย
โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตาม หลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

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

แผนการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	สาระการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	การเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ หลักการใช้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำไทย						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
5	สื่อและแหล่งเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์						
	6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับทักษะหลักการใช้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำไทย						
	6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง

ตาราง 5 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องชนิดของคำ

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
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	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลัก วิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการ เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยเรื่อง ชนิด ของคำไทย	5	4	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับหลักการใช้ภาษาไทย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.87	0.26	มากที่สุด

ตาราง 6 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำนาม

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
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	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3								

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ หลักการใช้ภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำไทย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการ เรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 จำนวนชั่วโมงในการ ทำกิจกรรมมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระ งานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์ และเนื้อหาที่ เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับ กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือ สอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือ วัดเหมาะสมกับหลักการ ใช้ภาษาไทย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล	
	1	2	3	4	5				
ชัดเจนและมีความเป็นไปได้									
						เฉลี่ย	4.91	0.21	มากที่สุด



ตาราง 7 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำสรรพนาม

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
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	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลัก วิชาการ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ หลักการใช้ภาษาไทยเรื่อง ชนิดของ คำไทย	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับหลักการใช้ภาษาไทย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.84	0.33	มากที่สุด

ตาราง 8 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำกริยา

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
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	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลัก วิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการ เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำไทย	5	4	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน								
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับหลักการใช้ภาษาไทย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.95	0.12	มากที่สุด

ตาราง 9 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำกริยา

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
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	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลัก วิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการ เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยเรื่อง ชนิด ของคำไทย	5	4	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไป	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน								
4.4 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อและแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดเหมาะสมกับหลักการใช้ภาษาไทย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 มีเกณฑ์การวัดที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.92	0.17	มากที่สุด



ผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำที่สร้างขึ้น สอดคล้องกับ
จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่ โดยการพิจารณาให้นำหนักดังนี้

- +1 คือ แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด
0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่
-1 คือ แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

ข้อคำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ข้อที่ 1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 15	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ข้อคำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ข้อที่ 21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 24	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 27	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r)
ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย

ตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ความยาก (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล คุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบ ข้อที่
1	0.67	0.7609*	ใช้ได้	ข้อที่ 1
2	0.73	0.5646*	ใช้ได้	ข้อที่ 2
3	0.77	0.4827*	ใช้ได้	-
4	0.77	0.5172*	ใช้ได้	ข้อที่ 3
5	0.70	-0.0708*	ทิ้ง	-
6	0.67	0.7609*	ใช้ได้	ข้อที่ 4
7	0.73	0.5202*	ใช้ได้	ข้อที่ 5
8	0.73	0.4321*	ใช้ได้	ข้อที่ 6
9	0.70	0.5811*	ใช้ได้	ข้อที่ 7
10	0.57	0.6801*	ใช้ได้	ข้อที่ 8
11	0.73	0.4321*	ใช้ได้	ข้อที่ 9
12	0.70	0.4846*	ใช้ได้	ข้อที่ 10
13	0.67	0.4653*	ใช้ได้	ข้อที่ 11
14	0.60	0.4985*	ใช้ได้	ข้อที่ 12
15	0.50	0.4404*	ใช้ได้	ข้อที่ 13
16	0.63	0.5418*	ใช้ได้	-
17	0.73	0.3558*	ทิ้ง	-
18	0.57	0.4103*	ใช้ได้	ข้อที่ 14
19	0.57	0.4595*	ใช้ได้	ข้อที่ 15
20	0.63	0.2899*	ทิ้ง	-
21	0.73	0.4321*	ใช้ได้	ข้อที่ 16
22	0.70	0.4846*	ใช้ได้	ข้อที่ 17
23	0.73	0.4321*	ใช้ได้	ข้อที่ 18

ข้อที่	ความยาก (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล คุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบ ข้อที่
24	0.67	0.7180*	ใช้ได้	-
25	0.67	0.4549*	ใช้ได้	ข้อที่ 19
26	0.67	0.4549*	ใช้ได้	ข้อที่ 20
27	0.53	0.3949*	ใช้ได้	-
28	0.43	0.4122*	ใช้ได้	-
29	0.63	0.2899*	ทิ้ง	-
30	0.67	0.4756*	ใช้ได้	-

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ

P	min	0.4333
	max	0.7667
r	min	0.4103
	max	0.7609

KR-20	0.9066
Reliability	



ภาคผนวก ฉ

แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อการสอนบอร์ดเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย(คำนาม) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โปรดพิจารณาบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา การออกแบบ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ด้านเนื้อหา						
	1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา						
	1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา						
	1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา						
	1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา						
	1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา						
	1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา						
2	ด้านคุณภาพสื่อ						
	2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง						
	2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร						
	2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร						
	2.5 ความเหมาะสมของภาพประกอบ						
	2.7 การเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ มีความสะดวกในการใช้งาน						
	2.8 สื่อน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง

ตาราง 11 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย (คำนาม) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3


รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1 ด้านเนื้อหา								
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	3	4	5	5	4.40	0.89	มาก
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2 ด้านคุณภาพสื่อ								
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.7 การเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ มีความสะดวกในการใช้งาน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.8 สื่อน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 12 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย (คำสรรพนาม)
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
	1 ด้านเนื้อหา							
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ใน เนื้อหา	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	5	4	5	3	4.40	0.89	มาก
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรง กับเนื้อหา	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
2 ด้านคุณภาพสื่อ								
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้น หลัง	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบ ตัวอักษร	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.7 การเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ มีความ สะดวก ในการใช้งาน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.8 สื่อน่าสนใจและดึงดูดต่อการ เรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 13 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย (คำกริยา) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1 ด้านเนื้อหา								
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2 ด้านคุณภาพสื่อ								
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.7 การเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ มีความสะดวกในการใช้งาน	5	3	4	5	5	4.40	0.89	มาก
2.8 สื่อน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด



ภาคผนวก ข แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม

**แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นข้อคำถามเพื่อใช้ในแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม แต่ละข้อว่ามีความถูกต้องเหมาะสมหรือไม่โดยมีเกณฑ์ประเมินดังนี้

ให้คะแนน	+1	หมายถึง เห็นด้วย
ให้คะแนน	0	หมายถึง ไม่แน่ใจ
ให้คะแนน	-1	หมายถึง ไม่เห็นด้วย



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ด้านบรรยากาศในการเรียน				
1.1 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม				
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้				
1.3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการใช้หลักภาษาให้ถูกต้องสูงขึ้น				
1.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง				
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน				
2.1 ขั้นตอนการสอนด้วยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนมากยิ่งขึ้น				
2.2 บอร์ดเกม ทำให้นักเรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น				
2.3 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น และแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง				
2.4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง				

รายการประเมิน	คะแนนประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญของบทเรียน ได้ดีขึ้น				
3.2 นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการใช้ภาษาไทยได้สูงขึ้น				
3.3 นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตัวเอง				
3.4 นักเรียนรู้ความหมาย หน้าที่ของชนิดของคำไทย และนำไปใช้ได้ถูกต้อง				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

