

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาตากาฬสินธุ์ เขต 1



นางสาวเสาวณีย์ ขาวาปี

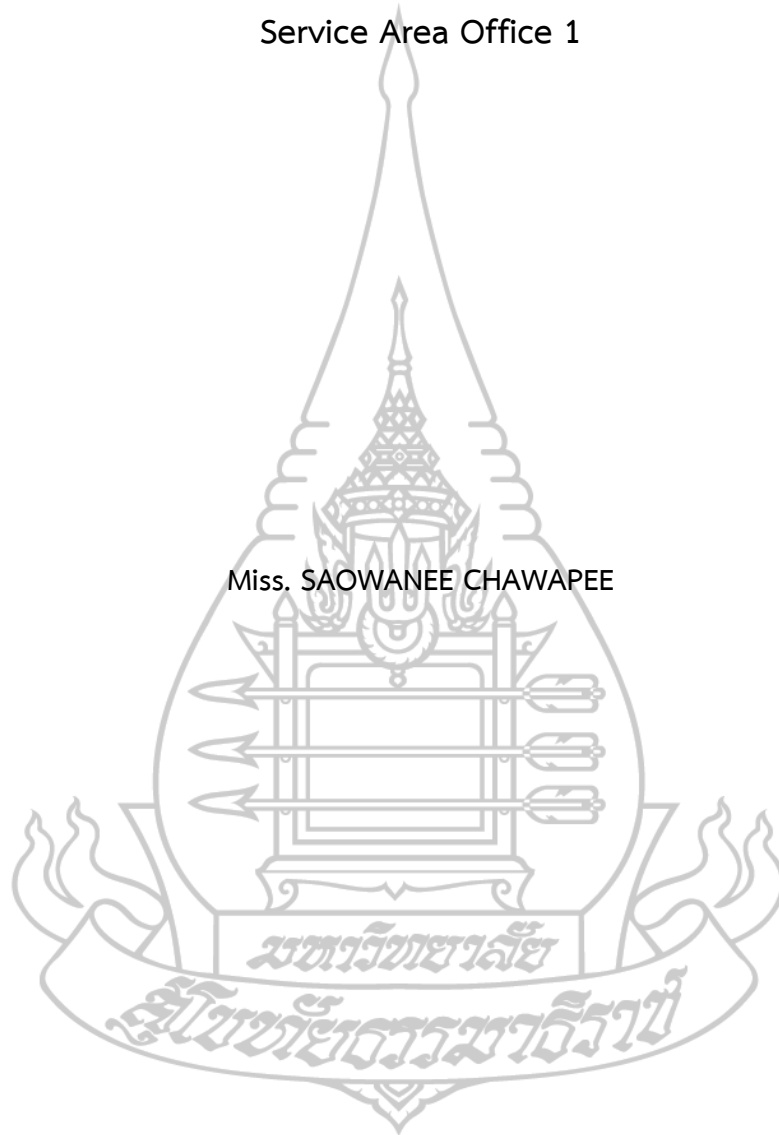
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชา

หลักสูตรและการสอน

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2566

The Effects of Brain-Based Learning Management Together with  
Educational Games on Reading and Writing Abilities of Grade 2  
Students in Schools under Kalasin Primary Educational  
Service Area Office 1



Miss. SAOWANEE CHAWAPEE

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirath Open University

2023

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1
ชื่อและนามสกุล	นางสาวเสาวณีย์ ชาวาปี
แขนงวิชา / วิชาเอก	หลักสูตรและการสอน
สาขาวิชา	ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุะมาน

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภวรรณ เล็กวิไล)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. สุวรรณี ยะหะกร)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิรักษ์ อนุะมาน)	

..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1

ผู้วิจัย นางสาวเสาวณีย์ ชาวาปี รหัสนักศึกษา 2642100222

ปริญญา: ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

อาจารย์ที่ปรึกษา (1) รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร (2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์

อนะมาน ปีการศึกษา 2566

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 10 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาจำนวน 10 แผน เวลาในการสอน 20 ชั่วโมง 2) แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) แบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบเครื่องหมาย

ผลการวิจัย พบว่า 1) ความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และ 2) ความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**คำสำคัญ** การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เกมการศึกษา การอ่านภาษาไทย การเขียนภาษาไทย ประถมศึกษา

Thesis title: “The Effects of Brain-Based Learning Management Together with Educational Games on Reading and Writing Abilities of Grade 2 Students in Schools under Kalasin Primary Educational Service Area Office 1”

Researcher: “Miss. SAOWANEE CHAWAPEE”; ID: “2642100222”;

Degree: Master of Education (Curriculum and Instruction);

Thesis advisors: (1) Assistant Professor Dr. Suwannee Yahakorn;(2) Assistant Professor Dr Apirak Anaman ; Academic year: 2023

### Abstract

The purposes of this research were to 1) compare the Thai language reading ability of Grade 2 students after learning through the brain-based learning management together with educational games with the 70 percent criterion; and 2) compare the Thai language writing ability of Grade 2 students after learning through the brain-based learning management together with educational games with the 70 percent criterion.

The research sample consisted of 10 Grade 2 students in an intact classroom of a school under Kalasin Primary Educational Service Area Office 1 during the second semester of the academic year 2023, obtained by multi-stage sampling. The employed research tools were 1) ten learning management plans for the brain-based learning management together with educational games for 20 hours; 2) a scale to assess Thai language reading ability of Grade 2 students; and 3) a scale to assess Thai language writing ability of Grade 2 students. Statistics employed for data analysis were the mean, standard deviation, and sign test.

The research findings revealed that 1) the Thai language reading ability of Grade 2 students who had learned through the brain-based learning management together with educational games was significantly higher than the 70 percent criterion score at the .01 level of statistical significance; and 2) the Thai language writing ability of Grade 2 students who had learned through the brain-based learning management together with educational games was significantly higher than the 70 percent criterion score at the .01 level of statistical significance.

**Keywords :** Brain-based learning management, Educational games, Thai language reading ability, Thai language writing ability, Primary education

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้โดยผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์ อย่างดียิ่ง จาก รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและติดตามการศึกษาอย่างใกล้ชิด เสมอมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณและซาบซึ้งในความ กรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ์ เล็กวิไล ที่ได้กรุณาเป็นประธาน การสอบและและผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุชานาน อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมที่ให้คำแนะนำทั้ง ทางด้านเนื้อหาในแต่ละบทอธิบายจุดที่บกพร่องอย่างละเอียดเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยอย่างมากผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณและซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณนางบุญญาพร เฉิดวาสนา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนโรงเรียน กุดครองวิทยาคาร นางสาวจันทร์เพ็ญ ปรีวีลย์ ครูชำนาญการ ครูโรงเรียนโรงเรียนอนุบาลนนทบุรี และนางวรรณมา แถมพยัคฆ์ ครูโรงเรียนอนุบาลพิจิตร ที่กรุณาตรวจสอบแก้ไข และให้ข้อเสนอแนะที่ เป็นประโยชน์ในการสร้างและปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณนายอังกฤษ ศรีสุวรรณภักดี รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการ โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ คณะครู และนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนหนองโพนโนน สมบูรณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ รวมทั้งการเก็บข้อมูลในการ วิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ นางสาวจันทร์เพ็ญ ปรีวีลย์ ที่คอยให้คำปรึกษาในการทำ วิทยานิพนธ์แล้วเสร็จ และทุกท่านที่สนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนทำให้การทำวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้สำเร็จลงอย่างสมบูรณ์ คุณค่าและประโยชน์จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้บิดา – มารดา ครูอาจารย์ ที่กรุณาอบรมสั่งสอนและบุพการีทุกคน

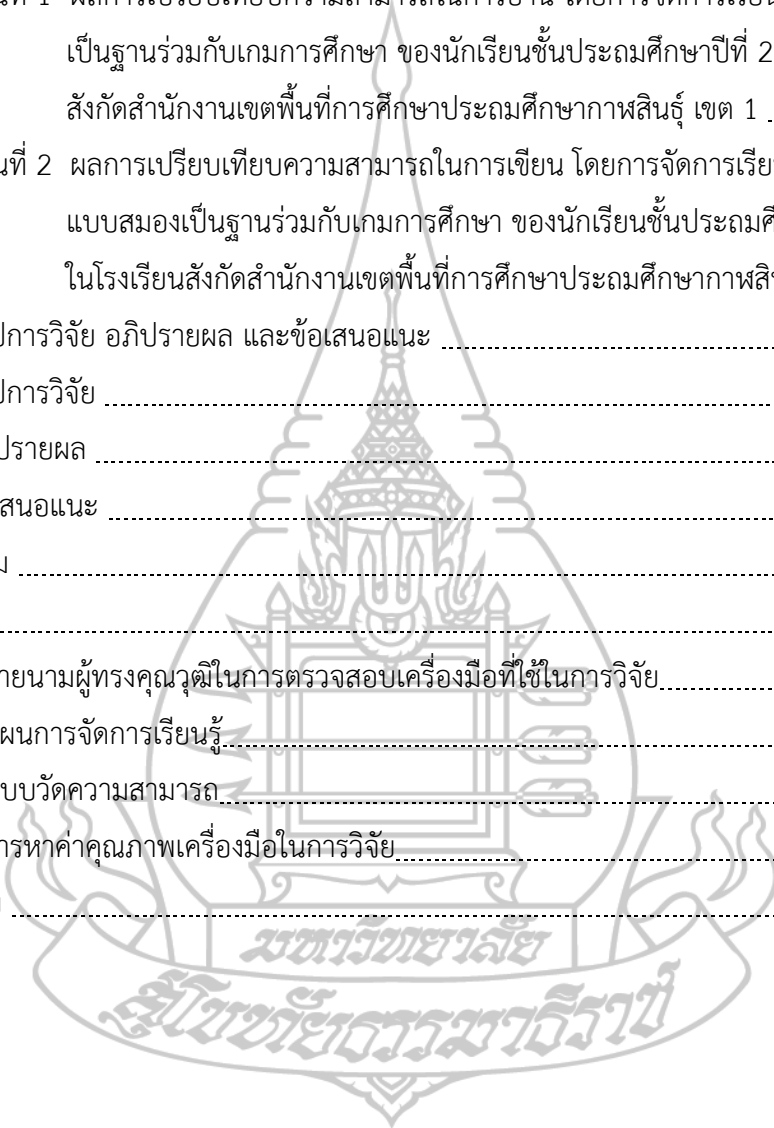
นางสาวเสาวณีย์ ขาวาปี

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	4
สมมติฐานการวิจัย .....	5
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	6
ประโยชน์ของการวิจัย .....	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	8
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 .....	9
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ 2565 .....	13
การอ่าน .....	22
การเขียน .....	28
การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน .....	34
เกมการศึกษา .....	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	54
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	54
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	54
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	61
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	61
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	62

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสมอง เป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 .....	62
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน โดยการจัดการเรียนรู้ แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 ....	63
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	64
สรุปการวิจัย .....	64
อภิปรายผล .....	64
ข้อเสนอแนะ .....	67
บรรณานุกรม .....	68
ภาคผนวก .....	75
ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	76
ข แผนการจัดการเรียนรู้.....	81
ค แบบวัดความสามารถ.....	88
ง การหาค่าคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย.....	99
ประวัติผู้วิจัย .....	114





สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1	มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ..... 10
ตารางที่ 2.2	มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ 2565กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ..... 14
ตารางที่ 2.3	แสดงการสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน ..... 41
ตารางที่ 3.1	โครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 จำนวน 30 ข้อ ..... 57
ตารางที่ 3.2	2 เกณฑ์การประเมินความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ..... 59
ตารางที่ 4.1	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน โดยการจัดการเรียนรู้ แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาเมื่อเทียบกับเกณฑ์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ..... 62
ตารางที่ 4.2	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน โดยการจัดการเรียนรู้ แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาเมื่อเทียบกับเกณฑ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ..... 63



ญ

## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดวิจัย ..... 4



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นคนไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีเพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ และยังเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบให้คงอยู่คู่ชาติตลอดไป (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551, น.37) ดังนั้นการศึกษาวิชาภาษาไทยจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับคนในชาติของเรา ซึ่งวรรณิ โสมประยูร (2534, น.28) ได้สรุปความสำคัญของการสอนภาษาไทยไว้ตอนหนึ่งว่า มนุษย์ได้ใช้ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เป็นเครื่องมือในการศึกษาความรู้ เพื่อประกอบอาชีพ พัฒนาบุคลิกภาพและสร้างเสริมคุณภาพชีวิตในด้านอื่น ๆ เพราะคนเราได้รับความรู้ ความคิดต่าง ๆ จากการฟัง การอ่าน แล้วการเขียนบันทึกไว้เพื่อพูดหรือเขียนถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจอีกทอดหนึ่ง การเขียนของนักเรียนที่อ่อนภาษาจึงทำให้อ่อนวิชาอื่น ๆ ด้วย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จึงได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลัก เพื่อสร้างพื้นฐานการคิด การเรียนรู้ และการแก้ปัญหา มุ่งเน้นให้มีผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังหรือข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณภาพที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนให้มีมาตรฐานและพัฒนาทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด โดยเฉพาะการอ่านและการเขียนกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสามารถอ่านคำและเขียนคำได้ถูกความหมาย สะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้ ประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความ เรียงราว แสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการ จินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการอ่านและเขียน มีมารยาทการอ่านและเขียน มีนิสัยรักการอ่านและเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น.1)

ภาษาไทยมีความสำคัญมากในการดำรงชีวิต แต่การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในปัจจุบันยังพบปัญหา ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านและการเขียน ผลการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง กล่าวคือ เป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นคำใกล้ตัวเด็ก แต่เมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน

คำที่เด็กต้องเรียนเพิ่มจำนวนมากขึ้น ผู้เรียนไม่สามารถอ่านคำได้ทั้งหมด การออกแบบการเรียนรู้และพัฒนาการอ่านจะช่วยให้นักเรียนประสมคำอ่าน สามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง ในการสอนวิชาภาษาไทยของผู้วิจัย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ พบปัญหาในการสอนวิชาภาษาไทยมากที่สุด คือ ทักษะด้านการอ่าน ส่งผลต่อทักษะการอ่านประเภทอื่น ๆ ของผู้เรียนอีกด้วย

นอกจากทักษะการอ่านมีความสำคัญแล้ว การเขียนเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญที่ใช้ถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม เพราะการเขียนเป็นหลักฐานที่ช่วยให้คนรุ่นหลังทราบความเป็นมาของอดีตจนถึงปัจจุบัน การเขียนจึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ช่วยให้โลกเจริญก้าวหน้า นอกจากนี้การเขียนยังมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับทักษะการฟัง การพูดและการอ่านด้วย ตามปกติคนที่ฟังมากอ่านมาก และพูดดีย่อมเขียนได้ ดังนั้นจึงควรมีการส่งเสริมทักษะการเขียนเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษา (วรรณิ โสมประยูร 2553, น.146) จึงถือได้ว่าการเขียนเป็นรากฐานที่สำคัญในการเรียนวิชาต่าง ๆ ถ้านักเรียนมีทักษะการเขียนที่ดีแล้วก็จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอื่น ๆ ดีตามไปด้วย ดังที่ ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2553, น.136)

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาไทยของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนมีคะแนนต่ำ จากการรายงานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภาพสินธุ์ เขต 1 ปีการศึกษา 2564 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนการอ่านไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน จากนักเรียนทั้งหมด 10 คิดเป็นร้อยละ 70 และมีคะแนนการเขียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 8 คน จากนักเรียนทั้งหมด 10 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การอ่านและการเขียนพบว่า นักเรียนอ่านและเขียน ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน การเขียนภาษาไทยและเล็งเห็นปัญหาดังกล่าว จึงหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาการอ่านการเขียนของนักเรียนให้ดีขึ้น

ภาษาไทยเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยดีขึ้นมีหลากหลายวิธีผู้ไปปรับใช้ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (Brain - Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนหนึ่งที่น่าสนใจผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยสอดคล้องกับสมอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และมีการจัดสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาเนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน มุ่งเน้นให้ใช้สมองทั้ง 2 ซีก ผู้เรียนได้พัฒนาโดยทำให้ผู้เรียนได้นำความที่มีไปจัดระบบให้มีความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้นความสามารถอย่างเต็มที่ทุกส่วน (งานพัฒนาสมองเพื่อการเรียน, 2558, น.24) หากมีสื่อที่น่าสนใจผู้เรียนสามารถสัมผัส จับต้องได้ จะช่วยให้กระบวนการทำงานของสมองได้เกิดการกระตุ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนโดยสมองจะได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ และสมองจะได้รับการพัฒนาที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงวัยตามระยะพัฒนาการ (พรพิไล เลิศวิชา, 2553, น.12) จากลักษณะดังกล่าวการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน

จึงเป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และส่งเสริมให้สมองของผู้เรียนได้รับรู้้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำท่าย สนุกสนาน และ ไม่น่าเบื่อ

การจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน (Brain – Based Learning : BBL) สามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนให้สูงขึ้นและประสบผลสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังที่จะพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบใช้สมองเป็นฐาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่พัฒนาการทำงานของสมองทั้งสองซีกของผู้เรียนอย่างสมดุล ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ ได้เรียนรู้ตามที่ตนถนัด เพิ่มศักยภาพและความสามารถของผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพด้านการเขียน และมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการสอนชนิดหนึ่งที่ สนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ของเด็ก คือ จัดให้ เด็กได้เรียนรู้จากการเล่นสิ่งที่เป็นรูปธรรม เกมการศึกษาจึงเป็นกิจกรรมการเล่นที่ ช่วยฝึกทักษะการคิด ในด้านต่าง ๆ อันเป็นพื้นฐานการเรียนในระดับประถมศึกษา การนำเกมมาเป็นสื่อในการสอนจึงนับเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่เร้าความสนใจและให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้แก่ นักเรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ เกิดองค์ ความรู้โดยตัวของนักเรียนเอง นอกจากนี้เกมายังช่วย พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหาช่วยส่งเสริมทักษะใน ด้าน ภาษา การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วย ผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนรวมทั้งช่วย ให้เกิด ความสนุกสนาน นอกจากนี้อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542) ยัง กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า ช่วยให้ เด็กได้แสดงความ สามารถของแต่ละบุคคล ช่วยในการฝึกภาษาและทบทวน เนื้อหาวิชาต่างๆช่วยฝึก ความรับผิดชอบ รู้จักปฏิบัติตาม กฎเกณฑ์ มีความสามัคคีรู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน

การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาจะทำให้ผู้เรียนได้ใช้สมองในการพัฒนาความคิด โดยการเล่นเกมการศึกษาแทนที่ผู้สอนบรรยายหน้าชั้นเรียน ซึ่งการเรียนรู้ร่วมกับ เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพและได้สัมผัสไปพร้อม ๆ กันกับการเรียนสมองได้ดึงดูดความรู้ เข้าไปทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย (พรพิไล เลิศวิชาและอัศรภูมิ จารุภากร, 2550, น.32) และมีความเหมาะสมกับวัยและลักษณะของผู้เรียนรุ่นใหม่ ซึ่งการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้เกม การศึกษาในการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้้อย่างเป็นขั้นตอนช่วยให้การทำงานของสมองเกิดการเรียนที่เป็นระบบ โดยผู้สอนสามารถเลือกเกมการศึกษาที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของ ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนานและผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน สามารถ เรียนรู้ได้ซ้ำ ๆ บ่อยครั้งตามที่ต้องการ

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยมีความประสงค์จะดำเนินการ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมการศึกษา มาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถ ด้านการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

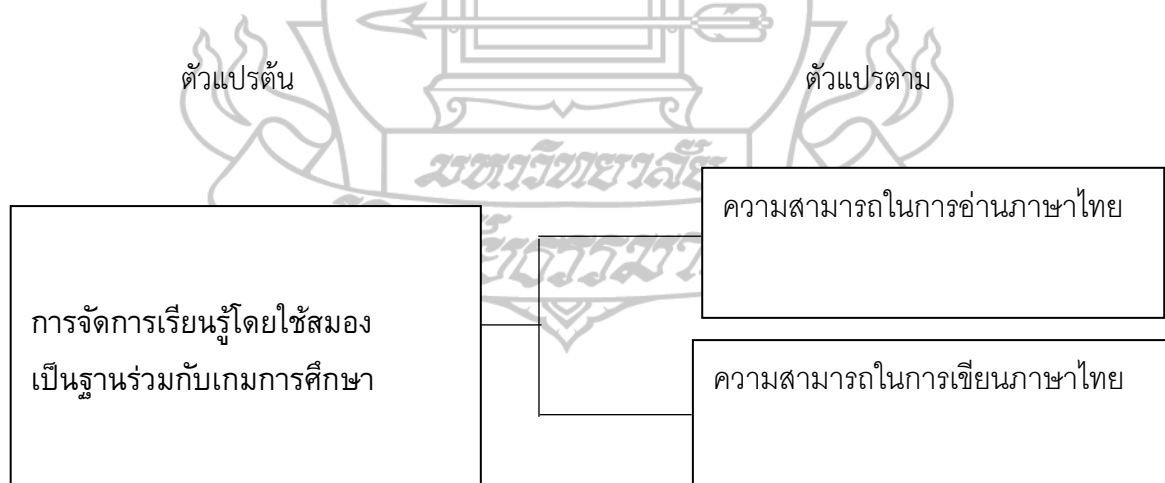
โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในปีการศึกษา 2564 นักเรียนโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ มีช่วงที่เกิดโรคระบาดไวรัสโคโรนา (Covid-19) ทำให้นักเรียนต้องหยุดเรียนและการเรียนไม่ต่อเนื่อง ส่งผลให้การอ่านและการเขียนของนักเรียนไม่ได้รับการเรียนรู้และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนเกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในการเรียนวิชาภาษาไทย ผู้วิจัยจึงมองเห็นว่าในปีการศึกษาในปัจจุบัน ต้องจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้รับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและไม่กดดันนักเรียนในการเรียนรู้ จึงนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา มาเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาเทียบกับเกณฑ์

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาเทียบกับเกณฑ์

## 3. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดวิจัย

#### 4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 ความสามารถการอ่านภาษาไทยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

4.2 ความสามารถการเขียนภาษาไทยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

#### 5. ขอบเขตของการวิจัย

##### 5.1 ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

**5.1.1 ประชากร** นักเรียนชั้นประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพาสินธุ์ เขต 1 มีจำนวนห้องเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 198 ห้อง จาก 171 โรงเรียน

**5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพาสินธุ์ เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 10 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

##### 5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

5.2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา

5.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความสามารถในการอ่านภาษาไทย
- 2) ความสามารถในการเขียนภาษาไทย

##### 5.3 เนื้อหาที่ใช้

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านความสามารถในการเขียน คือ การอ่านนิทาน อ่านเรื่องสั้นๆ บทร้อยกรอง บทอ่าน การเขียนเรื่องสั้น ๆ จากประสบการณ์ตนเองและเขียนเรื่องตามจินตนาการ

##### 5.4 ระยะเวลาในการดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเวลา 20 ชั่วโมง

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

**6.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน** หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งตระหนักถึงโครงสร้างและขั้นตอนการทำงานของสมองที่มีความแตกต่างกันของแต่ละบุคคล โดยครูผู้สอนควรส่งเสริมและชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย โดยนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้โดยการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้

**6.2 เกมการศึกษา** หมายถึง เกมที่ผู้วิจัยปรับประยุกต์ จัดทำขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จัดการเรียนการสอนและเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน ที่จะส่งเสริมความสามารถการอ่าน และความสามารถการเขียนของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

**6.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา** หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสอดคล้องกับการทำงานของสมองร่วมกับการใช้เกมการศึกษาประกอบการจัดการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) บริหารสมอง หมายถึง ชั้นกิจกรรมที่ทำให้สมองตื่นตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวา โดยกระตุ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้เกมและเพลงในการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เพื่อพร้อมสำหรับการเรียนรู้ 2) นำเสนอข้อมูลความรู้ หมายถึง ชั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเกมการศึกษาที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน 3) ลงมือเรียนรู้ ฝึกทำและฝึกฝน หมายถึง ชั้นที่ผู้เรียน เรียนรู้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานจากการลงมือปฏิบัติ 4) สรุปความรู้ หมายถึง ชั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้จากสิ่งที่ได้เรียน ที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน 5) ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง ชั้นที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำหลังจากที่ได้รับความรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามความเข้าใจของตนเอง

**6.4 ความสามารถด้านการอ่าน** หมายถึง พฤติกรรมหลังการอ่านที่ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ระบุใจความสำคัญ แสดงความคิดเห็น และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้ ทั้งนี้วัดจากแบบวัดความสามารถด้านการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**6.5 ความสามารถด้านการเขียน** หมายถึง พฤติกรรมหลังการเขียนที่ผู้เรียนสามารถเขียนเรื่องสั้น ๆ จากประสบการณ์และ จากจินตนาการที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินการเขียนที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น



## 7. ประโยชน์ของการวิจัย

7.1 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

7.2 เป็นแนวทางการวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยในระดับชั้นอื่นๆต่อไป



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยและ ความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้นำเสนอดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ 2565
3. การอ่าน
  - 3.1 ความหมายของการอ่าน
  - 3.2 ความสำคัญของการอ่าน
  - 3.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
  - 3.4 ประเภทของการอ่าน
  - 3.5 การประเมินการอ่าน
4. การเขียน
  - 4.1 ความหมายของการเขียน
  - 4.2 ความสำคัญของการเขียน
  - 4.3 จุดมุ่งหมายของการเขียน
  - 4.4 ประเภทของการเขียน
  - 4.5 การประเมินการเขียน
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
  - 5.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
  - 5.2 แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
  - 5.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
  - 5.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
6. เกมการศึกษา
  - 6.1 ความหมายของเกมการศึกษา

- 6.2 จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา
- 6.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในวิชาภาษาไทย
- 6.4 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา
- 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 7.1 วิจัยในประเทศ
  - 7.2 วิจัยต่างประเทศ

## 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์หาคะระห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดคำตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ การเขียนเรียงความย่อความเขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า เขียนตามจินตนาการเขียนวิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

### สาระที่ 1 การอ่าน

**มาตรฐาน ท 1.1** ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

- ตัวชี้วัดที่**
1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง
  2. อธิบายความหมายของคำและข้อความที่อ่าน
  3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน
  4. ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน

5. แสดงความคิดเห็นและคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน
6. อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน
7. อ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะ
8. มีมารยาทในการอ่าน

ตารางที่ 2.1 มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.2	<p>ท 1.1 ป.2/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง</p> <p>ท 1.1 ป.2/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน</p>	<p>● การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่ายๆ ที่ประกอบด้วยคำพื้นฐานเพิ่มจากป. 1 ไม่น้อยกว่า 800 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์</li> <li>- คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา</li> <li>- คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ</li> <li>- คำที่มีอักษรนำ</li> <li>- คำที่มีตัวการันต์</li> <li>- คำที่มี รร</li> <li>- คำที่มีพยัญชนะและสระที่ไม่ออกเสียง</li> </ul>
	<p>ท 1.1 ป.2/3 ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน</p> <p>ท 1.1 ป.2/4 ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน</p> <p>ท 1.1 ป.2/5 แสดงความคิดเห็นและคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน</p>	<p>● การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นิทาน</li> <li>- เรื่องเล่าสั้น ๆ</li> <li>- บทเพลงและบทร้อยกรองง่ายๆ</li> <li>- เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</li> <li>- ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน</li> </ul>

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	ท 1.1 ป.2/6 อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น</li> <li>- หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย</li> <li>- หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน</li> </ul>
	ท 1.1 ป.2/7 อ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อแนะนำ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การอ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อแนะนำ</li> <li>- การใช้สถานที่สาธารณะ</li> <li>- คำแนะนำการใช้เครื่องใช้ที่จำเป็นในบ้านและในโรงเรียน</li> </ul>
	ท 1.1 ป.2/8 มีมารยาทในการอ่าน	<ul style="list-style-type: none"> <li>● มารยาทในการอ่าน เช่น</li> <li>- ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น</li> <li>- ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน</li> <li>- ไม่ทำลายหนังสือ</li> <li>- ไม่ควรแย่งอ่านหรือชะงักหน้าไปอ่านขณะที่ผู้อื่นกำลังอ่านอยู่</li> </ul>

## สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

- ตัวชี้วัดที่
1. คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด
  2. เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์
  3. เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ
  4. มีมารยาทในการเขียน

ตารางที่ 2.1 มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.2	ท 2.1 ป.2/1 คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด	● การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดตามรูปแบบการเขียนตัวอักษรไทย
	ท 2.1 ป.2/2 เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์	● การเขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์
	ท 2.1 ป.2/3 เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ	● การเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ
	ท 2.1 ป.2/4 มีมารยาทในการเขียน	● มารยาทในการเขียน เช่น - เขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า - ไม่ขีดเขียนในที่สาธารณะ - ใช้ภาษาเขียนเหมาะสมกับเวลา สถานที่ และบุคคล - ไม่เขียนล้อเลียนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเสียหาย

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดการอ่านจากนิทาน เรื่องสั้น ๆ บทร้อยกรอง และการเขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับจากประสบการณ์ การเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ ไว้

## 2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ พุทธศักราช 2565 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ พุทธศักราช 2565 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา หน่วยการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ดังจะได้อธิบายตามลำดับดังนี้

### คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

ท ๑๒๑๐๑ ภาษาไทย ๒

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เวลา ๒๐๐ ชั่วโมง

ฝึกอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ อธิบายความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถาม ตอบคำถาม ระบุใจความสำคัญและรายละเอียด แสดงความคิดเห็นและคาดคะเนเหตุการณ์ เลือกรอ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน อ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อแนะนำ มีมารยาทในการอ่าน ฝึกคัดลายมือด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ มีมารยาทในการเขียนฝึกทักษะการฟัง ฟังคำแนะนำ คำสั่งที่ซับซ้อนและปฏิบัติตาม เล่าเรื่อง บอกสาระสำคัญของเรื่อง ตั้งคำถาม ตอบคำถาม พูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ มีมารยาทในการฟัง การดูและการพูด ฝึกทักษะการเขียนพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ และเลขไทย เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ เรียบเรียงคำเป็นประโยคได้ตรงตามเจตนาของการสื่อสาร บอกลักษณะคำคล้องจอง เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ ฝึกจับใจความสำคัญจากเรื่อง ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านหรือการฟังวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ร้องบทร่ำร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

โดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกผ่านทักษะ/กระบวนการอ่าน การเขียน การฟัง การพูดและการดู การสื่อความ กระบวนการกลุ่ม การแสวงหาความรู้ การคิด การฝึกปฏิบัติ อธิบาย บันทึก การตั้งคำถาม ตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การสร้างความคิดรวบยอด รวมทั้งมีการประยุกต์ความรู้ทักษะเจตคติและค่านิยม ลงมือปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่หลากหลายเพื่อสร้างผลผลิต

เพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ สื่อสารได้ถูกต้อง รักการเรียนภาษาไทย เห็นคุณค่าของการอนุรักษ์ภาษาไทยและตัวเลขไทย สามารถนำความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติและค่านิยม ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา จัดการสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

#### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๒/๑, ป.๒/๒, ป.๒/๓, ป.๒/๔, ป.๒/๕, ป.๒/๖, ป.๒/๗, ป.๒/๘

ท ๒.๑ ป.๒/๑, ป.๒/๒, ป.๒/๓, ป.๒/๔

ท ๓.๑ ป.๒/๑, ป.๒/๒, ป.๒/๓, ป.๒/๔, ป.๒/๕ ป.๒/๖, ป.๒/๗

ท ๔.๑ ป.๒/๑, ป.๒/๒, ป.๒/๓, ป.๒/๔, ป.๒/๕

ท ๕.๑ ป.๒/๑, ป.๒/๒, ป.๒/๓

รวม ๕ มาตรฐาน ๒๗ ตัวชี้วัด

## 2.2 โครงสร้างเวลาเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โครงสร้างเวลาเรียนโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ไร่จำนวน 200 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา

ตารางที่ 2.2 มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ 2565  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๑	หลักภาษาไทย ตัวอักษรไทย	ท ๔.๑ ป. ๒/๑	ตัวอักษรไทยประกอบด้วย พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลข ไทย ซึ่งสามารถนำมาประกอบเป็น คำ เพื่อใช้ในการสื่อสาร	๗	๓
๒	มาตรา ก กา	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา ก กา เป็นคำที่ไม่มี ตัวสะกดการอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒



## ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๓	มาตรา กง	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กง เป็นคำที่มี ง เป็น ตัวสะกดการอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๔	มาตรา กม	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กม เป็นคำที่มี ม เป็น ตัวสะกดการอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๕	มาตรา เกย	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา เกย เป็นคำที่มี ย เป็น ตัวสะกดการอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๖	มาตรา เกอว	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา เกอว เป็นคำที่มี ว เป็นตัวสะกด การอ่าน การเขียน และรู้ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้สามารถนำคำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๗	มาตรา กก	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กก เป็นคำที่มี ก ข ค ฉ เป็นตัวสะกด ออกเสียงเหมือน ก สะกด การอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้องทำให้ สามารถนำคำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้	๖	๒

## ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๓	มาตรา กง	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กง เป็นคำที่มี ง เป็น ตัวสะกดการอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๘	มาตรา กด	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กด เป็นคำที่มีพยัญชนะ ที่เป็นตัวสะกดได้หลายตัว ซึ่งออก เสียงเหมือน ด สะกด การอ่าน การ เขียน และรู้ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๙	มาตรา กน	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กน เป็นคำที่มี น ญ ณ ร ล พ เป็นตัวสะกด ออกเสียงเหมือน น สะกด การอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้องทำให้ สามารถนำคำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๑๐	มาตรา กบ	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กบ เป็นคำที่มี บ ป พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด ออกเสียงเหมือน บ สะกด การอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้องทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒

## ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๓	มาตรา กง	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	มาตรา กง เป็นคำที่มี ง เป็น ตัวสะกดการอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๑๑	การผันอักษร	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	การผันอักษร เป็นการเปลี่ยนเสียง คำต่าง ๆ ตามเสียงวรรณยุกต์ ให้ได้คำใหม่ที่มีความหมาย แตกต่างจากคำเดิม การเข้าใจ อักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ จะทำให้ผันอักษรได้ถูกต้องและ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๖	๒
๑๒	คำที่มีพยัญชนะ ควบกล้ำ	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำเป็นคำ ที่มีพยัญชนะต้น ๒ ตัว ประสมสระ ตัวเดียวกัน พยัญชนะที่มาควบคือ ร ล ว บางคำออกเสียงพยัญชนะ ต้น ๒ ตัวกล้ำกัน บางคำออกเสียง เฉพาะพยัญชนะตัวแรก และบางคำ ออกเสียง ทร เป็นเสียง ซ การอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้ สามารถนำคำ ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๗	๓

## ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
๑๓	คำที่มีอักษรนำ	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	คำที่มีอักษรนำ เป็นคำที่มี พยัญชนะต้น ๒ ตัว ประสมสระ เดียวกัน พยัญชนะต้น ตัวแรก จะ เป็นอักษรสูงหรืออักษรกลาง ส่วน พยัญชนะตัวที่สองจะเป็นอักษรต่ำ บางคำออกเสียงพยางค์เดียว บางคำออกเสียง ๒ พยางค์ โดย พยางค์แรกออกเสียง อะ กิ่งเสียง ส่วนพยางค์หลังออกเสียงเหมือนมี ห นำ การอ่าน การเขียน และรู้ ความหมายของคำที่ถูกต้องทำให้ สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๗	๓
๑๔	คำที่มีตัวการันต์	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	คำที่มีตัวการันต์ เป็นคำที่ไม่มีทัณฑ ฆาต ( ์ ) กำกับอยู่บนพยัญชนะที่ ไม่ต้องการออกเสียง ตัวการันต์มีทั้ง พยัญชนะตัวเดียว พยัญชนะ ๒ ตัว พยัญชนะและสระ การอ่านจะไม่ อ่านออกเสียงพยัญชนะและสระนั้น การเขียน และรู้ความหมายของคำ ที่ถูกต้องทำให้สามารถนำคำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้	๗	๓
๑๕	คำที่มี รร	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๒	คำที่มี รร อ่านออกเสียงเหมือน พยัญชนะต้น ประสมสระ อะ ถ้าคำ นั้น ไม่มีตัวสะกดจะออกเสียง เหมือนมี น เป็นตัวสะกด แต่ถ้าคำ นั้นมีตัวสะกด จะออกเสียงตาม เสียงตัวสะกดของคำ การเขียน และรู้ความหมายของคำที่ถูกต้อง ทำให้สามารถนำคำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	๗	๓

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๑๖	คำที่มีพยัญชนะ และสระที่ไม่ออก เสียง	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒ ท ๒.๑ ป. ๒/๑	คำบางคำมีพยัญชนะและสระ ที่ไม่ออกเสียง บางคำไม่ออกเสียง ร ซึ่งเป็นตัวสะกดตัวที่สอง บางคำไม่ออกเสียง ห บางคำไม่ออกเสียงสระ -ิ หรือ สระ -ุ ซึ่งประสมอยู่กับตัวสะกด	๗	๓
๑๗	คำที่มีความหมาย ตรงข้ามกัน	ท ๔.๑ ป. ๒/๒	คำในภาษาไทยมีคำที่มีความหมาย ตรงข้ามกัน ใช้เปรียบเทียบเพื่อสื่อ ความหมายให้ชัดเจน การเข้าใจ ความหมายของคำ ทำให้สามารถ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง	๗	๓
๑๘	คำคล้องจอง	ท ๑.๑ ป. ๒/๑ ท ๒.๑ ป. ๒/๑ ท ๔.๑ ป. ๒/๔	คำคล้องจองเป็นคำที่มีเสียงสระ และเสียงตัวสะกดเหมือนกัน ทำให้ภาษาไทยมีความไพเราะ และจดจำได้ง่าย	๗	๓
๑๙	ภาษาไทย มาตรฐาน และภาษาถิ่น	ท ๔.๑ ป. ๒/๕	ภาษาไทยมาตรฐานเป็นภาษาที่ใช้ ติดต่อสื่อสารกันทั่วไป ส่วนภาษา ถิ่น เป็นภาษาที่ใช้ติดต่อสื่อสารกัน ภายในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง การ เรียนรู้ภาษาถิ่นทำให้เข้าใจการ สื่อสารของคนกลุ่มต่าง ๆ และ เลือกใช้ภาษา	๗	๓
๒๐	การเขียน	ท ๒.๑ ป. ๒/๒, ป. ๒/๓, ป. ๒/๔ ท ๔.๑ ป. ๒/๓	๑. การแต่งประโยคได้ตรงตาม จุดประสงค์จะทำให้การสื่อสาร ชัดเจน ๒. การเขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับ ประสบการณ์เป็นการเขียนเรื่องราว ที่เกิดจากการกระทำ หรือได้พบ เห็นมาด้วยตนเอง ถ่ายทอดให้ผู้อื่น รับรู้ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ซึ่งกันและกัน	๑๓	๖

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
			<p>๓. การเขียนเรื่องสั้นๆ ตามจินตนาการ ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์</p> <p>๔. การมีมารยาทในการเขียน จะทำให้งานเขียนมีคุณภาพเป็นที่ชื่นชมของผู้ที่ได้อ่านงานเขียนนั้น</p>		
๒๑	การฟัง การดู และการพูด	ท ๓.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒, ป. ๒/๓, ป. ๒/๔, ป. ๒/๕, ป. ๒/๖, ป. ๒/๗	<p>๑. การฟังคำแนะนำหรือคำสั่งอย่างตั้งใจและคิดตามจะทำให้เข้าใจและสามารถปฏิบัติตามได้ถูกต้อง</p> <p>๒. การฟังและดูเรื่องราวต่าง ๆ อย่างตั้งใจจะทำให้สามารถจับใจความของเรื่องได้ สามารถนำไปถ่ายทอดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกได้อย่างถูกต้อง</p> <p>๓. การพูดสื่อสารในชีวิตประจำวันต้องเลือกใช้ถ้อยคำและแสดงกิริยาท่าทางให้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล</p> <p>๔. การมีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด เกิดขึ้นจากความตั้งใจ ทำให้ผู้อื่นชื่นชม และการสื่อสารประสบความสำเร็จ</p>	๓๐	๑๒

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๒๒	วรรณคดี	ท ๑.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒,	การอ่านและการฟังวรรณคดีและ วรรณกรรมร้อยแก้วและร้อยกรอง สำหรับเด็กทำให้ได้ข้อคิดที่นำมา ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	๓๒	๑๔
	และวรรณกรรม	ป. ๒/๓, ป. ๒/๔,			
	ดกสร้อย	ป. ๒/๕, ป. ๒/๖,			
	แสนงาม	ป. ๒/๗, ป. ๒/๘			
	นิทานอ่านใหม่	ท ๕.๑ ป. ๒/๑, ป. ๒/๒			
	รื่นรสสัทวา				
	ไก่แจ้แซ่เสียง				
	ภาพวาด ของสี่เทียน ยาย กะ ตา				
รวมระหว่างปี				๑๔๘	๘๐
ปลายปี				๒	๒๐
รวมตลอดปี				๒๐๐	๑๐๐

สรุปได้ว่า มาตรฐาน และตัวชี้วัดได้กำหนดสาระการอ่านและการเขียน โดยเน้นการอ่านและการเขียนสำหรับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีทักษะในการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ เป็นหลักสูตรที่จัดการเรียนการสอนตามจุดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถ มีทักษะทั้ง การอ่าน การเขียน ตลอดจนมีความรู้ในการใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ พัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย ประเมินค่า และสร้างสรรค์ให้ทัน ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตลอดจนสามารถนำความรู้มาพัฒนาตนเองให้ เป็นบุคคลที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำวิธีการสอนแบบผสมเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาเข้ามาเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนของผู้เรียน

### 3. การอ่าน

การอ่าน เป็นทักษะที่มีความสำคัญในการเรียนภาษาไทย เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคมย่อมมีทั้งการรับสารและการส่งสารให้แก่ผู้อื่น การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน จำเป็นต้องอ่านหนังสือเพื่อการศึกษาหาความรู้ด้านต่าง ๆ

#### 3.1 ความหมายการอ่าน

การอ่านเป็นกระบวนการในการรับสารที่อ่านจะต้องอาศัยทักษะในการคิด เพื่อให้รับสารได้อย่างถูกต้องและเกิดความเข้าใจจากสิ่งที่อ่าน ได้ดีอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ มีผู้ให้ความหมายของการอ่านไว้หลายท่าน ดังนี้ ราชบัณฑิตยสถานนิยามว่า “อ่าน” หมายถึง “ว่าตามตัวอักษร” ส่วน “การอ่าน” หมายถึง “การแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน ผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิด หรือสาระเรื่องราวที่อ่านไปใช้ประโยชน์ได้” ซึ่งมีความหมายในลักษณะเป็นการรับแล้วถ่ายทอดโดยใช้ตัวอักษร สัญลักษณ์ เป็นสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจกับที่ผู้ถ่านทอดต้องการสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจกับผู้ผู้ถ่ายทอดต้องการสื่อความหมายนั้นจุดมุ่งหมายของการอ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2545, น.1) กล่าวว่า การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ทุกคนควรได้รับการส่งเสริมให้มีทักษะในการอ่าน การรู้จักฝึกฝนการอ่านอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดีช่วยให้เกิดความชำนาญ และมีความรู้กว้างขวาง

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น.39-40) การอ่านนี้เป็นกระบวนการซึ่งผู้อ่านสร้างความหมายหรือพัฒนาการตีความระหว่างการอ่าน ผู้อ่านจะต้องรู้หัวข้อเรื่อง รู้จุดประสงค์ของการอ่าน มีความรู้ทางภาษาที่ใกล้เคียงกับ ภาษาที่ใช้ในหนังสือที่อ่าน โดยใช้ประสบการณ์เดิมเป็นประสบการณ์ทำความเข้าใจกับ เรื่องที่อ่าน กระบวนการอ่านมีดังนี้ 1. การเตรียมการอ่าน 2. การอ่าน 3. การแสดงความคิดเห็น 4. การอ่านสำรวจ 5. การขยายความคิด

จากความหมายการอ่านสรุปได้ว่าความหมายของการอ่านได้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการที่ผู้อ่านสามารถแปลความหมายจากคำที่เขียนเป็นตัวอักษรออกมาทำให้เข้าใจเรื่องราว ทำให้ผู้อ่านมีความรู้ความเข้าใจรับรู้สิ่งที่อ่าน ได้รับรู้กระบวนการต่าง ๆ ที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาในตัวผู้อ่านขึ้นและผู้อ่านสามารถนำความรู้ต่างๆ ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้



### 3.2 ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตของมนุษย์ซึ่งจะช่วยให้เราได้แสวงหาความรู้ได้อย่างกว้างขวาง เปิดโลกทัศน์ของตนเองให้กว้างขึ้น ทำให้เราได้รับความรู้ได้อย่างต่อเนื่องและไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งนี้ยังช่วยพัฒนาในด้านการคิด สติปัญญา ทำให้เป็นคนมีเหตุผล รู้จักเลือกที่จะรับข้อมูลจากการอ่านที่เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ก้าวทันต่อโลกเทคโนโลยีในปัจจุบันได้อย่างต่อเนื่องและทำให้เราได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังที่นักวิชาการได้กล่าวไว้

วรรณ โสมประยูร (2544, น.121) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รับรู้และเข้าใจความหมายของคำ หรือสัญลักษณ์โดยแปลออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิด และความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกัน และผู้อ่านสามารถนำเอาความหมายนั้น ๆ ไปใช้เป็นประโยชน์ได้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2547, น.7-8) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อผู้อ่าน การอ่านจะช่วยสร้างความคิด ส่งเสริมและพัฒนาความรู้ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสังคมและสภาพแวดล้อมรอบตัวรู้จักรูปแบบของสารประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดทักษะการสรุปข้อมูลและจัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่แล้วสรุปออกมาเป็นแนวคิดเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ประโยชน์

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2554, น.7) ได้สรุปการทรงบรรยายถึงความสำคัญของการอ่านหนังสือในการประชุมใหญ่สามัญประจำปี พ.ศ. 2530 ของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามพระบรมราชกุมารีสรุปได้ดังนี้

1. การอ่านหนังสือทำให้ได้เนื้อหาสาระความรู้มากกว่า การศึกษาหาความรู้ด้วยวิธีอื่น ๆ
2. การอ่านสามารถอ่านได้โดยไม่มีจำกัดสถานที่
3. หนังสือเก็บได้นานกว่า สื่ออื่น ๆ
4. การอ่านสามารถส่งเสริมให้สมองตี่มีสมาธินานกว่า และมากกว่าสื่ออื่น ๆ
5. ผู้อ่านสามารถฝึกคิด และสร้างจินตนาการได้เองในขณะที่อ่าน
6. ผู้อ่านสามารถกำหนดการอ่านได้ด้วยตนเองจะอ่านคร่าว ๆ อ่านละเอียด อ่านข้ามหรืออ่านตัวอักษรเป็นไปตามใจของผู้อ่าน หรือจะเลือกอ่านเล่มไหนก็ได้
7. หนังสือมีหลากหลายรูปแบบ และราคาถูกลงกว่า สื่ออย่างอื่น จึงทำให้สมองผู้อ่านเปิดกว้างสร้างแนวคิดและทัศนคติได้มากกว่า
8. ผู้อ่านเกิดความคิดได้ด้วยตนเองวินิจฉัยเนื้อหาสาระได้ด้วยตนเองรวมทั้งสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปฏิบัติตามได้

จากความสำคัญของการอ่านที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การอ่านเป็นทักษะสำคัญอย่างหนึ่งในการแสวงหาความรู้เป็นการสร้างความคิด การพัฒนาความรู้ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้การอ่านยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความรู้ เสริมสร้างสติปัญญา และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอ่านมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