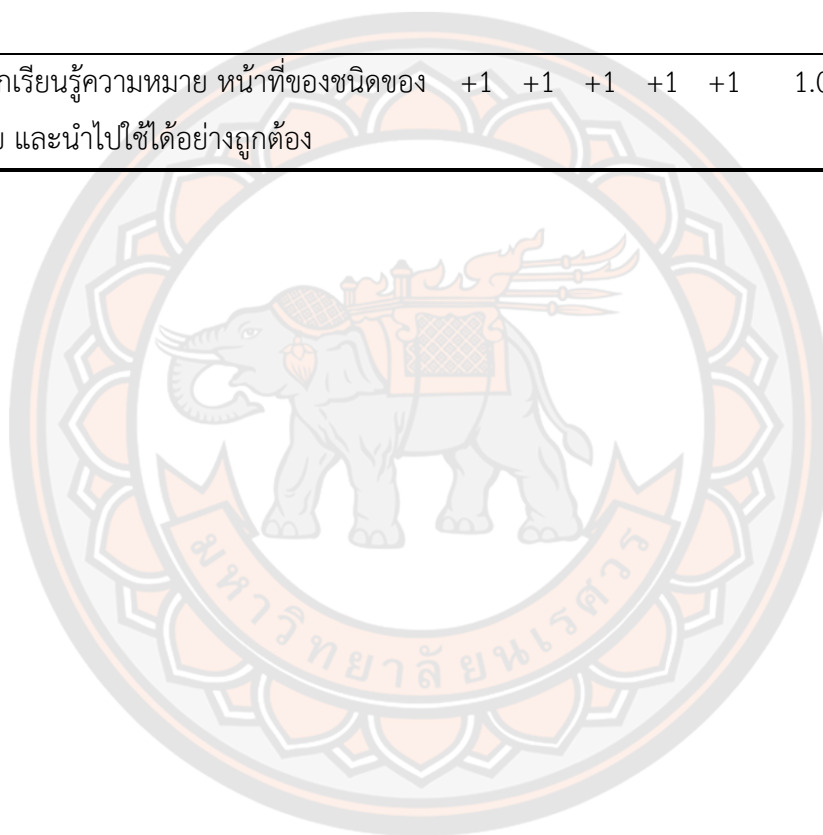
ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ตำแหน่ง

ตาราง 14 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านบรรยากาศในการเรียน							
1.1 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.2 ครูสร้างบรรยากาศในการเรียน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการอ่านจับใจความที่สูงขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
ด้านการจัดการเรียนการสอน							
2.1 ขั้นตอนการสอนด้วยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกมส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.2 บอร์ดเกมทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.3 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ทักษะภาษาไทยอย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญของ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
บทเรียนได้ดีขึ้น							
3.2 นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการ ใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.3 นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วย ตัวเอง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.4 นักเรียนรู้ความหมาย หน้าที่ของชนิดของ คำไทย และนำไปใช้ได้ถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้





ภาคผนวก ซ

ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การสอนด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 15 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การสอนด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 20 คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	11	16	5
2	9	17	8
3	12	15	3
4	11	15	4
5	8	14	6
6	10	15	5
7	7	17	10
8	13	16	3
9	9	14	5
10	12	14	2
11	9	15	6
12	9	14	5
13	14	18	4
14	8	17	9
15	12	15	3
16	10	19	9
17	11	19	8
18	11	17	6
19	13	17	4
20	15	18	3
21	15	19	4
รวม	229	341	112
เฉลี่ย	10.90	16.24	5.33



ภาคผนวก ฅ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวแล้วทำเครื่องหมาย (x) ลงในกระดาษคำตอบ

2. นักเรียนใช้เวลาทำแบบทดสอบ 60 นาที

- | | |
|--|---|
| <p>1. ข้อใดให้ความหมาย “คำนาม” ได้ถูกต้องที่สุด</p> <p>ก. คำที่ทำหน้าที่แทนบุคคล</p> <p>ข. คำที่แสดงความหมายของการกระทำ</p> <p>ค. คำที่แสดงความหมายถึงบุคคล สัตว์ และสิ่งของ</p> <p>ง. คำที่แสดงความหมายเฉพาะสิ่งมีชีวิตเท่านั้น</p> <p>2. ข้อใดหมายถึง "สามานยนาม"</p> <p>ก. คำนามบอกอาการ</p> <p>ข. คำนามที่บอกลักษณะของนามที่อยู่ข้างหน้า</p> <p>ค. คำนามที่ใช้เรียกชื่อทั่วไป</p> <p>ง. คำนามที่เป็นชื่อเฉพาะเจาะจง</p> <p>3. คำในข้อใดเป็นคำนามทุกคำ</p> <p>ก. ทำดี ที่ไหน</p> <p>ข. ปรีक्षा ทาริ้อ</p> <p>ค. ภูเขา กอไม้</p> <p>ง. น้ำท่วม น้ำใจ</p> <p>4. ข้อความในข้อใดมีคำนามชี้เฉพาะประกอบอยู่</p> <p>ก. เธอมาตามหาเขา</p> <p>ข. ความรักทำให้ลุ่มหลง</p> <p>ค. ถนนลื่นเพราะฝนตก</p> <p>ง. ใคร ๆ ก็ชอบดอกกุหลาบ</p> | <p>5. ข้อใดไม่ใช่หน้าที่ของคำนาม</p> <p>ก. เป็นส่วนขยาย</p> <p>ข. เป็นกรรมของประโยค</p> <p>ค. เป็นประธานของประโยค</p> <p>ง. เป็นคำที่ทำหน้าที่เชื่อมประโยค</p> <p>6. คำว่า “ชั้น” ในข้อใดเป็นคำนาม</p> <p>ก. นกเขาชั้นโพเราะ</p> <p>ข. คุณป้ากำลังเซ็ดชั้นน้ำ</p> <p>ค. พ่อชั้นนือตรถจักรยาน</p> <p>ง. เขาทำตัวน่าชั้นเสียจริง</p> <p>7. คำที่ขีดเส้นใต้ต่อไปนี้เป็นคำนาม</p> <p>ก. พี่เป็นคนภาคใต้</p> <p>ข. เขามาอย่างรวดเร็ว</p> <p>ค. มยุราเดินบนถนนสายนี้</p> <p>ง. ภูเขาสูงแคไหนก็ย้งวัดได้</p> <p>8. ปากกาด้ามนี้ราคาแพง คำว่า “ปากกา” เป็นคำนามชนิดใด</p> <p>ก. คำนามทั่วไป</p> <p>ข. คำนามชี้เฉพาะ</p> <p>ค. คำนามบอกเวลา</p> <p>ง. คำนามแสดงอาการ</p> |
|--|---|

9. คำสรรพนามคืออะไร
- คำที่ใช้แทนคำนาม
 - คำที่ใช้เรียกคน สัตว์ สถานที่สิ่งของ
 - คำที่เป็นชื่อคน สัตว์ สถานที่สิ่งของ
 - คำที่แสดงการกระทำของคน สัตว์
10. คำที่ขีดเส้นใต้ข้อใดเป็นคำสรรพนาม
- พี่เป็นคนภาคใต้
 - เขามาอย่างรวดเร็ว
 - ใบบัวเดินบนถนนสายนี้
 - ภูเขาสูงแคไหนก็ยิ่งวัดได้
11. ประโยคในข้อใด มีคำสรรพนามบุรุษที่ 2
- เขาเป็นเพื่อนของฉัน
 - หนังสือของเธออยู่ตรงนี้
 - ผมไม่ได้เป็นตำรวจ
 - คุณปู่ท่านไม่ค่อยสบาย
12. “เค้าบอกว่าอาทิตย์หน้าจะมาเยี่ยม”
ประโยคนี้มีคำใดเป็นคำสรรพนาม
- เค้า
 - ว่า
 - จะ
 - มา
13. คำที่แสดงกิริยาอาการหรือสภาพของคำนามและสรรพนาม หมายถึงคำชนิดใด
- คำนาม
 - คำสรรพนาม
 - คำกริยา
 - คำวิเศษณ์
14. ข้อใดมีคำสรรพนามบุรุษที่ 3
- ใครชอบกินมันต้มน้ำ
 - เขาจะไปเที่ยวที่ไหน
 - ควายใช้เขาชีวิตคน
 - ฉันเล่นเกมอย่างเมามัน
15. คำสรรพนามในข้อใด เป็นบุรุษสรรพนามเดียวกัน
- ดิฉัน – กระผม
 - ท่าน - กระผม
 - แก - ดิฉัน
 - คุณ – ผม
16. ข้อใดไม่ใช่หน้าที่ของคำสรรพนาม
- เป็นประธานของประโยค
 - เป็นส่วนเติมเต็มของประโยค
 - เป็นกรรมของประโยค
 - เป็นส่วนขยายของประโยค
17. “ครูสอนนักเรียน” คำว่า สอน ในประโยคเป็นคำชนิดใด
- คำนาม
 - คำสรรพนาม
 - คำกริยา
 - คำวิเศษณ์
18. “คุณอาตัดต้นไม้ใหญ่หน้าบ้าน”
คำกริยาในข้อใดใช้แทนคำว่า ตัด ได้เหมาะสม
- หัก
 - ล้ม
 - โค่น
 - พัง

19. ข้อใดหมายถึง "สกรรมกริยา"

- ก. คำกริยาที่แสดงอาการ การกระทำ
- ข. คำกริยาที่ไม่ต้องการกรรมมารับ
- ค. คำกริยาที่ต้องมีกรรมมารับ
- ง. คำกริยาที่ไม่มีความหมายในตัวเอง

20. ข้อใดเป็นกริยาที่ไม่ต้องการกรรมมา
รองรับ

- ก. ยิง
- ข. โคน
- ค. เขียน
- ง. วิ่ง





ภาคผนวก ญ

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หลักการใช้ภาษาไทย

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

เรื่อง ชนิดของคำ

เวลา ๒ ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวนวรรณ์ แดงทุ่ง

สอนวันที่

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป.๓/๒ : ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค

สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด)

คำในภาษาไทยมีทั้งหมด ๗ ชนิด ได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน การรู้จักชนิดและหน้าที่ของคำต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้เข้าใจประโยคต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของคำได้
๒. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

ชิ้นงาน/ภาระงาน

๑. ใบงานแผนผังความคิดเรื่อง ชนิดของคำ

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

๑. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบ ๔๐ นาที

ชั่วโมงที่ ๒

๑. ขั้นสร้างความสนใจชวนสงสัย

๑.๑ ครูหยิบสิ่งของใกล้ตัว ให้นักเรียนเรียกชื่อสิ่งของนั้นพร้อม ๆ กัน เช่น ยางลบ ปากกา ดินสอ ออกเสียงคำเหล่านั้นพร้อมกันและตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นดังนี้

ครู : นักเรียนทราบหรือไม่ว่าคำที่เราใช้สื่อสารกัน สามารถแบ่งเป็นกี่ชนิด และมีอะไรบ้าง

นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ อาจมีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ชนิดของคำ ไม่มากเพียงพอดังนั้นครูจะต้องเป็นผู้กระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียนออกมาให้ได้มากที่สุดโดยการตั้งคำถาม

๒. ขั้นนำเสนอเนื้อหา

๒.๑ ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน โดยการสรุปจากคำตอบของนักเรียนว่า ชนิดของคำสามารถแบ่งออกได้เป็น ๗ ชนิด โดยแต่ละชนิดมีหน้าที่แตกต่างกันออกไป

๒.๒ ครูให้นักเรียนดูวิดีโอ เรื่อง ชนิดของคำ เป็นเวลา ๑๐ นาที หลังจากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติม และตอบคำถามนักเรียนหากมีข้อสงสัย

๓. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม

๓.๑ ครูทบทวนเรื่อง ชนิดของคำ แลวสุ่มถามนักเรียน

๓.๒ ครูให้นักเรียนเล่นเกม “พาน้องกลับบ้าน” โดยครูจะแจกบัตรคำให้นักเรียนคนละ ๑ ใบ ซึ่งจะเป็นคำชนิดต่าง ๆ ทั้ง ๗ ชนิด (ควรใช้คำที่ง่าย เพราะเป็นการเรียนพื้นฐานชนิดของคำ)

- เมื่อได้บัตรคำแล้วให้นักเรียนเขียนชื่อเล่นหลังบัตรคำ

- ให้นักเรียนออกมาอ่านคำที่ได้แล้วใส่ลงในกล่องบ้านคำแต่ละชนิดให้ถูกต้อง

นักเรียนและครูร่วมกันเฉลยคำตอบหลังเสร็จกิจกรรมโดยครูอธิบายเพิ่มเติมหากมีนักเรียนตอบผิด

๔. ชั้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ร่วมกัน

๔.๑ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปและบันทึกผลจากการรู้ลในใบงานแผนผังความคิดเรื่อง ชนิดของคำ

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. วิดีโอ เรื่อง ชนิดของคำ
๒. บัตรคำ
๓. ใบงานแผนผังความคิดเรื่อง ชนิดของคำไทย
๔. แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
๑. นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของคำได้ (K)	การทำกิจกรรม “พาน้องกลับบ้าน”	แบบประเมินการทำกิจกรรม “พาน้องกลับบ้าน”	
๒. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้น

บันทึกหลังจัดการการเรียนรู้

๑. ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๒. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

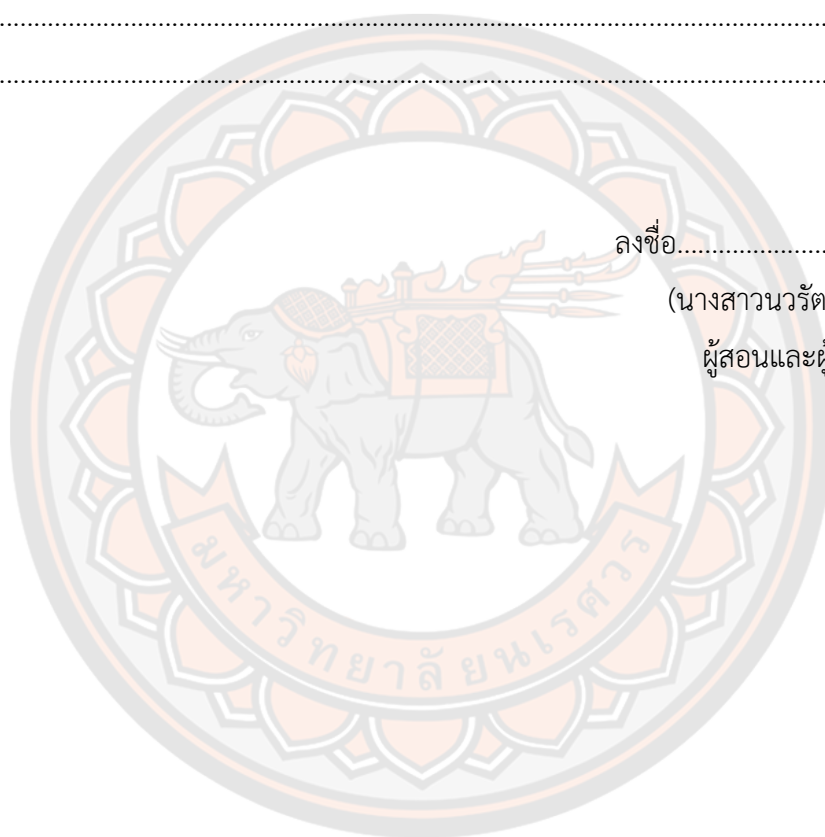
๓. แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....