### 3.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

การอ่านแต่ละครั้งจะมีจุดมุ่งหมายในการอ่านที่แตกต่างกันออกไปถ้าผู้อ่านตั้งจุดหมายในการอ่านแต่ละครั้งไว้ก็จะช่วยให้การอ่านมีประสิทธิภาพสูงและได้ทิศทางในการอ่านชัดเจนยิ่งขึ้นมีผู้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ดังนี้

วรรณิ โสสมประยูร (2544, น.127-128) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการอ่านไว้ดังนี้

1. เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำราบทความสารคดี
2. เพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยายการ์ตูน วรรณคดี
3. เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
4. เพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดีประวัติศาสตร์
5. เพื่อวิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ได้เช่น อ่านข่าว
6. เพื่อหาประเด็นว่า ส่วนใดเป็นข้อเท็จส่วนใดเป็นจริง เช่น การอ่านคำ โฆษณา
7. เพื่อจับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น อ่านบทความในวารสาร
8. เพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำ สั่งคำ แนะนำ คู่มือการใช้
9. เพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจนมีน้ำเสียงเหมาะสมกับ เนื้อเรื่องและเหมือนกับคำพูด เช่น อ่านบทละคร

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2545, น.5-6) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายเฉพาะของการอ่านดังนี้

1. ตอบสนองอารมณ์ที่ผู้อ่านสนใจ
2. ช่วยให้พบกับความต้องการในชีวิตประจำวัน เพราะการอ่านจะช่วยชดเชยอารมณ์ที่ขาดหายไป และช่วยตอบสนองความต้องการในส่วนของอารมณ์หรือความรู้สึก ที่ต้องการติดตามเรื่องที่ได้รับฟังจากผู้อื่น
3. ส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยแนวทางจากเรื่องที่อ่าน
4. ส่งเสริมให้มีความกระตือรือร้นในการอ่านเรื่องอื่น ๆ เพิ่มขึ้น
5. รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของสมอง
6. ช่วยให้มีความรู้เพิ่มขึ้น สามารถใช้ประกอบการเรียนวิชาอื่น ๆ

7. รู้จักสถานที่ที่ไม่สามารถเดินทางไปเยือนแต่สามารถหาประสบการณ์ได้จากการอ่าน

8. มีความคิดเป็นอิสระในการเลือกเรื่องที่จะอ่าน มีความเฉลียวฉลาดโดยอาศัยความรู้และแนวคิดจากการอ่านไปสนทนาโต้ตอบกับผู้อื่นได้

9. เป็นการใช้เวลาพักผ่อน

10. ช่วยให้เกิดความสนใจเรื่องใหม่ ๆ

11. ส่งเสริมการฝึกทักษะการอ่านจากขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นที่สูงขึ้น

คณาจารย์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย (2551, น.145) ได้กล่าวว่า โดยทั่วไป

จุดประสงค์ของการอ่านมี 3 ประการ

1. การอ่านเพื่อความรู้ การอ่านเพื่อความรู้ ได้แก่ การอ่านหนังสือประเภทตำรา สารคดีวารสาร หนังสือพิมพ์และข้อความต่าง ๆ เพื่อให้ทราบเรื่องราวอันเป็นข้อความรู้หรือเหตุการณ์บ้านเมือง

2. การอ่านเพื่อความคิด การอ่านเพื่อความคิด ได้แก่ การอ่านหนังสือโดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ทราบแนวความคิดทางปรัชญา วัฒนธรรม จริยธรรม และความคิดเห็นทั่วไป ซึ่งมักจะแทรกอยู่ในหนังสือแทบทุกประเภท

3. การอ่านเพื่อความบันเทิง การอ่านเพื่อความบันเทิง เป็นการอ่านเพื่อฆ่าเวลา หรืออ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดีในเวลาว่าง บางคนมีนิสัยรักการอ่าน หากรู้สึกเครียดจากการอ่านหนังสือเพื่อความรู้ อาจอ่านหนังสือประเภทเบาสมองเพื่อการพักผ่อน

จากจุดมุ่งหมายของการอ่านที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การอ่านนั้นนั้นมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน บางคนอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ บางคนอ่าน เพื่อความบันเทิง หาความเพลิดเพลินจากการอ่าน ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และบางคนอ่านเพื่อพัฒนาตนเอง แม้จะมีจุดมุ่งหมายในการอ่านที่แตกต่างกัน แต่การอ่านต้องอาศัยกระบวนการคิด การตีความเพื่อหาสาระสำคัญ ประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่าน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการอ่านมาวิเคราะห์ วิจัย สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านนำมาซึ่งการพัฒนาตนเองให้เกิดประโยชน์และนำมาปฏิบัติตามได้อย่างเหมาะสม

### 3.4 ประเภทของการอ่าน

นักการศึกษา คือ สิริวรรณ นันทจันทุล และธันวพร เสรีชัยกุล (2555, น.133-134) กับนภดล จันท์เพ็ญ (2553, น.118-23) และศรีสุตา จริยากุล (2545, น.9-10) ได้กล่าวถึงประเภทของการอ่าน โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

การอ่านออกเสียง (Oral Reading, Aloud Reading) คือการที่ผู้อ่านถ่ายทอดการรับรู้หรือความเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่านออกมาเป็นเสียงให้ผู้ฟัง ฟัง ดังนั้นผู้อ่านจะต้อง

ระมัดระวังในเรื่องการออกเสียงให้ถูกต้องตามอักขรวิธีในภาษา คือ การออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจนตามตัวสะกดการันต์ ทั้งเสียงพยัญชนะ เสียงสระและเสียงวรรณยุกต์ การเว้นจังหวะวรรคตอนที่ถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งยังต้องมีความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ของความเศร้าโศกเสียใจ การอ่านเรื่องตื่นเต้นผู้อ่านต้องใช้เสียงที่เร้าปฏิกิริยาของผู้ฟังได้อาทิ เสียงที่แสดงถึงความตื่นเต้นระหวกความลึกลับ คลุมเครือ เป็นต้น

1. การอ่านในใจ (Silent Reading) คือการอ่านเพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องที่อ่าน และสามารถเก็บใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ การอ่านในใจนั้นมีเป้าหมายเพื่อตัวของผู้อ่านเองเป็นหลัก ซึ่งต่างจากการออกเสียงที่ต้องสื่อสารเรื่องที่อ่านไปยังผู้ฟัง การอ่านในใจนั้น เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างรวดเร็วกว่าการอ่านออกเสียง เพราะไม่ต้องแปลความหมายของเรื่องที่อ่านออกเป็นเสียง ซึ่งการอ่านในใจนี้ถือเป็นทักษะในการรับสารที่สำคัญและเกี่ยวข้องกับการศึกษาหาความรู้ในทุกสาขาวิชา ส่วน สอนงค์ ดำเนินสวัสดิ์ และคณะ (2546, น.88) ได้กำหนด

ลักษณะการอ่านไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. การอ่านอย่างคร่าว ๆ เป็นการอ่านเพื่อสำรวจว่า ควรจะอ่านหนังสือเล่มนี้อย่างไรละเอียดต่อไปหรือไม่ โดยอ่านเพียงชื่อเรื่องหัวข้อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง คำนำหรือการอ่านเนื้อหาบางตอนโดยรวดเร็ว
2. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ เป็นการอ่านเพื่อเก็บแนวคิดที่ต้องการและอ่านข้ามตอนที่ไม่ต้องการ
3. การอ่านเพื่อสำรวจเนื้อหา เป็นการอ่านเพื่อทำเป็นบันทึกย่อหรือทบทวนเพื่อสรุปสาระสำคัญของเรื่องทั้งหมด
4. การอ่านเพื่อศึกษาอย่างลึกซึ้ง เป็นการอ่านอย่างละเอียด เพื่อให้เข้าใจเรื่องที่อ่านอย่างชัดเจน
5. การอ่านเพื่อวิเคราะห์และวิจารณ์ เป็นการอ่านอย่างละเอียด เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาว่ามีความหมายและมีความสำคัญอย่างไร รวมทั้งแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านกล่าวได้ว่า เราสามารถแบ่งประเภทของการอ่านได้ตามลักษณะของการอ่านจะสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือการอ่านออกเสียง ซึ่งเป็นทักษะขั้นต้นของการอ่าน และการอ่านในใจ ซึ่งเป็นทักษะการอ่านที่สูงขึ้นเพราะต้องเก็บใจความสำคัญเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ความคิดของงานเขียน หากแบ่งประเภทของการอ่านตามจุดประสงค์ของการอ่านจะเป็นในลักษณะของการอ่านจะแบ่งได้ คือ 1. อ่านเพื่อสำรวจคร่าว ๆ 2. อ่านเพื่อจับใจความสำคัญเพื่อแสวงหาความรู้ 3. อ่านสำรวจเนื้อหา เพื่อสรุปสาระสำคัญของเรื่องทั้งหมด 4. อ่านอย่างละเอียด เพื่อให้เข้าใจชัดเจน 5. อ่านวิเคราะห์วิจารณ์ การที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้อ่านต้องมีทักษะการอ่าน และประสบการณ์ในการอ่านร่วมด้วย จึงจะสามารถจับใจความได้

จากประเภทของการอ่านที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประเภทของการอ่าน โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1.การอ่านออกเสียง (Oral Reading, Aloud Reading) คือการที่ผู้อ่านถ่ายทอดการรับรู้หรือความเข้าใจความหมายของเรื่องที้อ่านออกมาเป็นเสียงให้ผู้อื่นฟัง 2.การอ่านในใจ (Silent Reading) คือการอ่านเพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องที้อ่านและสามารถเก็บใจความสำคัญจากเรื่องที้อ่านได้

### 3.5 การประเมินการอ่าน

การประเมินผลการอ่านมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนได้ทำกิจกรรมแล้ว ผู้สอนควรมีหลักเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน เพื่อเป็นการตัดสินความรู้ความสามารถในการอ่าน เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพหลังจากที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550, น.140) กล่าวถึง แนวทางการประเมินผลการอ่านไว้ว่า

1. การวัดและประเมินผลทักษะการอ่าน จะต้องวัดพฤติกรรมให้ครอบคลุม 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

2. การวัดและประเมินผลทักษะการอ่านจะต้องประเมินสมรรถภาพทั้ง 5 คือ มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การอ่าน อ่านออกเสียง อ่านในใจและจับใจความของเรื่อง อ่านอย่างมีวิจารณญาณ รักการอ่านและมีนิสัยที่ดีในการอ่าน

3. การวัดและประเมินผลทักษะการอ่านสามารถวัดได้ด้วยวิธีการหลากหลาย เช่น การทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ คือ แบบทดสอบ แบบสัมภาษณ์ แบบสำรวจรายการ และแบบสอบถาม

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554, น.48) กล่าวว่า มีเกณฑ์การตัดสินความสามารถการอ่าน อยู่ 4 ระดับ คือ ดีเยี่ยม หมายถึง มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน ที่มีคุณภาพดีเลิศอยู่เสมอ

ดี หมายถึง มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน ที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับผ่าน หมายถึง มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน ที่มีข้อบกพร่องบางประการ

ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน หรือผลงานนั้นยังมีข้อบกพร่องที่ต้องได้รับการปรับปรุงแก้ไขหลายประการ

ปาริชาติ ชินโน (2555, น.103) กล่าวว่า การประเมินผลความสามารถในการอ่าน ต้องวัดพฤติกรรมให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ประเมินให้ครอบคลุมสมรรถภาพทั้ง 5 และวัดด้วยวิธีการที่หลากหลาย เกณฑ์ที่ใช้แบ่งระดับความสามารถในการอ่านมี 5 ระดับ คือ ชั้นสามารถจัดการกับสิ่งที่อ่านในภารกิจง่าย ๆ ได้ ชั้นมีความชำนาญในการอ่านใน

ระดับพื้นฐานขั้นสามารถอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาที่ค่อนข้างยาก ขั้นสามารถอ่านและเข้าใจเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อน และขั้นที่สามารถอ่านอย่างเข้าใจในเรื่องที่ยากและซับซ้อนได้ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความสามารถในการอ่าน ได้แก่ แบบทดสอบ ซึ่งมี 3 แบบ คือ แบบทดสอบอัตโนมัติ แบบทดสอบปรนัยและแบบทดสอบกึ่งปรนัย

จากการประเมินการอ่านที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การประเมินการอ่าน สามารถทำได้ในรูปแบบหลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่เข้ามามีบทบาท เช่น ช่วงวัยของผู้เรียน ประเภทของเนื้อหา ประเภทของแบบทดสอบ ต้องเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของผู้เรียน และต้องวัดพฤติกรรมให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย โดยที่ผู้สอนต้องออกแบบให้สอดคล้องกับปัจจัยต่าง ๆ และเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ ในด้านการประเมินการอ่าน

#### 4. การเขียน

การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของ บุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์หรือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้

##### 4.1 ความหมายของการเขียน

การเขียนนี้เป็นการแสดงออกเพื่อการสื่อสาร เป็นการถ่ายทอดความคิด ประสบการณ์ความรู้ ตามต้องการออกมาเป็นตัวอักษร ทำให้มองเห็นความสำคัญของการเขียนว่า มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถานนิยามว่า การเขียน คือ “ขีดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข, ขีดให้เป็นเส้นหรือรูปต่างๆ, วาดแต่งหนังสือ” การเขียนเป็นการแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก และความต้องการ ของผู้ส่งสารออกไปเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้รับสาร สามารถอ่านเข้าใจ ได้รับทราบความรู้, ความคิด, ความรู้สึก และความต้องการเหล่านั้น การถ่ายทอดโดยวิธีบอกเล่าปากต่อปาก หรือที่เรียกว่า “มุขปาฐะ” อาจทำให้สารตกหล่นหรือคลาดเคลื่อนได้ง่าย ลายลักษณ์อักษรหรือที่ตัวหนังสือ

วรรณิ โสมประยูร (2553, น.146) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่าการเขียน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของ บุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์หรือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ เพราะการเขียนนี้เป็นทักษะการส่งออกตามหลักของภาษาศิลป์

อัจฉรา ชิวพันธุ์ (2553, น.1) ที่กล่าวไว้ว่า การเขียนนี้เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และประสบการณ์ต่าง ๆ ของผู้เขียนเพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้ตรงตามที่ต้องการ คณะกรรมการวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ศูนย์วิชาบูรณาการหมวดวิชาภาษาไทย (2556, น.179) กล่าวว่า การเขียนนี้เป็นทักษะสำคัญที่ใช้สำหรับถ่ายทอด บันทึก และเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อติดต่อสื่อสารกันระหว่างคนในสังคม ซึ่งแต่ละสังคมได้กำหนดสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายแตกต่างกันไป หากแต่ต้องเป็นที่เข้าใจตรงกันของคนในสังคมนั้น ๆ

ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2561, น.44) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะการสื่อสารด้วยตัวอักษร ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึกของผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน การเขียนเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ เพราะการเขียนทุกชนิดต้องมีรูปแบบหลักการที่ผู้เขียนต้องรู้ ทำความเข้าใจ เพื่อปฏิบัติได้ถูกต้อง และมีศิลปะในการเลือกใช้คำถูกต้องตามหลักภาษา ไพเราะ และเหมาะสม

จากความหมายของการเขียนที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเขียนมีความสำคัญ คือเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร ถ่ายทอด บันทึก และเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นความรู้ ความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึกและอารมณ์ของผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน โดยผ่านลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้รับสารสามารถอ่านเข้าใจ ได้รับทราบความรู้, ความคิด, ความรู้สึก และความต้องการเหล่านั้น และเป็นเครื่องวัดความเจริญทางด้านอารยธรรมทางภาษาของมนุษย์

#### 4.2 ความสำคัญของการเขียน

การเขียนหนังสือเป็นสิ่งที่ต้องเรียนและต้องใช้ความพยายาม เนื่องจากการเขียนเป็นวิธีการสื่อสารที่สำคัญที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้ความรู้สึกนึกคิด เรื่องราว ตลอดจนประสบการณ์ต่าง ๆ จากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่านผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์ (2551, น.69) ได้ให้ความสำคัญ ของการเขียนโดยสรุปไว้ดังนี้