(นางสาวนวิรัตน์ แดงทุ่ง)

ผู้สอนและผู้บันทึก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หลักการใช้ภาษาไทย

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

เรื่อง คำนาม

เวลา ๒ ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวนวรรณ์ แดงทุ่ง

สอนวันที่

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป.๓/๒ : ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค

สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด)

คำในภาษาไทยมีทั้งหมด ๗ ชนิด ได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน การรู้จักชนิดและหน้าที่ของคำต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้เข้าใจประโยคต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำนามได้
๒. นักเรียนสามารถจำแนกคำที่เป็นคำนามแต่ละชนิดได้
๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

สาระการเรียนรู้

คำนาม หมายถึง คำที่ใช้เรียกชื่อสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตที่ใช้เรียกชื่อ คน พืช สัตว์ สิ่งของ สถานที่

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

ชิ้นงาน/ภาระงาน

๑. ใบงานเรื่อง คำนาม

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

๑. ขั้นสร้างความสนใจชวนสงสัย

๑.๑ นักเรียนร่วมกันอ่านแถบประโยคที่ครูติดบนกระดาน แล้วร่วมกันสนทนาว่าคำที่พิมพ์ตัวหนานั้นมีลักษณะเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

เมื่อเข้าแม่ไปซื้อปลาที่ตลาด

๑.๒ ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจว่า แม่ ปลา ตลาด มีลักษณะเหมือนกัน คือเป็นคำนาม

๒. ขั้นนำเสนอเนื้อหา

๒.๑ นักเรียนศึกษาเรื่อง ชนิดของคำ (คำนาม) ในหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒.๒ ครูยกตัวอย่างคำนาม ให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าเป็นคำนามที่ใช่เรียกชื่อคน สัตว์สิ่งของหรือสถานที่โดยครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน

๒.๓ นักเรียนนำคำศัพท์ที่เป็นคำนามมาจำแนกว่าเป็นคำนามที่ใช่เรียกชื่อคน สัตว์สิ่งของ หรือสถานที่ โดยครูตรวจสอบความถูกต้อง

๒.๔ นักเรียนเล่นเกม บอกคำทำประโยค โดยให้นักเรียนแต่ละคนคิดคำนามไว้ในใจอย่างละ ๑ คำ แล้วให้นักเรียนบอกทีละคน โดยให้นักเรียนคนที่ ๑ บอกคำ นักเรียนคนที่ ๒ ต้องแต่งประโยคให้มีคำที่เพื่อนบอก เช่น คนที่ ๑ บอกคำว่า พ่อ คนที่ ๒ บอกประโยคว่า พ่อล้างรถ แล้วให้นักเรียนคนที่ ๒ บอกคำ นักเรียนคนที่ ๓ บอกประโยค เล่นไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน ใครบอกประโยคซ้ำเกิน ๓ วินาทีต้องออกไปทำตามที่เพื่อนต้องการหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ ๒

๓. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

๓.๑ ครูทบทวนเรื่องคำนาม แล้วสุ่มถามนักเรียนให้บอกลักษณะของคำนาม

๓.๒ ครูจัดนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นบอร์ดเกมเรื่อง คำนาม โดยมีขั้นตอนการเล่นดังนี้

(๑) ผู้เล่นเลือกสัญลักษณ์ประจำตนเอง

(๒) ทอยลูกเต๋า แล้วเดินไปตามช่องบนกระดานตามจำนวนที่ได้

(๓) เมื่อตกในช่องใดผู้เล่นจะต้องอ่านคำให้ถูกต้องและบอกว่าเป็นคำนามชนิดใด หากอ่านไม่ได้ต้องหยุดเล่น ๑ ตา

(๔) หากตกลงในช่อง "การ์ดพิเศษ" ให้ทำตามคำสั่งด้านหลังการ์ด

(๕) สลับกันเล่นตามลำดับหากใครเดินหมากถึงเส้นชัยก่อน

จะเป็นผู้ชนะในเกม

- ให้แต่ละกลุ่มใช้เวลาในการเล่นบอร์ดเกม เรื่อง คำนาม ประมาณ ๔๐ นาที เพื่อให้ เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองและช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา

- ครูเดินดูการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนพร้อมทั้งตอบคำถามให้กับนักเรียนหาก เกิดปัญหาหรือข้อสงสัย

๓.๓ นักเรียนทำใบงานเรื่อง คำนาม

๔. ชั้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ร่วมกัน

๔.๑ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปและบันทึกผลจากการเรียนรู้ เรื่อง คำนาม

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. แอปประโยค

๒. ชุดคำ

๓. ใบงานเรื่อง คำนาม

๔. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

๕. บอร์ดเกม เรื่อง คำนาม

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
๑. บอกความหมายของ คำนามได้	การตรวจใบงานเรื่อง คำนาม	ใบงานเรื่อง คำนาม	ผ่านเกณฑ์ คุณภาพดีขึ้นไป
๒. จำแนกคำที่เป็น คำนามได้	การตรวจใบงานเรื่อง คำนาม	ใบงานเรื่อง คำนาม	ผ่านเกณฑ์ คุณภาพดีขึ้นไป
๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์ คุณภาพระดับดีขึ้นไป

บันทึกหลังจัดการการเรียนรู้**๑. ผลการจัดการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

๒. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๓. แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง)

ผู้สอนและผู้บันทึก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หลักการใช้ภาษาไทย

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

เรื่อง คำสรรพนาม

เวลา ๒ ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวนวิรัตน์ แดงทุ่ง

สอนวันที่

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป.๓/๒ ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค

สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด)

คำในภาษาไทยมีทั้งหมด ๗ ชนิด ได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน การรู้จักชนิดและหน้าที่ของคำต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้เข้าใจประโยคต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น **จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำสรรพนามได้
๒. นักเรียนสามารถแยกคำบุรุษสรรพนาม แต่ละประเภทที่ปรากฏอยู่ในประโยคต่างๆ ได้
๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

สาระการเรียนรู้

บุรุษสรรพนาม เป็นคำสรรพนามที่ใช้เรียกแทนคำนาม มีอยู่ ๓ ชนิด ได้แก่ สรรพนามบุรุษที่ ๑ แทนตัวผู้พูด สรรพนามบุรุษที่ ๒ แทนตัวผู้ฟัง และสรรพนามบุรุษที่ ๓ แทนบุคคลที่กล่าวถึง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. รักความเป็นไทย