1. เป็นเครื่องแสดงออกความรู้ ความคิด และความรู้สึกของมนุษย์
2. เป็นเครื่องมือสำคัญในการวัดความเจริญหรืออารยธรรมแต่ละยุคแต่ละสมัย
3. เป็นเครื่องมือใช้สื่อสารทั้งเรื่องในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต
4. เป็นเครื่องมือที่ใช้สนองความปรารถนาของมนุษย์
5. เป็นสื่อที่ช่วยกระจายความรู้ ความคิดให้กว้างไกลและรวดเร็ว
6. เป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดมรดกทางด้านสติปัญญาของมนุษย์
7. เป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้สึกนึกคิด และความเพลิดเพลินแก่คนทุกเพศ ทุกวัย
8. เป็นบันทึกทางสังคมที่ให้คุณประโยชน์แก่คนรุ่นปัจจุบันและอนาคต
9. เป็นงานอาชีพที่สำคัญอย่างหนึ่งในปัจจุบัน

วรรณิ โสมประยูร (2553, น.147 – 148) ได้ให้ความสำคัญของการเขียนโดยสรุปไว้

ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจ และประสบการณ์ของตนเองเสนอต่อผู้อ่าน
2. เป็นการเก็บบันทึกรวบรวมข้อมูลที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ซึ่งตนเคยมีประสบการณ์มาก่อน
3. เป็นการระบายอารมณ์อย่างหนึ่ง เกี่ยวกับเรื่องที่ทำให้ผู้เขียนเกิดความรู้สึกประทับใจ ในประสบการณ์ที่ผ่านมา
4. เป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม เช่น ถ่ายทอดจากสมัยหนึ่งไปสู่อีกสมัยหนึ่ง
5. เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญาของบุคคล เนื่องจากการเรียนรู้เกือบทุกอย่างต้องใช้การเขียนเป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกสิ่งที่ได้ฟังหรือได้อ่าน
6. เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์
7. เป็นการแสดงออกตามภูมิปัญญาของผู้เขียน
8. เป็นอาชีพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยกย่องว่ามีเกียรติ
9. เป็นการพัฒนาความสามารถและบุคลิกส่วนบุคคลให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง ในการแสดงความรู้สึกและแนวคิด
10. เป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ จากความสำคัญการเขียนที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเขียนมีความสำคัญเพราะเป็นวิธีการสื่อสารและมีประโยชน์ เนื่องด้วยเป็นการถ่ายทอด ความรู้ ความคิด ความรู้สึกต่างๆ ของผู้เขียนเป็นหลักและนอกจากนั้น การเขียนยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการวัดความเจริญทางอารยธรรมของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยด้วย รวมทั้งถ่ายทอดภาพของอดีต ปัจจุบันและอนาคตที่เป็นการจินตนาการได้อีกด้วย สร้างความรัก ความเข้าใจ ข้อตกลงแนวปฏิบัติ เพื่อการอยู่ร่วมกันของสังคม

### 4.3 จุดมุ่งหมายของการเขียน

จุดมุ่งหมายของการเขียน คือ สิ่งที่ผู้เขียนต้องคำนึงว่าในการเขียนแต่ละครั้งนั้น ต้องการเขียนเพื่อสื่อเรื่องใด โดยผู้เขียนต้องใช้ความรู้และประสบการณ์ รวมทั้งหลักการเขียนประกอบการเขียน เพื่อให้การเขียนเพื่อการสื่อสารนั้นๆ บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้เนื่องจากการเขียนเป็นทักษะที่ต้องเอาใจใส่ฝึกฝนอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดความรู้ความชำนาญและป้องกันความผิดพลาด ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546, น.203) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนว่า เป็นการขีดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข ขีดให้เป็นเส้นหรือรูปต่าง ๆ วาด แต่งหนังสือ

สนธิ สัตโยภาส (2542, น.206) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนว่าโดยทั่วไปแล้วผู้เขียนจะสร้างสรรค์งานเขียนเพื่อจุดประสงค์ดังต่อไปนี้



1. เขียนเพื่อบอกเล่าหรืออธิบายเป็นงานเขียนที่มุ่งให้ผู้อ่านรับทราบเข้าใจในเรื่องราว เหตุการณ์วิธีการหรือความจริงเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ

2. เขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นเป็นงานเขียนที่ผู้เขียนเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยมีหลักฐานข้อมูลและเหตุผลประกอบ

3. เขียนเพื่อจูงใจโน้มน้าวใจเป็นงานเขียนที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นคล้อยตามจนเกิดการปฏิบัติตาม

4. เขียนเพื่อสร้างจินตภาพและความเพลิดเพลิน

วรรณิ โสมประยูร (2553, น.148) ได้ให้ไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อคัดลายมือหรือเขียนให้ถูกต้องตามลักษณะตัวอักษร ให้เป็นระเบียบ ชัดเจน และอ่านเข้าใจง่าย

2. เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการเขียนให้พัฒนาองงามขึ้นตามควรแก่วัย

3. เพื่อให้มีทักษะการเขียนสะกดคำถูกต้องตามอักขรวิธี เขียนวรรคตอนได้ถูกต้อง

4. เพื่อให้รู้จักเลือกภาษาเขียนที่ดี มีคุณภาพเหมาะสมกับบุคคลและโอกาส

5. เพื่อให้สามารถรวบรวมและลำดับความคิด แล้วจัดบันทึก สรุป และย่อใจความในเรื่องที่อ่านหรือฟังได้

6. เพื่อถ่ายทอดให้มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความรู้สึกนึกคิดเป็นเรื่องราวให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายอย่างแจ่มแจ้ง

7. เพื่อให้สามารถสังเกต จดจำ และเลือกเฟ้นถ้อยคำ หรือสำนวนโวหารให้ถูกต้องตามหลักภาษา และสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ

8. เพื่อให้มีทักษะการเขียนประเภทต่าง ๆ และสามารถนำหลักการเขียนไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

9. เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยการเขียนตามที่ตนเองสนใจและมีความถนัด

10. เพื่อให้เห็นความสำคัญและคุณค่าของการเขียน

จากจุดมุ่งหมายที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นสรุปได้ว่า เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่า การเขียนจะต้องมีจุดประสงค์ในการเขียน ตามรายละเอียดที่กล่าวมาในข้างต้น ดังนั้นการจะเริ่มต้นการเขียน นอกจากจะต้องเข้าใจในเนื้อหาหรือข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ แล้ว ผู้เขียนต้องมีจุดมุ่งหมายในการเขียนว่าจะเขียนด้วยจุดประสงค์ใด การรวบรวมข้อมูล ความรู้ จากการอ่าน การฟัง การคิดวิเคราะห์ที่จะถ่ายทอดแสดงออกมาด้วยการเขียนก็จะมีคุณค่าเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อ่านต่อไป

#### 4.4 ประเภทการเขียน

ประเภทของการเขียนเพื่อส่งสารมีประสิทธิภาพมากน้อยแค่ไหนนั้นขึ้นอยู่กับผู้ส่งสารหรือผู้เขียนซึ่งจะต้องมีความสามารถในหลายด้าน ทั้งกระบวนการคิดกระบวนการเขียน ความสามารถในการใช้ภาษาและอื่นๆ ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2547, น.100) กล่าวถึง ประเภทของการเขียนไว้ ดังนี้

1. การเขียนเรียงความ
2. การเขียนย่อความหรือสรุปความ
3. การเขียนจดหมาย
4. การเขียนบทร้อยกรอง

สำลี รักสุทธี (2551, น.10) กล่าวถึง ประเภทของการเขียนไว้ ดังนี้

1. การเขียนตามรูปแบบเป็นการเขียนที่มีการกำหนดรูปแบบได้ถ้าเขียนผิดไปจากรูปแบบถือว่าไม่ถูกต้องเช่นการเขียนเรียงความ การเขียนจดหมาย การเขียนย่อความ การเขียนหนังสือราชการ การเขียนประกาศ เป็นต้น
2. การเขียนไม่เป็นรูปแบบเป็นการเขียนอิสระไม่มีรูปแบบตายตัวซึ่งการเขียนประเภทนี้จะปรากฏเห็นมากมายในงานเขียนทั่วไป เช่น การเขียนเรื่องสั้น เขียนเล่าเรื่อง การเขียนบันทึกเหตุการณ์ การเขียนบันทึกความรู้ การเขียนบันทึกการเดินทาง เป็นต้น
3. การเขียนบทร้อยกรองถือเป็นการเขียนตามรูปแบบประเภทหนึ่งซึ่งมีลักษณะฉันทลักษณ์ของแต่ละประเภทชัดเจนผู้เขียนต้องเข้าถึงลักษณะของคำประพันธ์หรือบทร้อยกรองประเภทนั้นเช่นการเขียนกลอนแปดการเขียนกาพย์ยานี เป็นต้น
4. การเขียนสารคดีถือเป็นการเขียนไม่เป็นรูปแบบประเภทหนึ่งผู้เขียนต้องมีความรู้ข้อมูลข้อเท็จจริงเรื่องใดเรื่องหนึ่งอาจเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมประเพณีวัฒนธรรม ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมก็ได้เพื่อบอกเล่าให้คนอื่นรู้
5. การเขียนเรื่องสั้นนวนิยายเป็นการเขียนที่อาจเป็นความจริงข้อเท็จจริงหรือเรื่องที่คิดจินตนาการขึ้นเองก็ได้เรื่องลักษณะนี้ส่วนใหญ่จะมีตัวนำละครเรื่องหรืออาจเป็นเรื่องราวที่สมมุติเหตุการณ์ขึ้นเองก็ได้
6. การเขียนสื่อความถือเป็นการเขียนทุกประเภทที่ผู้เขียนอาจใช้ศิลปะการเขียนแบบใดก็ได้เช่นเขียนสื่อด้วยรูปสัญลักษณ์บทร้อยกรองเขียนสื่อความในรูปสัญลักษณ์ ร้อยแก้วก็ได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความชำนาญและความต้องการที่จะสื่อของผู้เขียนเป็นสำคัญ

จากประเภทการเขียนที่กล่าวมาสรุปได้ว่า โดยทั่วไปมี 2 ประเภทตามลักษณะของงานเขียนคือการเขียนแบบร้อยแก้วเป็นการเขียนแบบความเรียงไม่บังคับตามลักษณะของฉันทลักษณ์

และการเขียนแบบร้อยกรอง เป็นการเขียนแบบบังคับตามฉันทลักษณ์เช่น โคลงฉันทกาพย์กลอนร้อย เป็นต้นและการเขียนยังจะแบ่งตามกลุ่มหมยที่ต้องการของผู้เขียนได้อีกประการหนึ่ง

#### 4.5 การประเมินการเขียน

การวัดและการประเมินผลเป็นกระบวนการที่ช่วยผู้สอนได้ข้อมูลสารสนเทศ ที่แสดงถึงพัฒนาการความก้าวหน้าและความสำเร็จของผู้เรียน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้เต็ม ตามศักยภาพ ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

สถาบันภาษาไทย (2557, น.107) กล่าวว่า ในการพิจารณาทักษะการเขียนนั้นต้องพิจารณาที่ผลงาน โดยมีสิ่งต้องคำนึงถึงคือ

1. ด้านเนื้อเรื่องคือมีความสัมพันธ์กับหัวเรื่องและมีการบูรณาการตามความคิดของตน
2. การจัดระบบของข้อเขียน เช่น มีความต่อเนื่องทางความคิด
3. รูปแบบของภาษาและการใช้เช่น ระดับของน้ำเสียงที่แสดงออกในข้อเขียน

คำศัพท์ ที่ถูกต้องเหมาะสม

ในการประเมินทักษะการเขียนนั้นพิจารณาที่ผลงานเขียน โดยพิจารณาจาก

1. ด้านเนื้อหา พิจารณาจากความชัดเจนคือมีการสะกตคำที่ถูกต้อง มีความชัดเจนในด้านการใช้ถ้อยคำจะช่วยให้การสื่อความหมายระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านได้ตรงกัน ได้แก่ การใช้คำที่มีความสมบูรณ์เป็นการง่ายต่อการอ่าน ความกระชับในเนื้อเรื่องคือการใช้สั้นอยู่แต่ให้ได้ความหมายที่ชัดเจนและมีน้ำหนักความประทับใจคือความรู้สึกที่เกิดจากการที่ผู้เขียนใช้ถ้อยคำเร้าความรู้สึกของผู้อ่าน ความไพเราะคือการเลือกใช้ถ้อยคำที่มีเสียงไพเราะรื่นหู การสร้างภาพคือ การใช้ถ้อยคำ ที่ทำให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์โดยใช้คำ ที่แสดงออกเป็นรูปธรรมได้

2. ด้านลำดับเรื่องคือการลำดับเรื่องมีความราบรื่นไม่สะดุด
3. ด้านโครงสร้างของประโยค คือการพิจารณาถึงไวยากรณ์ที่ใช้ในงานเขียนมีการ

ลำดับวลี และอนุประโยคที่ถูกต้อง

ทิตานา เขมมณี และคณะ (2544, น.40) ได้เสนอแนวคิดว่าการประเมินทักษะการเขียนนั้นพิจารณาที่ผลงาน โดยพิจารณาจาก

1. ด้านเนื้อหาคือการบอกให้ชัดเจนแน่นอนว่า จะเขียนเพื่ออะไรการใช้สำนวนภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่เขียน
2. ด้านลำดับเรื่อง คือโครงสร้างของเรื่อง มีการจัดลำดับความคิดของเรื่องที่เขียนได้ต่อเนื่องและสอดคล้องกัน คลอบคลุมประเด็นที่สำคัญ และมีรายละเอียดครบถ้วน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2557) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินตามจุดเน้นคุณภาพนักเรียน ไว้ดังนี้

จุดเน้นการเขียนคล่องคือเขียนย่อความอย่างคล่องแคล่วและมีมารยาทในการเขียน ประเด็นการประเมิน

1. รูปแบบ
2. การใช้ภาษา
3. เขียนคำถูกต้อง
4. มีมารยาทในการเขียน (เขียนอ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า)

เกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการประเมิน

ร้อยละ 75 ขึ้นไป ระดับดีมาก

ร้อยละ 50-74 ระดับดี

ร้อยละ 25-49 ระดับพอใช้

ร้อยละ 0-24 ระดับปรับปรุง

จากการประเมินการเขียนสรุปได้ว่า การประเมินความสามารถด้านการเขียนเป็นการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อแสดงความรู้ ความคิด ประสบการณ์ การใช้ถ้อยคำสื่อความหมาย โดยแสดงออกมาในงานเขียนรูปแบบต่าง ๆ ในการวัดและประเมินผลจะพิจารณา เนื้อหาสาระการใช้ภาษาการเขียนสะกดคำ และมีมารยาทในการเขียน

## 5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสมองของมนุษย์ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมาย หลักการ และขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามลำดับดังนี้

### 5.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

ความหมายของการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนที่มีนักวิชาการหลายท่านการจัดการเรียนได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน ไว้ดังนี้

Jensen (2000) อ้างถึงใน กฤตพร ประจันตะเสน (2565, น.45) กล่าวว่า การเรียนแบบใช้สมองเป็นฐานคือ การเรียนรู้ที่สอดคล้องต่อสมองกับธรรมชาติการเรียนรู้ของสมอง เป็นการเรียนรู้ที่ต้องตอบคำถามว่าอะไรบ้างที่ดีต่อสมองเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสาน หรือรวบรวมหลากหลายทักษะความรู้ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการทำงานของสมอง เช่น ความรู้ทางเคมีศาสตร์ ประสาท

วิทยา จิตวิทยา สังคมศาสตร์ พันธุศาสตร์ ชีววิทยา เป็นการนำความรู้การทำงานหรือธรรมชาติการเรียนรู้ของสมองมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสมองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

อัครภูมิ จารุภากร และ พรพิไล เลิศวิชา (2550, น.234) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยเข้าใจสมองคือ การทำความเข้าใจหรือมีมุมมองต่อกระบวนการเรียนรู้โดยอิงอาศัยความรู้ความเข้าใจการทำงานของสมอง ทิศนะต่อการเรียนรู้เช่นนี้ทำให้การจัดการเรียนการสอนวางอยู่บนฐานของความสนใจและการใคร่ครวญว่าปัจจัยใดบ้างที่ทำให้สมองมีการเปลี่ยนแปลง โดยมีวงจรการทำงานของกลุ่มเซลล์และเครือข่ายเซลล์ภายในสมองที่พัฒนาขึ้น หรือสมองมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการเรียนการสอนแบบใด อย่างไร มีการเปลี่ยนแปลงใดเกิดขึ้นในสมองขณะที่เรียนรู้ ความรู้ความเข้าใจและความชำนาญของผู้เรียนจะสะท้อนออกมาอย่างไรจากการเปลี่ยนแปลงภายในสมองการเรียนรู้จะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ควรใช้วิธีการประเมินแบบใด

สถาบันวิทยาการการเรียนรู้ (2551, น.2) ระบุว่า การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึงการจัดการเรียนรู้ที่อิงอาศัยความรู้ความเข้าใจการทำงานของสมอง เมื่อเกิดการเข้าใจนำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดสิ่งแวดล้อมและที่สำคัญคือการออกแบบสื่อ และวิธีการเรียนที่ต้องเน้นให้ผู้เรียนสนใจ และเข้าใจสิ่งที่เรียนได้โดยง่าย

เกศสุตา ใจคำ (2552, น.69) กล่าวว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน(Brain-based Learning ถือเป็น การปฏิรูปการเรียนรู้ที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง เป็นการนำความรู้เรื่องสมอง มาประยุกต์ใช้กับการจัดการศึกษา และกระบวนการเรียนรู้ ให้เข้ากับการทำงานของสมองเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียนทั้งสถาบันการศึกษาและสถาบันครอบครัวควรต้องช่วยกันเอาใจใส่ดูแล มีการส่งเสริมการเรียนรู้หลายๆ ด้าน ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนจะสามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสมองให้มีศักยภาพสูงสุดได้มากน้อยเพียงไร

ชนาธิป พรกุล (2554, น.35) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน คือ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติการทำงานของสมอง โดยนำองค์ความรู้ของสมองใช้เป็นฐานการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ และยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนสำคัญโดยให้ความสำคัญในการสร้างโอกาสในการรับรู้และเก็บข้อมูลไว้มากที่สุด การจัดการเรียนรู้ต้องมีชีวิตชีวา หรือเป็นกิจกรรมที่ทำท่าย ชัดเจนไม่คลุมเครือ ทำให้เกิดการตื่นตัวแบบผ่อนคลาย โดยมีกิจกรรมที่ฝึกซ้ำทบทวนบ่อยๆ ผู้เรียนจะสามารถเพิ่มพูนความเข้าใจเก็บประเด็นสำคัญและเพิ่มศักยภาพการนำความรู้ไปใช้

อามีเนาะ ตาริตา (2560, น.19) กล่าวว่า เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่นำความรู้ของการทำงานของสมองตามพัฒนาการของนักเรียนใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งจัด

สื่อการเรียนและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเต็มศักยภาพ

จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งตระหนักถึงโครงสร้างและขั้นตอนการทำงานของสมองที่มีความแตกต่างกันของแต่ละบุคคล โดยครูผู้สอนควรส่งเสริมและชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย โดยนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้โดยการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้

## 5.2 แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นแนวความคิดของนักประสาทวิทยาและนักการศึกษา กลุ่มหนึ่ง ที่สนใจการทำงานของสมองมาประสานกับการจัดการศึกษา โดยนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมองมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละช่วงวัย ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

Caine and Caine. (1990) อ้างถึงใน กฤตพร ประจันตะเสน (2565, น.45) แนะนำว่า หลักการสำคัญของการการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานไม่ใช่ให้ใช้เพียงข้อเดียว แต่ให้เลือกใช้ข้อที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นมากที่สุดและการเรียนการสอนบรรลุผลสูงสุดเท่าใดก็ได้ เป็นการเพิ่มทางเลือกให้ผู้สอนซึ่งหลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมี 12 ประการ ดังนี้

1. สมองเรียนรู้พร้อมกันทุกระบบ แต่ละระบบมีหน้าที่ต่างกันและสมองเป็นผู้ดำเนินการที่สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้หลายอย่างในเวลาเดียวกันโดยผสมผสานทั้งด้านความคิด ประสบการณ์และอารมณ์รวมถึงข้อมูลที่มีอยู่หลากหลายรูปแบบ เช่น สามารถชิมอาหารพร้อมกับได้กลิ่นของอาหาร การกระตุ้นสมองส่วนหนึ่งย่อมส่งผลกับส่วนอื่นๆ ด้วยการเรียนรู้ทุกอย่างมีความสำคัญ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจะทำให้การเรียนรู้ที่หลากหลาย

2. การเรียนรู้มีผลมาจากด้านสรีระศาสตร์ทั้งสุขภาพลานามัย การพักผ่อนนอนหลับ ภาวะโภชนาการ อารมณ์และความเหนื่อยล้า ซึ่งต่างส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมองผู้สอนควรให้ความใส่ใจมีใจสนใจเฉพาะความรู้สึกลึกซึ้งหรือสติปัญญาด้านเดียว

3. สมองเรียนรู้โดยการหาความหมายของสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ การค้นหาความหมายเป็นสิ่งที่มาตั้งแต่เกิด สมองจำเป็นต้องเก็บข้อมูลในส่วนที่เหมือนกันและค้นหาความหมายเพื่อตอบสนองกับสิ่งเร้าที่เพิ่มขึ้นมา การสอนที่มีประสิทธิภาพต้องยอมรับว่าการให้ความหมายเป็นเอกลักษณ์แต่ละบุคคลและความเข้าใจของนักเรียนอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์แต่ละคน

4. สมองค้นหาความหมายโดยการค้นหาแบบแผน (Pattern) ในสิ่งที่เรียนรู้ การค้นหาความหมาย เกิดขึ้นจากการเรียนรู้แบบแผนขั้นตอนการจัดระบบข้อมูล เช่น  $2+2 = 4, 5+5 = 10, 10+10 = 20$  แสดงว่าทุกครั้งที่เรารวผลของมันจะเพิ่มขึ้นตามจำนวนเราสามารถเรียนรู้แบบ

แผนของความรู้ได้ และตรงกันข้ามเราจะเรียนรู้ได้น้อยลงเมื่อเราไม่ได้เรียนแบบแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพต้องเชื่อมโยงความคิดที่กระจัดกระจายและข้อมูลที่หลากหลายมาจัดเป็นความคิดรวบยอดได้

5. อารมณ์มีผลต่อการเรียนรู้อย่างมาก อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้เราไม่สามารถแยกอารมณ์ออกจากความรู้ความเข้าใจได้และอารมณ์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ได้รับอิทธิพลจากอารมณ์ ความรู้สึกและทัศนคติ

6. กระบวนการทางสมองเกิดขึ้นทั้งในส่วนรวมและส่วนย่อยในเวลาเดียวกันหากส่วนรวมหรือส่วนย่อยถูกมองข้ามไปในส่วนใดส่วนหนึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ยาก

7. สมองเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสัมผัสจะต้องลงมือกระทำจึงเกิดการเรียนรู้หากได้รับประสบการณ์ตรงจากสิ่งแวดล้อมมากเท่าใดจะยิ่งเพิ่มการเรียนรู้มากเท่านั้น การเรียนรู้จากการบอกเล่า จากการฟังอย่างเดียวอาจทำให้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อมน้อยส่งผลให้สมองเกิดการเรียนรู้ที่น้อยลง

8. สมองเรียนรู้ทั้งในขณะรู้ตัวและไม่รู้ตัว ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการได้รับประสบการณ์และสามารถจดจำได้ไม่เพียงแต่ฟังจากคนอื่นบอกอย่างเดียว นอกจากนี้ผู้เรียนยังต้องการเวลาเพื่อจะเรียนรู้ด้วย รวมทั้งผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ด้วยว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไรเท่า ๆ กับจะเรียนรู้อะไร

9. สมองใช้การจำอย่างน้อย 2 ประเภทคือ การจำที่เกิดจากประสบการณ์ตรงและการท่องจำ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นหนักด้านการท่องจำทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้ จากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสและเรียนรู้โดยตรง ผู้เรียนจึงไม่สามารถให้รายละเอียดเพิ่มเติมจากสิ่งที่ท่องจำมาได้

10. สมองเข้าใจและจดจำเมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นได้รับการปลูกฝังอย่างเป็นธรรมชาติเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่สุดเกิดจากประสบการณ์

11. สมองจะเรียนรู้มากขึ้นจากการทำทหายและการไม่ข่มขู่ บรรยากาศในชั้นเรียนจึงควรจะเป็นการทำทหายแต่ไม่ควรข่มขู่ผู้เรียน

12. สมองแต่ละคนเป็นลักษณะเฉพาะตัว ดังนั้นรูปแบบการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้จึงเป็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล ในการสอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ชอบบางคนชอบเรียน

จากแนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สรุปได้ว่าการทำงานของสมองมาประสานกับการจัดการศึกษา โดยนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมองมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละช่วงวัย และทำให้เข้าใจในการทำงานของสมองได้มากยิ่งขึ้น

### 5.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

Jensen (2000) อ้างถึงใน อามีเนาะ ตาริตา (2560, น.23-24) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. Preparation เป็นการเตรียมสมองสำหรับการเชื่อมโยงความรู้ ผู้สอนอาจจะให้กำลังใจหรือกระตุ้นผู้เรียนด้วยการอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วและสอบถามความต้องการของผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรในหัวข้อนั้นอีกบ้าง

2. Acquisition เป็นการเตรียมสมองเพื่อซึมซับข้อมูลใหม่ สมองจะเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลความรู้เพิ่มเติมกับข้อมูลใหม่ตามความเป็นจริงอย่างสร้างสรรค์

3. Elaboration ผู้เรียนจะเรียนรู้โดยการใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็นเพื่อสนับสนุนเชื่อมโยงการเรียนรู้และเพื่อตรวจสอบแก้ไขข้อมูลที่ผิดพลาด

4. Memory Formation สมองจะทำงานภายใต้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยดึงข้อมูลจากการเรียนรู้รวมทั้งอารมณ์และสภาพทางร่างกายของผู้เรียนในเวลานั้นมาใช้แบบไม่รู้ตัวเป็นไปโดยอัตโนมัติ การสร้างความจำเกิดขึ้นทั้งในขณะที่ผู้เรียนพักผ่อนและนอนหลับ

5. Functional Integration ผู้เรียนจะประยุกต์ข้อมูลเดิมมาใช้กับสถานการณ์ เช่น ผู้เคยเรียนการซ่อมเครื่องมือ อุปกรณ์ โดยการดูการซ่อมเตาอบที่บ้านพักมาแล้วเขาต้องสามารถประยุกต์ทักษะการซ่อมเตาอบไปซ่อมอุปกรณ์ชนิดอื่นได้ด้วย

พรพิไล เลิศวิชา (2553, น.7) ได้ให้แนวทางขั้นตอนการสอนที่สอดคล้องตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นอุ่นเครื่อง (Warm - up stage) มีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. บริหารสมอง (Brain -gym)
2. ยืดเส้นยืดสาย (Stretcher, energizer)
3. กิจกรรมเคลื่อนไหว (Movement)
4. เพลง, เกม (Song, games)

ขั้นที่ 2 ขั้นเรียนรู้ (Learning stage) มีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. กระตุ้นความสนใจด้วยสื่อที่แปลกใหม่ท้าทาย (Challenging)
2. สิ่งที่สอนต้องมีความหมายใกล้ตัวและเชื่อมโยงกับบริบทแวดล้อม (Meaningful)
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย (Multiple learning activities) และมีบรรยากาศตื่นตัว หรือสนุกเพลิดเพลิน

4. สรุปโดยใช้แผนผัง ตาราง กราฟ และใส่รหัสช่วยจำ (Memory encoding) ถ้าเป็นไปได้



ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice stage) มีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ทำการฝึกซ้ำ 1 จนเกิดความเข้าใจ และความชำนาญ (Practice, practice and
2. ปรับปรุงและพัฒนาผลงานโดยใช้ใบงานและชิ้นงานที่ ก้าวหน้าขึ้น

(Improvement and development)

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป (Conclusion stage) มีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. สรุปความคิดรวบยอดของบทเรียนซ้ำอีกครั้งหนึ่ง
2. ประเมินผลการเรียนรู้ตามตัวชี้วัด

ขั้นที่ 5 ขั้นนำไปใช้ (Application stage) มีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ เช่น ทำใบงานใหม่ ๆ โครงการใหม่ ๆ
2. สร้างสรรค์ผลงานและชิ้นงาน

นิราศ จันทรจิตร (2553, น.341-344) เสนอกรอบการจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ หรือนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเตรียมความพร้อม โดยสร้างความสนใจหรือแรงจูงใจในการที่จะเรียนรู้เรื่องใหม่ มีการตรวจสอบและทบทวนความรู้พื้นฐานของผู้เรียนและสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยไม่เคร่งเครียดจนเกินไป กระตุ้นและเร้าความสนใจให้ผู้เรียนมีความพร้อมในทุกด้านในการเผชิญเหตุการณ์หรือสถานการณ์การเรียนรู้ที่จะตามมาในรูปแบบต่าง ๆ ในลักษณะที่ง่ายไม่ซับซ้อนและน่าสนใจ ได้แก่ กิจกรรมเกม เพลง เรื่องเล่า การแสดงความคิดเห็น การแข่งขัน ปริศนาข้อความ การตอบคำถาม สื่อภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง สื่อวีซีดี หรือสื่อของจริง หรือการตรวจสอบความรู้พื้นฐานด้วยวิธีการที่เหมาะสม โดยเป็นประเด็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบริบทของเนื้อหาสาระที่จะเรียนรู้ใหม่ทั้งในรูปแบบของกลุ่มหรือผู้เรียนรายบุคคล

2. ขั้นนำเสนอความรู้ใหม่ หรือขั้นการสำรวจความรู้หรือการเรียนรู้เนื้อหาสาระใหม่ จากการนำเสนอของครูจากสื่อการเรียนหรือจากการที่ผู้เรียนลงมือสำรวจ ศึกษา หรือค้นหาคำตอบจากแหล่งความรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายน่าสนใจและไม่ซับซ้อน มีหลักการสำคัญของกิจกรรมในขั้นนี้ คือ จัดให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันหรือรายบุคคล รับรู้และทำความเข้าใจในเนื้อหาหรือบทเรียนใหม่ด้วยประสาทสัมผัสรับรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์และร่วมมือกันเรียนรู้กับผู้อื่น และจัดลำดับขั้นตอนของเนื้อหาความรู้ที่เชื่อมโยงต่อเนื่องและมีเหตุผลอธิบายได้เรียนรู้จากสื่อที่น่าสนใจเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน ข้อมูลความรู้ที่จัดให้เรียนควรสอดคล้องกับวิถีชีวิตจริงของผู้เรียน

3. ขั้นการวิเคราะห์และสรุป หรือสร้างความคิดรวบยอดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนนำข้อมูลความรู้ใหม่ที่ได้รับ แต่ยังไม่มีการนำมาจัดระบบระเบียบให้เป็นความคิดรวบยอดหรือองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนั้น จึงต้องจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนนำมาสังเคราะห์หรือสรุปเป็นความคิดรวบยอดของบทเรียน โดยใช้แผนภูมิกราฟิกหรือผังความคิดใน

การสังเคราะห์และสรุปความรู้ หากมีเวลาพออาจจัดกิจกรรมเริ่มจากผู้เรียนแต่ละคนคิดสรุปของตนเองก่อนแล้วสังเคราะห์เชื่อมโยงไปยังกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ โดยจัดเป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการพูดการเขียนและการคิดควบคู่กันของสมาชิกภายในกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความแตกฉานในการแสดงความคิดเห็นรอบด้านก่อนนำไปสู่การพิจารณาตัดสินความคิดเห็นในข้อมูลความรู้ในขั้นต่อมา

4. ชั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้และชั้นการฝึกปฏิบัติ ในกรณีที่มีการเรียนรู้ครั้งนั้นมีจุดประสงค์ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายและตัดสินใจหรือลงความคิดเห็นในข้อสรุปที่น่าเชื่อถือได้และเกิดมุมมองทางความคิดที่แตกต่างกันจึงเห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในความรู้ที่มากขึ้นประกอบกับเมื่อผู้เรียนได้รับการฝึกปฏิบัติหรือฝึกทักษะอย่างต่อเนื่องก็น่าจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและมีความหมายต่อตนเองมากขึ้นด้วย

5. ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ปัญหาที่เผชิญใหม่เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับ ผู้เรียนที่มีวุฒิภาวะสูงอาจปรับใช้กิจกรรมประยุกต์ควบคู่กับการขยายองค์ความรู้ใหม่เนื่องจากชั้นการขยายความรู้เป็นชั้นกิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ความรู้เพิ่มเติมผนวกกับความคิดที่จะนำไปใช้ในสถานการณ์ปัญหาใหม่เพื่อปรับเปลี่ยนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่แนวคิด วิธีการปฏิบัติใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมในลักษณะสร้างสรรค์ เพราะการขยายความรู้จะมีความซับซ้อนมากกว่าเมื่อพิจารณาในบริบทของการประยุกต์ใช้ความรู้

6. ชั้นการประเมินผลการเรียน เป็นกิจกรรมตรวจสอบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจครอบคลุมบริบทเนื้อหาของบทเรียน ทำให้ผู้สอนรับรู้ว่าจุดประสงค์การเรียนรู้หรือตัวชี้วัดนั้นผ่านการตรวจสอบว่าผู้เรียนบรรลุหรือยังและบรรลุผลในระดับใด และต้องปรับปรุงเพิ่มเติมในประเด็นใดบ้าง

จากขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสรุปได้ว่า ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน คือ เป็นจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ กระบวนการและทักษะด้านต่างๆ โดยใช้การกระตุ้นสมองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และจัดระบบความรู้ของสมองให้มีความเชื่อมโยงกันระหว่างข้อมูลต่างๆ และได้ลงมือปฏิบัติทำซ้ำ ๆ ให้เกิดความเข้าใจ และนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดได้โดยผู้วิจัยจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของเรื่อง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน นำมาสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 2.3 แสดงการสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน

Jensen (2000)	นิราศ จันทจริตร (2553)	พรพิไล เลิศวิชา (2553)	ผู้วิจัย
1.Preparation 2. Acquisition 3. Elaboration 4. Memory 5. Functional Integration	1.ขั้นการสร้างความ สนใจ 2.ขั้นนำเสนอความรู้ ใหม่ 3.ขั้นการวิเคราะห์ และสรุป 4.ขั้นการแลกเปลี่ยน เรียนรู้และขั้นการฝึก ปฏิบัติ 5.ขั้นประยุกต์ใช้ ความรู้ 6.ขั้นการประเมินผล การเรียนรู้	1.ขั้นอุ่นเครื่อง 2.ขั้นเรียนรู้ 3.ขั้นฝึก 4.ขั้นสรุป 5.ขั้นการนำไปใช้	1.ขั้นบริหารสมอง 2.ขั้นนำเสนอข้อมูล ความรู้ 3.ขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึก ทำและฝึกฝน 4.ขั้นสรุปความรู้ 5.ขั้นประยุกต์ใช้ ความรู้

จากตารางที่ 2.3 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานมี 5  
ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง เป็นขั้นกิจกรรมที่ทำให้สมองตื่นตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวา โดย  
กระตุ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้เพลง และ การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เพื่อให้พร้อม  
สำหรับการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอข้อมูลความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทำ  
ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน และมีบรรยากาศตื่นตัว หรือสนุกเพลิดเพลิน

ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึกทำและฝึกฝน เป็นขั้นที่ผู้เรียนเรียนรู้ทำกิจกรรมสร้างผลงาน  
จากการลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้จาก สิ่งที่ได้เรียนที่  
ทำในกิจกรรมร่วมกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำหลังจากได้รับ  
ความรู้จากกิจกรรมต่างๆ

#### 5.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสมองเป็นฐาน ปัจจัยสำคัญสิ่งหนึ่งที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ครูจะต้องเลือกใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียน การเรียนรู้ที่สอดคล้องเหมาะสมกับสมองของนักเรียน ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

วิลลาร์ตน์ สุนทรโรจน์ (2550) ได้เสนอกรอบการจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูวางแผนในการสนทนากับนักเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจในสิ่งที่จะเรียน และสามารถเชื่อมโยงไปสู่เรื่องที่จะเรียนได้
2. ชี้นตกลงขั้นตอนการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนตกลงร่วมกันว่านักเรียนจะต้องทำกิจกรรมใดบ้าง อย่างไร และจะมีวิธีวัดและประเมินผลอย่างไร
3. ชี้นเสนอความรู้ใหม่ เป็นขั้นที่ครูจะต้องเชื่อมโยงประสบการณ์การต่าง ๆ มาสร้างความรู้ใหม่ คือ การสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ นักเรียน จนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน
4. ชี้นฝึกทักษะ เป็นขั้นที่นักเรียนเข้ากลุ่มแล้วร่วมมือกันเรียนรู้ และสร้างผลงานในขั้นนี้คำว่า ฝึกทักษะ หมายถึง การวิจัย การฝึกปฏิบัติการทดลอง การสังเกตจากบรรยากาศแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบฝึกการวาดภาพ และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา (ผลงานควรชัดเจนน่าสนใจ ไม่ใช่ใส่กระดาษ A4 หรือกระดาษแผ่นเล็ก ๆ แต่ควรเป็นกระดาษขนาดใหญ่ เช่นกระดาษปรีฟฟ์ ชี้นำเสนออาจเป็นการเขียนธรรมดาหรือแผนผังความคิด)
5. ชี้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นที่ตัวแทนแต่ละกลุ่มที่ได้จากการจับสลาก ออกมาเสนอผลงาน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
6. ชี้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้แล้วให้นักเรียนทำใบงานเป็นรายบุคคล แล้วเปลี่ยนกันตรวจโดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย แล้วให้นักเรียนแต่ละคนปรับปรุงผลงานตนเอง ให้ถูกต้องครบถ้วนแล้วเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมงานของตนเอง
7. ชี้นกิจกรรมเกม เป็นขั้นที่ครูจัดทำข้อสอบมาให้ให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคลโดยไม่ซักถามกัน ส่งเป็นกลุ่มแล้วเปลี่ยนกันตรวจเป็นกลุ่ม โดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแล้วให้แต่ละกลุ่มหาค่าคะแนนเฉลี่ย บอกครูบันทึกไว้แล้วประกาศผลเกม กลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดเป็นกลุ่มชนะเลิศ

การจัดกิจกรรมทั้ง 7 ขั้นตอนนี้ เป็นกิจกรรมประสมประสานระหว่างการใช้ขั้นตอนการกลุ่มแผนผังความคิด ใบงาน และเกม เป็นหลักการที่มุ่งให้นักเรียนได้ลงมือทำเองได้ฝึกฝนเข้าใจเรื่องเดิมทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และจดจำได้แม่นยำ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และยังสอดคล้องกับหลักการเรียนของ BBL (Brain Based Learning) คือ

การเรียนรู้เรื่องเดิมโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ได้แม่นยำ และจำได้นาน

Jensen (2000) อ้างถึงใน อามีเนาะ ตาริตา (2560, น.23-24) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมพร้อม (Preparation) เป็นการเตรียมสมองสำหรับการเชื่อมโยงความรู้ผู้สอนให้กำลังใจหรือชี้นำนักเรียนด้วยการอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้มาแล้วและสอบถามความต้องการของนักเรียน
2. ขั้นเข้าถึง (Acquisition) เป็นการเตรียมสมองเพื่อซึมซับข้อมูลใหม่ เชื่อมโยงระหว่างข้อมูลความรู้เพิ่มเติมกับข้อมูลใหม่ตามความเป็นจริงอย่างสร้างสรรค์
3. ขั้นลงรายละเอียด (Elaboration) นักเรียนจะเรียนรู้โดยการใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็นเพื่อสนับสนุนและเชื่อมโยงการเรียนรู้เพื่อที่จะได้ตรวจสอบแก้ไขข้อมูลที่ผิดพลาด
4. ขั้นสร้างความรู้ (Memory Formation) ภายใต้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น สมองจะดึงข้อมูลจากการเรียนรู้อารมณ์และสภาพทางร่างกายของนักเรียนในเวลาช่วงนั้นๆ มาใช้โดยอัตโนมัติ โดยการสร้างความจำให้เกิดขึ้นมาในช่วงขณะที่นักเรียนพักผ่อนและนอนหลับ
5. ขั้นบูรณาการ (Functional Integration) นักเรียนจะประยุกต์ข้อมูลเดิมมาใช้กับสถานการณ์ ณ ขณะนั้น

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2559) ได้ร่วมกันนำเสนอการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามรูปแบบ PRC BBL Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อม (Warm Up) เพื่อเป็นการชี้นำสมอง ตามหลักการทำงานของสมอง เมื่อมีการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีความสุข สมองจะหลั่งสารเคมีที่ชื่อว่า เซโรโทนิน (Serotonin) ซึ่งสารนี้มีความสำคัญมาก ช่วยให้มีจิตใจที่สงบและเกิดสมาธิ ซึ่งจะแตกต่างจากเอนดอร์ฟิน (Endorphin) และ โดพามีน (Dopamine) ที่จะช่วยให้มีความสุขและสนุกสนาน ซึ่งขั้นตอนนี้นับว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญ โดยทางโรงเรียนได้กำหนดไว้ว่า ทุกชั่วโมงที่ครูเข้าสอน ครูจะต้อง Warm Up ก่อนเสมอ โดยใช้เวลาไม่เกิน 5 นาที

ขั้นตอนที่ 2 เรียนรู้ (Learning Stage) ในขั้นตอนนี้จะคำนึงถึงหลักการทำงานของสมองที่ว่า “เรียนรู้จากง่ายไปหายาก เรียนรู้จากของจริง และจากการสัมผัส” จากการศึกษาทางประสาทวิทยาศาสตร์พบว่า “มือ” เป็นอวัยวะที่มีประสาทสัมผัสที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ “ปาก” นั่นก็หมายถึง ต้องให้เด็กพูด หรือสื่อสาร การสื่อสารจะช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงเรื่องได้ ดังนั้น การออกแบบรูปแบบการสอน สื่อการสอน คุณครูต้องคำนึงถึงหลักการทำงานของสมองอย่างมาก การเรียนการสอนจึงจะประสบความสำเร็จ ในขั้นตอนที่ 2 นี้ มีขั้นตอนย่อยที่สำคัญหนึ่งคือ “การสรุปในแต่ละชั่วโมง” ทางโรงเรียนได้สนับสนุนให้มีการฝึกอบรม Graphic

Organizer ให้แก่คุณครูทุกกลุ่มสาระ ตลอดจนหนังสือที่เกี่ยวข้องจากต่างประเทศ เพื่อให้คุณครูใช้เป็นเครื่องมือในการสรุปที่ช่วยให้เด็กเกิดความสุข เกิดการเรียนรู้ และจดจำได้ง่ายขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการฝึก ขั้นนี้จะสอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่ว่า “สมองจะจดจำได้ดีนำไปสู่ความจำระยะยาว (Long-term Memory) ต้องผ่านขั้นตอนการฝึกซ้ำๆ” คำว่า “ซ้ำๆ” ในที่นี้ไม่ได้หมายถึง การทำโจทย์เดิมซ้ำๆ แต่หมายถึงการใช้หลักการ เช่น หลักการบวก ก็นำไปใช้กับการบวกที่แตกต่างกันออกไปในโจทย์ คุณครูจึงจำเป็นต้องออกแบบใบงานที่แตกต่างออกไป เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนเรื่อยๆ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสรุป ขั้นนี้เป็นการสรุปเมื่อจบบทเรียนหรือหน่วย ซึ่งแตกต่างจากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งเป็นการสรุปในแต่ละชั่วโมง ในขั้นตอนนี้เป็นการเชื่อมโยงความรู้ทั้งหน่วย โดยใช้ Graphic Organizer ฝึกให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ภายในบทเรียน สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่ว่า “สมองเรียนรู้เป็นองค์รวม” ซึ่งขั้นตอนนี้มีความสำคัญต่อเด็กมาก และเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างยาก ครูเองก็จำเป็นต้องฝึกฝนบ่อยๆ เช่นกัน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นการประยุกต์ใช้ทันทีทันใด การที่เด็กเรียนแล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้นั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ถึงร้อยละ 90 ดังนั้น เมื่อจบบทเรียน คุณครูต้องคิด ต้องออกแบบ เชื่อมโยงความรู้ทั้งหน่วย นำข้อสอบมาให้เด็กทดลองทำ

จากแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสมองเป็นฐานสรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญสิ่งหนึ่งที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการจัดการเรียนรู้ที่กระตุนการทำงานของสมองและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความรู้และสนุกในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

## 6. เกมการศึกษา

เกมการศึกษา กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ และเป็นอีกวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม

### 6.1 ความหมายของเกมการศึกษา

ความหมายของเกมการศึกษา การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะการเล่นเป็นการกระทำที่ถือว่าเป็นการแสดงของผลรวมในพฤติกรรมทั้งหมดที่เด็กกระทำและแสดงออกมา ซึ่งตัวเด็กได้คิดและกระทำด้วยความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

กรมวิชาการ (2540, น.44) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541, น.145) ได้ให้นิยามว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดีช่วยให้มองเห็นได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็วซึ่งเกมการศึกษาจะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มผู้เล่นสามารถตรวจสอบความถูกต้องได้

อุษา ตั้งควิเวชกุล (2550, น.50) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือด้านการศึกษา ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดีช่วยให้มองเห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็ว สามารถพัฒนาการคิดให้คิดหาเหตุผลจากการเล่น

พัชรี กัลยา (2551, น.39) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เกมเป็นอุปกรณ์เรื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญา ในด้านการคิด การสังเกตการคิดหาเหตุผลเนื่องจากเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม และผู้เล่นสามารถตรวจสอบว่าเล่นถูก หรือไม่ด้วยตนเองรวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อมือหลังจากเล่นเกมแล้วเด็กจะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ก็ได้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554, น.10) ได้กล่าวถึงพัฒนาของผู้เรียนในช่วงชั้นประถมศึกษาตอนต้น คือมีอายุประมาณ 6-9 ปี ว่า ร่างกายยังพัฒนาไม่สมบูรณ์นัก กระดูกยังพัฒนาอย่างช้า ๆ สายตายังไม่เจริญเต็มที่ที่ต้องใช้หูช่วยในการเรียนภาษาโดยใช้วิธีอ่านออกเสียงเพื่อใช้หูช่วยในการฟังเสียง หูมีการเจริญเติบโตเต็มที่ตาและหูทำงานประสานกันกับแขนและขายังไม่เต็มที่นัก กล้ามเนื้อใหญ่จะพัฒนามากกว่ากล้ามเนื้อเล็ก ผู้เรียนที่อยู่ในวัยนี้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าจะหวังผลจากการทำกิจกรรม กิจกรรมที่สนใจได้แก่ ความต้องการของผู้เรียนในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ต้องการออกกำลังกายที่ใช้ ระยะเวลาสั้นๆ ต้องการการเล่นที่ใช้เสียง ส่วนการทำงานต้องทำงานเป็นกลุ่มบ้าง และทำงานตามลำพังอย่างอิสระบ้าง ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคค์ (อ้างใน สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2554, น.15) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. กฎแห่งความพร้อม หมายถึง เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนก็จะเกิดความพอใจในการร่วมกิจกรรมการเรียน ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความพร้อมในแต่ละวัยที่แตกต่างกัน ต้องปรับเนื้อหาการเรียนให้เหมาะสม ส่วนกิจกรรมในการเรียนการสอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ต้องมีการเตรียมความพร้อมโดยการสร้างความสนใจเพื่อให้ผู้เรียนหันเหเข้าสู่บทเรียน ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนก็ไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมงในช่วง ป.1-3

2. กฎแห่งการฝึกหัดการฝึกหัดเป็นการกระทำซ้ำ ๆ ในเรื่องที่เรียนมาแล้วเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว เมื่อเด็กเรียนไปแล้วก็ให้เขาได้ทำแบบฝึกหัด เพื่อให้มีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน

มากขึ้น ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป

2. กฎแห่งผลเกี่ยวข้องกับความพอใจและไม่พอใจ กล่าวคือถ้ากิจกรรมการเรียนที่จัดเป็นที่พอใจของผู้เรียน ผลที่ได้ก็จะบรรลุตามวัตถุประสงค์ และตรงกันข้ามถ้ากิจกรรมการเรียนที่จัดไม่เป็นที่น่าพอใจของผู้เรียนผลที่ได้ก็จะไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์

จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษา คือเกมที่จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทางสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกตการคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาเกมการศึกษาแต่ละชุดสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นตรวจสอบความถูกต้องได้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจและสนุกสนานเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน การป็นป่วย การวิ่งกระโดด การออกกำลังกายง่าย ๆ และกิจกรรมการเล่นเป็นจังหวะต้องคำนึงถึงความพร้อมของวัย ต้องมีการฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาที่เรียน ต้องจัดประสบการณ์การเรียนที่มีความน่าสนใจสำหรับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนมีความสุข พอใจในกิจกรรมการเรียนที่จัดให้ผลที่ได้จึงจะบรรลุตามวัตถุประสงค์

## 6.2 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมการศึกษา

จุดมุ่งหมายของการใช้เกมศึกษาก็เพื่อการจัดการเรียนการสอน ดังที่นักวิชาการได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมการศึกษา ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

จิตรลดา เอมแบน (2547, น.32) กล่าวว่า การจัดเกมการศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาความพร้อมของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาโดยเฉพาะเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาจะทำให้เด็กรู้จักการสังเกต จำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการทำงานของเด็กในอนาคต

ณรงค์ กาญจนะ (2553, น.62) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกมการศึกษาไว้ว่า ดังนี้

1. เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจ
3. ฝึกให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักการให้อภัย
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย
5. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายอารมณ์เครียด
6. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์
7. เพื่อสร้างความสนใจของนักเรียน



8. เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

ทศนา แคมมณี (2557, น.365) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมมาประกอบการสอนว่าเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนาน เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งมีความสอดคล้องกับ

รุ่งอรุณ ลีชะวนิชย์ (2555, น.18) ได้กล่าวว่า เกมเป็นการเล่น เป็นกิจกรรมที่เด็กชอบเนื่องจากให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่ขณะเดียวกันเกมเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ ดังเช่นตามทฤษฎีของเพียเจต์ ได้ใช้เกมเป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาสติปัญญาและพัฒนาการทางสังคมสำหรับเด็ก เกมช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการกระทำของตนเอง รู้จักเปรียบเทียบเพื่อน เกิดการเรียนรู้และเกิดความสนใจขึ้นด้วยตนเองไม่ใช่ว่าทำตามคำบอกของครูหรือผู้ใหญ่ ทำให้เด็กสามารถประเมินความสำเร็จของตนเองได้เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการสอนเกมที่เสนอสิ่งที่น่าสนใจและท้าทาย ผู้เรียนจะรู้จักค้นหาวิธีเล่น หากคำนึงถึงระดับพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญแล้วจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่ดี สนใจ และจะทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากรู้อะไร อยากรู้อะไร เกมที่จัดให้ผู้เรียน ควรมีความยากพอที่จะท้าทายแต่ก็ง่ายพอที่เด็กจะสามารถทำได้ด้วยตัวเอง การท้าทายเกี่ยวกับการคิดหาวิธีเล่นที่จะทำให้ผู้เรียนได้คิดอย่างกว้างขวาง ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาในการแข่งขันที่ในการเล่น ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในการกระทำของตนเอง รู้จักเปรียบเทียบกับเพื่อนสิ่งที่ควรวิเคราะห์จากการเล่นของนักเรียนคือวิเคราะห์ว่าเกมนั้นสามารถทำให้นักเรียนได้คิดได้เล่นและได้ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองมากพอสมควร หากกิจกรรมใดพัฒนาความสามารถได้เพียงเล็กน้อยก็ไม่ควรนำมาจัดการเรียนการสอน เพราะจะไม่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากที่จะเรียนรู้ นักเรียนสามารถประเมินความสำเร็จของตนเองได้ เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมสมควรให้นักเรียนประเมินผลการเล่นได้ด้วยตนเองว่าการเล่นเกมครั้งนี้เขาประสบความสำเร็จในการเล่นมากน้อยเพียงไร และผลที่ได้ต้องชัดเจนและตัดสินใจในความสำเร็จได้ ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อเล่นชนะ หรือรู้ว่าไม่ชนะเพราะเหตุผลใด ทำให้นักเรียนมีความพยายามในการพัฒนาตนเองผู้เล่นทุกคนต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างตั้งใจตลอดกิจกรรม เพราะถ้าผู้เล่นไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นก็จะไม่เกิดแรงกระตุ้นในการอยากเข้าร่วมกิจกรรม รู้สึกเบื่อรู้สึกไม่มีความสำคัญกับกลุ่ม การที่ทำให้เด็กมีส่วนร่วมได้ตลอดกิจกรรม การเล่นเกมจะต้องมีความน่าสนใจท้าทาย ผู้เล่นมีโอกาสในเกมน่า ๆ กัน ซึ่งการมีส่วนร่วมตลอดกิจกรรมมีผลต่อจิตใจและพัฒนาการทางความคิดของผู้เล่นเป็นอย่างมาก

จากจุดมุ่งหมายของการใช้เกมการศึกษาสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกมการศึกษาไม่เพียงเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทางวิชาการและความสนุกสนานจากการเล่นเกมต่าง ๆ เท่านั้นแต่สำคัญอยู่ที่ผู้เรียนจะได้ เล่นเกมถูกต้องตามกติกาของการเล่นแต่ละครั้ง ที่ได้ทั้งสาระและประโยชน์ในการพัฒนาความคิด ได้ฝึกการเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้

แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย และสามารถประเมินตนเองได้ว่าได้ใช้ความสามารถในการเล่นเกมนหรือการมีส่วนร่วมของกิจกรรมการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด

### 6.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในวิชาภาษาไทย

การสอนภาษาไทยโดยใช้เกมนั้นขึ้นอยู่กับครูผู้สอนว่าจะคัดเลือกเกมแบบใดที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551, น.50) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมไว้ดังนี้

1. เกมนั้นจะต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย
2. เกมนั้นจะต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนรู้ เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถของตนเอง และช่วยให้ครู สังเกตผู้เรียน ศึกษาผู้เรียนแต่ละคนเพื่อที่จะหาวิธีปรับปรุงส่งเสริมผู้เรียนต่อไป

3. เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับผู้เรียน กล่าวคือ จะต้องมีการอธิบายการเล่นชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน กลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน และควรเปิดโอกาสให้กลุ่มอ่อนขณะบ้าง เพื่อส่งเสริมกำลังใจและก่อให้เกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผลอันจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน

4. เกมนั้นจะต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไป จะทำให้ผู้เรียนหมดความสนใจ ครูจึงต้องกำหนดเวลาและตกลงกับผู้เรียนให้ชัดเจน

ทิตินา เขมมณี (2557, น.365) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ทิตินา เขมมณี (2557, น.366) ยังกล่าวถึงเทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ คือ เกมการศึกษาเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพื่อความสนุกเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์อภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภทคือ

- 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมสื่อสาร เกมการตอบคำถาม 2 ) เกมแบบแข่งขัน มีแพ้ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันทำให้การเล่นสนุกสนานขึ้น และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจ เหมือนที่ควร

จะได้รับการเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตน หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะสม

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในวิชาภาษาไทยสรุปได้ว่า การสอนภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษานั้นครูต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาวิชาภาษาไทยเหมาะสมกับผู้เรียน นำเนื้อหาที่จะสอนนำมาสอดแทรกไว้ในเกม โดยไม่ได้กำหนดลักษณะเกม

#### 6.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ทำให้ผู้เรียนได้ใช้สมองในการพัฒนาความคิด โดยได้รับข้อมูล การจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่นเกมการศึกษาที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นแทนการที่ผู้สอนบรรยายหน้าชั้นเรียน ซึ่งการเรียนรู้ด้วยการเล่นเกมการศึกษา จะทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพและได้สัมผัสไปพร้อม ๆ การเรียนรู้ สมองดึงชุดความรู้เข้าไปทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนง่ายขึ้น (อัครภูมิ จารุภากรและพรพิไล เลิศวิชา, 2550, น.32) และมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน โดยผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบเกมการศึกษา ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน สามารถเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่องขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน นำกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา มี 5 ขั้นตอนดังนี้

ตารางที่ 2.4 กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา

ลำดับขั้น	กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา
ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง	ขั้นกิจกรรมที่ทำให้สมองตื่นตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวาโดยกระตุ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้เพลงและการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เพื่อให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอข้อมูล	ขั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเกมการศึกษาที่มีเนื้อหาความรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้ในขั้นนี้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน
ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือเรียนรู้ ผึกทำและฝึกฝน	ขั้นที่ผู้เรียน เรียนรู้ทำกิจกรรมสร้างผลงานจากการลงมือปฏิบัติ
ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้	ขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้จาก สิ่งที่ได้เรียนรู้ ที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
ขั้นที่ 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้	ขั้นที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำหลังจากได้รับความรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ

จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาจะทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพและได้สัมผัสไปพร้อม ๆ การเรียนรู้ส่งผลให้การทำงานของสมองได้รับการกระตุ้นความรู้เข้าไป ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนง่ายขึ้นและทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน สามารถเรียนรู้อย่างมีความสุข

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการได้ไปสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ได้ดังนี้

### 7.1 งานวิจัยในประเทศ

จริยญา สอนสุด (2550) ได้วิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษ หลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม จำนวนมากกว่าร้อยละ 70 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ นักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รัตน์วิสาณ งามสม (2560) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชบุรุษ บำรุง (สวรราชบุรุษอุปถัมภ์) อำเภอกะทู้มแบน จังหวัดสมุทรสาครหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีระดับสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วัดราชบุรุษบำรุง (สวรราชบุรุษอุปถัมภ์) อำเภอกะทู้มแบน จังหวัดสมุทรสาคร หลังโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชบุรุษบำรุง (สวรราชบุรุษอุปถัมภ์)อำเภอกะทู้มแบน จังหวัดสมุทรสาคร มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน(BBL) อยู่ในระดับมาก

อามีเนาะ ตาริตา (2560) ได้วิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ร่วมกับกลวิธี POE ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนก่อนเรียนมี ค่าเฉลี่ยร้อยละ คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 66.11 2) นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็น ฐานร่วมกับ POE เฉลี่ยเท่ากับ 51.61 มีพัฒนาการในระดับสูง3) นักเรียนมีทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียน คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 26.25 และคะแนน หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 65.42 4) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์หลังเรียนในระดับค่อนข้างดี 5) นักเรียนมีความพึงพอใจการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ร่วมกับ POE ในระดับมาก

กฤตยากาญจน์ อินทร์พิทักษ์ (2562) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่าน และการเขียนคำภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมอง เป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดสมองเป็นฐาน เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา มีความสามารถในการอ่านคำ ภาษาไทย โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 84.44 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ มีรายละเอียดแต่ละวงรอบ ดังนี้ การดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 1 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 6 คน ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 75.01 การดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 2 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 9 คนโดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 84.44 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการ เรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน เรื่อง การเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตร สามารถการเขียนคำ ภาษาไทย โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 83.95 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ได้มีรายละเอียดแต่ละ วงรอบ ดังนี้ การดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 1 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 4 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 5 คน โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 75.06 การดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 2 มีนักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์ จำนวน 9 คน โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 83.95 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึง พ้อใจที่มีต่อการเรียนภาษาไทยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับ มาก

ธีรรัตน์ ไกรสีขาว (2563) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนคำสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวัน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 12 คน พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.83/93.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนสามารถ ทบทวนความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้ตลอดเวลา จึงทำให้ผลการทำ

แบบทดสอบของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าระหว่างเรียน 2) คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 ก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนโดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.50 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนและคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.42 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผกาพรรณ จันทะ (2564) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .052) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอยู่ในระดับมากที่สุดจากการที่ผู้วิจัยศึกษางานวิจัยในประเทศเกี่ยวกับการใช้สมองเป็นฐาน สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ธนพร บำรุงวงษ์ (2566) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับวิดีโอ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับวิดีโอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับวิดีโอในวิชาภาษาไทย อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย =2.92) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับวิดีโอช่วยกระตุ้นกระบวนการทำงานของสมอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Hoge.2003 (อ้างใน ธัญญรัตน์ อุยโต.2561, น.44) ได้วิจัยเรื่อง การรวบรวมผลของการเรียนรู้ตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning และการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน การเรียนรู้ตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ครูปทุมวัยได้ใช้ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองในการส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนชั้นประถมต้นให้อ่านออกเขียนได้ ใช้วิธีการวิจัยในโรงเรียนตำบลเล็กๆ ด้วยรูปแบบการ

สอนแบบสืบสวนด้วยการออกแบบเทคนิคการศึกษาเรียนรู้ธรรมชาติของสัตว์ และพืช ปีการศึกษา 2544 - กุมภาพันธ์ 2545 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนทุกคนสามารถอ่านออกเขียนได้ ทำให้เห็นความสำคัญของสมองที่พัฒนาตามธรรมชาติทางการเรียนรู้ เทคนิคการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองเป็นตัวช่วยส่งเสริมและพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาได้อย่างแน่นอน ดังนั้น ครูและผู้บริหารควรร่วมมือจัดสภาพและฝึกหัดให้นักเรียนพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

Benllo.2007 (อ้างถึงใน สถาปนีย์ ยศคำลือ, 2564, น.64) ได้ศึกษาผลการนำการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานของครูฝึกสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อกำหนดกลยุทธ์ในการสอนและกำหนดโครงสร้างความคิดเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์ในการนำหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเอกชนในเปอร์โตริโกจำนวน 58 คน และครูจำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้คือการสอนโดยใช้สมองเป็นฐานกลวิธีในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในห้องเรียนและแบบสอบถาม จากการศึกษาพบว่าวิธีสอนโดยใช้สมองเป็นฐานทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งงานวิจัยในประเทศและงานวิจัยต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่า สมองที่พัฒนาตามธรรมชาติทางการเรียนรู้และเทคนิคการเรียนรู้ที่อาศัยแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนได้และเป็นการช่วยส่งเสริมและพัฒนาการเรียนการสอนและของครู ซึ่งการสอนหรือแบบฝึกทำให้เกิดผลดีในตัวผู้เรียน และส่งเสริมการพัฒนาสติปัญญาผู้เรียนได้ดีขึ้น การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนที่ดีขึ้นทำให้ผู้วิจัยมีความมั่นใจ ในการนำแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถทางสมองแสดงออกและปฏิบัติกิจกรรมที่น่าสนใจหลากหลายและท้าทายความสามารถของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสฝึกทักษะได้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจการพัฒนาการสอนภาษาไทย เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียน โดยใช้เกมการศึกษาตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปศึกษาและนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ซึ่งผู้วิจัยจะได้ให้รายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**1.1 ประชากร** ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 มีจำนวนห้องเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 198 ห้อง จาก 171 โรงเรียน

**1.2 กลุ่มตัวอย่าง** ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 10 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังนี้ ได้ดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์เขต 1 โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากอำเภอในเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต1 และดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนในเขตอำเภอในเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต1

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

##### 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

- 2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา
- 2.1.2 แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย



### 2.1.3 แบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทย

## 2.2 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือแต่ละประเภทดังนี้

### 2.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

(1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(2) วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยและเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องและเหมาะสมในการพัฒนาความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียน โดยเลือกนิทาน เรื่องสั้น ๆ บทร้อยกรองและบทอ่านที่เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อกำหนดเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา

(3) ผู้วิจัยได้คัดเลือก เนื้อหาที่สอดคล้องและเหมาะสมส่งเสริมในการพัฒนาความสามารถในการอ่าน ได้แก่ นิทาน เรื่องสั้น บทร้อยกรอง บทอ่านและความสามารถในการเขียน