ชิ้นงาน/ภาระงาน

๑. ใบงานเรื่อง คำนาม

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

๑. ชั้นสร้างความสนใจชวนสงสัย

๑.๑ ครูสนทนากับนักเรียน โดยเจาะจงเล่าหรือเรียกชื่อนักเรียนคนใดคนหนึ่งในห้อง ซ้ำกันหลาย ๆ ครั้ง เช่น “สวัสดิบัติ วันนี้ปิติมาโรงเรียนกับใคร ตอนกลางวันปิตินกินข้าวอะไร วันนี้มีการบ้านใหม่ ปิติทำการบ้านเสร็จหรือยัง วันนี้ครูอยากขึ้นชมปิติ ครูว่าปิติเป็นเด็กดี น่ารัก ปิติมีน้ำใจ ปิติเรียนเก่ง และปิตีก็มีความประพฤติเรียบร้อย นักเรียนรักปิติไหม”

๑.๒ ครูถามนักเรียนว่าเมื่อฟังแล้วรู้สึกอย่างไรที่มีคำว่า “ปิติ” ซ้ำหลายครั้ง และจะแก้ปัญหาได้อย่างไร โดยให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

๒. ชื่อนำเสนอเนื้อหา

๒.๑ นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายว่าคำที่ใช้เรียกแทนชื่อคน สัตว์ สิ่งของ หรือแทนคำนามต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เรียกว่า คำสรรพนาม หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒.๒ ครูอธิบายเพิ่มเติมกับนักเรียนว่า “คำสรรพนามนั้นมีอยู่ หลายประเภท แต่ในระดับ ประถมศึกษาปีที่ ๓ จะเรียนแค่ประเภทเดียว คือ คำสรรพนามแทนบุคคล เป็นสรรพนามที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้พูด ผู้ฟัง และผู้ถูกกล่าวถึง”

๒.๓ ครูติดแถบประโยค “สรรพนามบุรุษที่ ๑” “สรรพนามบุรุษที่ ๒” และ “สรรพนามบุรุษที่ ๓” บนกระดาน และให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า สรรพนามแต่ละประเภทใช้แทนใคร

๒.๔ นักเรียนเล่นเกม “สุ่ม สรรพนาม” โดยครูแสดงแถบประโยคทีละประโยคให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน จากนั้นสุ่มนักเรียนออกมาวงกลมคำสรรพนามในประโยคนั้น ๆ และตอบว่าเป็นคำสรรพนามบุรุษที่เท่าไร เมื่อนักเรียนตอบถูกจะได้สติ๊กเกอร์ดาว 1 ดวง เมื่อจบเกมใครได้ดาวมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ชั่วโมงที่ ๒

๓. ชั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

๓.๑ ครูทบทวนเรื่องคำสรรพนาม แล้วสุ่มถามนักเรียนให้บอกลักษณะของคำสรรพนาม

๓.๒ ครูจัดนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมเรื่อง คำสรรพนามโดยมีขั้นตอนการเล่น ดังนี้

(๑) ผู้เล่นยื่นเข้าแถวบริเวณบอร์ดเกม

(๒) ผู้เล่นผลัดกันออกมาหยิบการ์ดปริศนาแล้วอ่านประโยค พร้อมบอกว่าเป็นคำบุรุษสรรพนามชนิดใด

- ถูกต้อง ให้ว่างการ์ดในช่องสวรรค์และได้รับคะแนน ๕ แต้ม

- ผิด ให้ว่างการ์ดในช่องความมืดและไม่ได้รับคะแนน

(๓) ผลัดกันเล่นจนกว่าจะหมดเวลา ๓ นาที ใครได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

ครูเป็นผู้จับเวลาและบันทึกคะแนน

- ให้แต่ละกลุ่มใช้เวลาในการเล่นบอร์ดเกม เรื่อง คำสรรพนาม ประมาณ ๔๐ นาที เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองและช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา

- ครูเดินดูการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนพร้อมทั้งตอบคำถามให้กับนักเรียนหากเกิดปัญหาหรือข้อสงสัย

๓.๓ นักเรียนทำใบงานเรื่อง คำสรรพนาม

๔. ขั้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ร่วมกัน

๔.๑ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปและบันทึกผลจากการเรียนรู้ เรื่อง คำสรรพนาม

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. แดบประโยค

๒. ใบงานเรื่อง คำนาม

๔. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๕. บอร์ดเกม เรื่อง คำสรรพนาม

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
๑. บอกความหมายของคำสรรพนามได้	การตรวจใบงานเรื่อง คำสรรพนาม	ใบงานเรื่อง คำสรรพนาม	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับ ๒ ขึ้นไป
๒. จำแนกคำที่เป็นคำสรรพนามได้	การตรวจใบงานเรื่อง คำสรรพนาม	ใบงานเรื่อง คำสรรพนาม	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับ ๒ ขึ้นไป
๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนของนักเรียน ความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับ ๓ ขึ้นไป

บันทึกหลังจัดการการเรียนรู้**๑. ผลการจัดการเรียนรู้**

.....

.....

.....

๒. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

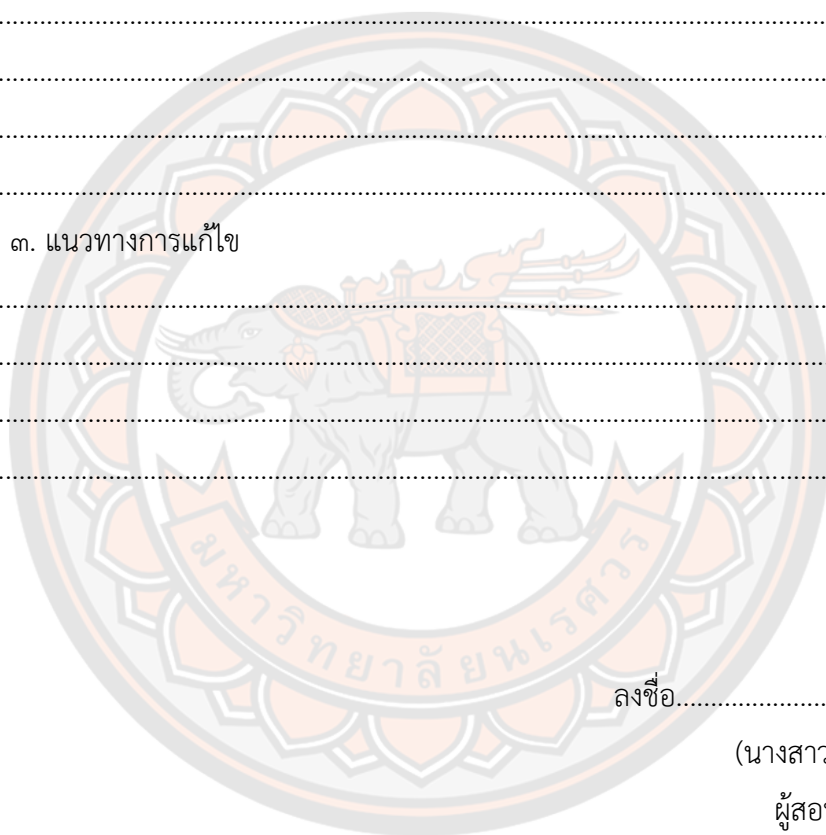
.....

๓. แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....

(นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง)

ผู้สอนและผู้บันทึก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หลักการใช้ภาษาไทย

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

เรื่อง คำกริยา

เวลา ๒ ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวนวิรัตน์ แดงทุ่ง

สอนวันที่

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป.๓/๒ ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค

สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด)

คำในภาษาไทยมีทั้งหมด ๗ ชนิด ได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน การรู้จักชนิดและหน้าที่ของคำต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้เข้าใจประโยคต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น **จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำกริยาได้
๒. นักเรียนสามารถเลือกใช้คำกริยาได้ถูกต้อง
๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

สาระการเรียนรู้

คำกริยา เป็นคำแสดงอาการและสภาพของคน สัตว์ สิ่งของ การเลือกใช้คำกริยาในการเขียน หรือการพูดควรเลือกใช้ให้ถูกต้องเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. รักความเป็นไทย

ชิ้นงาน/ภาระงาน

๑. ใบงานเรื่อง คำกริยา

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

๑. ชั้นสร้างความสนใจชวนสงสัย

๑.๑ ครูนำนักเรียนเล่นเกม “บอกใบ้ทายท่า” โดยมีกติกาดังนี้

- ครูสุ่มเรียนนักเรียนมา ๑ คน ทำท่าทางโดยห้ามพูด ตามบัตรคำที่ได้รับ เพื่อให้ใบ้ให้เพื่อนทายให้ถูกต้องว่าเป็นคำว่าอะไร ภายในเวลา ๓๐ วินาที

- ครูติดบัตรคำที่นักเรียนตอบถูกบนกระดาน โดยบัตรคำจะมีสองสี ได้แก่

บัตรคำสีเหลือง เช่น ร้องไห้ หัวเราะ วิ่ง เดิน บิน

บัตรคำสีฟ้า เช่น เขียน ตี กิน อ่าน กัด

๑.๒ นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำศัพท์บนกระดาน เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

๒. ชี้นำเสนอเนื้อหา

๒.๑ นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายว่า คำที่บอกอาการของคน สัตว์ สิ่งของ เรียกว่า คำกริยา จากนั้นให้นักเรียนสังเกตว่า ทำไมบัตรคำบนกระดานต้องมี ๒ สี นั้นเพราะ คำกริยา แบ่งได้ ๒ ประเภท จากนั้นครูจึงติดบัตรคำ “อกรรมกริยา” และ “สกรรมกริยา” เหนือบัตรคำทั้งสองกลุ่ม ครูอธิบายความหมายของ “อกรรมกริยา” และ “สกรรมกริยา”

๒.๒ ครูติดแถบประโยคส่วนประกอบของประโยค ๓ ช่อง ได้แก่ “ประธาน” “กริยา” “กรรม” และสุ่มนักเรียนออกมาแต่งประโยคจากบัตรคำกริยาต่าง ๆ บนกระดาน โดยต้องเขียนคำให้ตรงกับส่วนประกอบของประโยคนั้น ๆ

๒.๓ ครูแสดงแถบประโยค แล้วสุ่มนักเรียนออกมาวางกลมคำกริยาในประโยค และบอกว่าเป็นคำกริยาประเภทใด เมื่อตอบถูกนักเรียนจะได้นำแถบประโยคไปติดใต้หัวข้อนั้นๆ ดังนี้

คำกริยาอกรรม : น้องร้องไห้ นกบิน แม่หัวเราะ ดินสอหล่น

คำกริยาสกรรม : ฉันอ่านหนังสือ พี่กินข้าว พ่อเขียนจดหมาย

ชั่วโมงที่ ๒

๓. ชั้นกิจกรรมเสริมเรียนรู้

๓.๑ นักเรียนเล่นเกม “รถไฟบรรทุกคำกริยา” โดยมีกติกาดังนี้

- ครูติดหัวรถไฟ “คำกริยาอกรรม” และ “คำกริยาสกรรม” และติดโบกี้รถไฟที่มีคำกริยาต่างๆอยู่ อีกฝั่งหนึ่งของกระดาน

- ครูแจกลูกบอลสีหลายๆลูก ให้นักเรียนส่งต่อกันไปเรื่อย ๆ หัวห้อง และเปิดเพลงประกอบ

- เมื่อเพลงหยุด ครูสุ่มนักเรียนที่ถือลูกบอลสีตามที่ครูกำหนด ออกมาทอยลูกเต๋าว่าจะได้เลือกโบกี้ มีคำกริยาอกรรม หรือ คำกริยาสกรรม แล้วเลือกไปต่อกับหัวรถไฟให้ถูกต้อง

- เมื่อต่อลูกแล้วให้นักเรียนแต่งประโยคจากคำกริยานั้นๆ หากตอบถูก
จะได้รับคะแนนสะสมตามที่ระบุไว้หลังใบกวีรถไฟ

๔. ขั้นตอนคิดและสรุปความรู้ร่วมกัน

๔.๑ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความหมายของคำกริยา อกรรมกริยา
และสกรรมกริยา พร้อมยกตัวอย่างเพิ่มเติม

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. แดบประโยค

๒. ใบงานเรื่อง คำกริยา

๓. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและ การประเมินผล	เครื่องมือวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัด
๑. บอกความหมาย ของคำกริยาได้	การตรวจใบงานเรื่อง คำกริยา	ใบงานเรื่อง คำกริยา	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับ ๒ ขึ้นไป
๒. จำแนกคำที่เป็น คำกริยาได้	การตรวจใบงานเรื่อง คำกริยา	ใบงานเรื่อง คำกริยา	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับ ๒ ขึ้นไป
๓. นักเรียนมีความใฝ่ เรียนรู้	สังเกตพฤติกรรมการ เรียนของนักเรียนมี ความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนของนักเรียนมี ความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์ คุณภาพระดับ ๓ ขึ้นไป

บันทึกหลังจัดการการเรียนรู้

๑. ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

๒. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

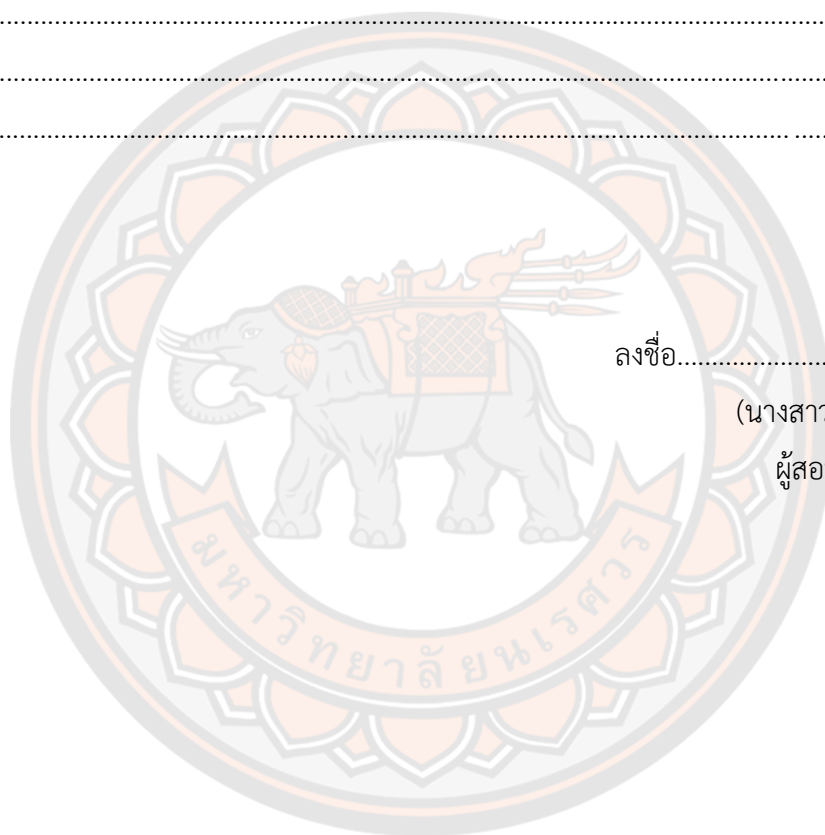
.....

๓. แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....

(นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง)

ผู้สอนและผู้บันทึก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หลักการใช้ภาษาไทย

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

เรื่อง คำกริยา

เวลา ๒ ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวนวิรัตน์ แดงทุ่ง

สอนวันที่

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป.๓/๒ : ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค

สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด)

คำในภาษาไทยมีทั้งหมด ๗ ชนิด ได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน การรู้จักชนิดและหน้าที่ของคำต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้เข้าใจประโยคต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของคำได้
๒. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

ชิ้นงาน/ภาระงาน

๑. ใบงานเรื่อง คำกริยา

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

(คำกริยา ต่อ)

๑. ขั้นสร้างความสนใจชวนสงสัย

๑.๑ ครูให้นักเรียนทำท่าทางตามที่ครูบอก เช่น วิ่ง นอน เดิน ยืน กินข้าว เป็นต้น

๑.๒ ครูถามนักเรียนว่าสิ่งที่นักเรียนทำไปคืออะไร (แนวคำตอบ คือการกระทำต่าง ๆ)

๒. ขั้นนำเสนอเนื้อหา

ครูทบทวนเรื่องคำกริยา แล้วสุ่มถามนักเรียนในใบบอกความหมายและประเภทของคำกริยา

๓. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

๑. ครูจัดนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมเรื่อง คำกริยา โดยมีขั้นตอนการเล่น ดังนี้

(๑) วางตัวผู้เล่นบนจุดเริ่มต้น และเขียนชื่อตนเองหรือทีมลงบนใบบันทึกคะแนน

(๒) เลือกผู้เล่นคนแรก โดยการโยนลูกเต๋า ใครได้แต้มมากที่สุด เป็นผู้เริ่มเล่นก่อน

(๓) โยนลูกเต๋าและเคลื่อนย้ายตัวผู้เล่น ไปตามจำนวนผลลัพธ์ที่โยนได้ โดยเดินบนกระดานตามเข็มนาฬิกา

(๔) ถ้าตัวผู้เล่นหยุดลงตรงพื้นที่ที่มีสี และคะแนน + ด้านบน) จะต้องอ่านและตอบคำถามว่าคำ อกรรมกริยา หรือสกรรมกริยา หากตอบคำถามถูกต้องจะได้คะแนน + ที่ระบุไว้ด้านบน และบันทึกคะแนนลงใบบันทึกคะแนน

(๕) ถ้าตัวผู้เล่นหยุดลงบนพื้นที่เสี่ยงโชค ให้เปิดบัตรแล้วลุ้นโชค (มีทั้งโชคดี และโชคร้าย)

(๖) หากผู้เล่นคนใด หรือทีมใด มีคะแนนถึง ๕๐ คะแนนก่อน ฝ่ายนั้นชนะ

- ให้แต่ละกลุ่มใช้เวลาในการเล่นบอร์ดเกมเรื่อง คำกริยา ประมาณ ๔๐ นาที เพื่อให้

เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองและช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา

- ครูเดินดูการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนพร้อมทั้งตอบคำถามให้กับนักเรียนหากเกิดปัญหาหรือข้อสงสัย

๒. นักเรียนทำใบงานเรื่อง คำกริยา

๔. ขึ้นสะท้อนคิดและสรุปความรู้ร่วมกัน

๑. ครูให้นักเรียนและร่วมกันสรุปความหมายของคำกริยา อกรรมกริยา และสกรรมกริยา

ชั่วโมงที่ ๒

๑. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบ ๔๐ นาที

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. บอร์ดเกมเรื่อง คำกริยา

๒. แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
๑. จำแนกคำที่เป็นคำกริยาได้	การตรวจใบงานเรื่อง คำกริยา	ใบงานเรื่อง คำกริยา	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับ ๒ ขึ้นไป
๒. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับ ๓ ขึ้นไป

บันทึกหลังจัดการการเรียนรู้

๑. ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

๒. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

๓. แนวทางการแก้ไข

.....

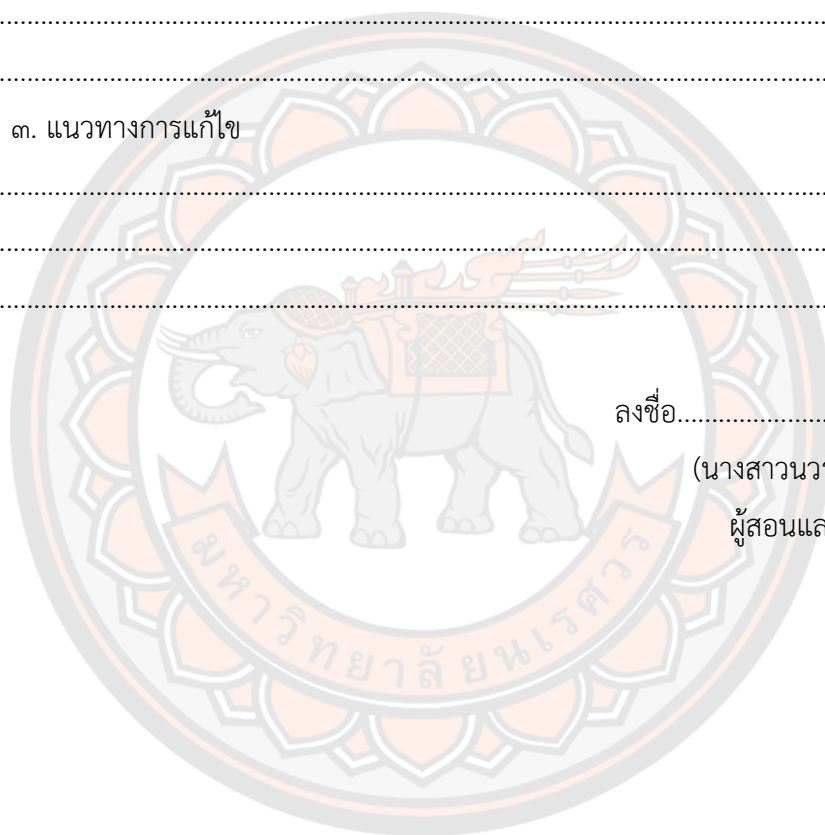
.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวนวรรตน์ แดงทุ่ง)

ผู้สอนและผู้บันทึก





ภาคผนวก ก

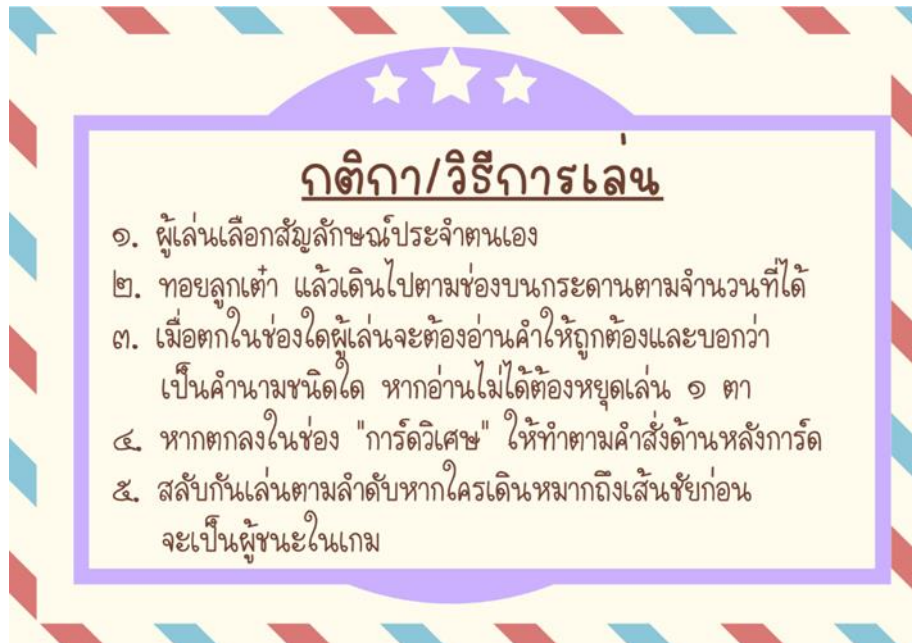
บอร์ดเกมเรื่องชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



ภาพ 2 กระดานเกมศึกคำนาม



ภาพ 3 การ์ดพิเศษเกมศึกคำนาม

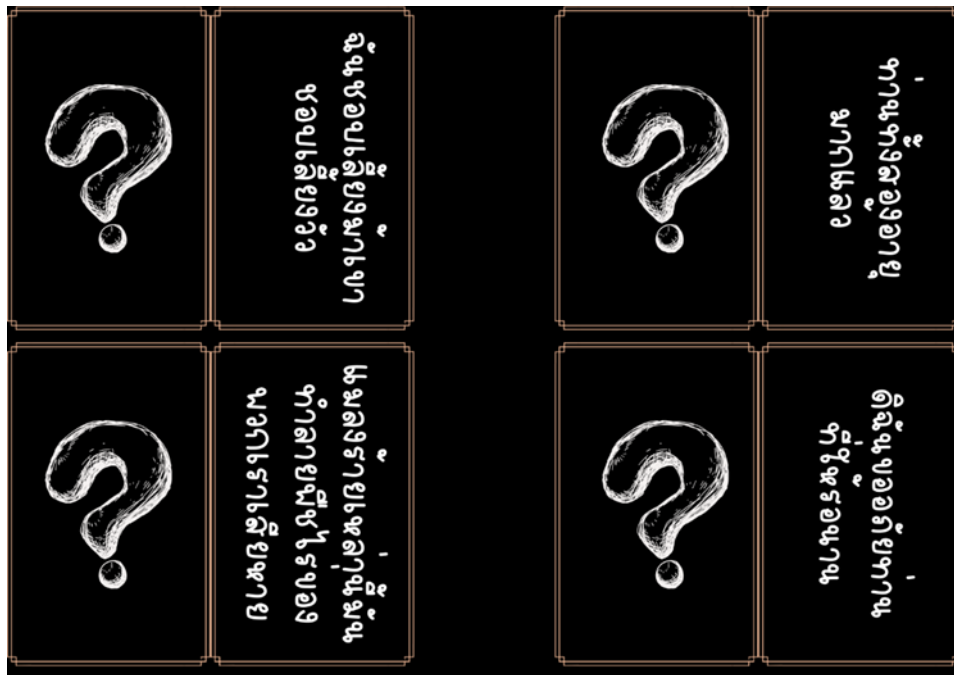


ภาพ 4 กติกาการเล่นเกมศึกษาคำนาม



ภาพ 5 กระดานเกมสรรพนาม ต้องรอด

	<p>කෘතියකට මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>		<p>මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>
	<p>මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>		<p>මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>
	<p>මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>		<p>මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>
	<p>මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>		<p>මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී මෙහිදී</p>



ภาพ 6 การ์ดปริศนา

กติกา/วิธีการเล่น

๑. ผู้เล่นยืนต่อแถวตรงกับปอร์ดเกม
๒. ผู้เล่นผลัดกันออกมายืนยันการ์ดปริศนาแล้วอ่านประโยคพร้อมบอกว่าเป็นคำบุรุษสรรพนามชนิดใด
 - ถูกต้อง ให้วางการ์ดในช่องสวรรค์และได้รับคะแนน 5 คะแนน
 - ผิด ให้วางการ์ดในช่องความมืดและไม่ได้รับคะแนน
๓. ผลัดกันเล่นจนกว่าจะหมดเวลา 3 นาที ใครได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

ครูเป็นผู้จับเวลาและบันทึกคะแนน

ภาพ 7 กติกาการเล่นเกมสรรพนาม ต้องรอด



ภาพ 8 กระดานเกมคำกริยา





ภาพ 9 บัตรเสียงดวง

วิธีการเล่น

1. วางตัวผู้เล่นบนจุดเริ่มต้น และเขียนชื่อตนเองหรือทีมลงบนใบบันทึกคะแนน
2. เลือกผู้เล่นคนแรก โดยการโยนลูกเต๋า ใครได้แต้มมากที่สุด เป็นผู้เริ่มเล่นก่อน
3. โยนลูกเต๋าและเคลื่อนย้ายตัวผู้เล่น ไปตามจำนวนผลลัพธ์ที่โยนได้ โดยเดินบนกระดานตามเข็มนาฬิกา
4. ถ้าตัวผู้เล่นหยุดลงตรงพื้นที่ที่มีสี และคะแนน + ด้านบน จะต้องอ่านและตอบคำถามว่าคือ อกรรมกริยา หรือสกรรมกริยา หากตอบคำถามถูกต้องจะได้คะแนน + ที่ระบุไว้ด้านบน และบันทึกคะแนนลงใบบันทึกคะแนน
5. ถ้าตัวผู้เล่นหยุดลงบนพื้นที่เสียงโชค ให้เปิดบัตรแล้วลุ้นโชค (มีทั้งโชคดี และโชคร้ายนะจ๊ะ)
6. หากผู้เล่นคนใด หรือทีมใด มีคะแนนถึง 50 คะแนนก่อน ฝ่ายนั้นชนะ !!!!!

ภาพ 10 กติกาการเล่นเกมคำกริยา

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นวรรตน์ แดงทุ่ง
วัน เดือน ปี เกิด	4 ตุลาคม พ.ศ.2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	183/1 ม.3 ต.บ้านป้อม อ.ศีร์ษะเกษ จ.สุโขทัย 64160
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2560 กศ.บ. (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยพะเยา

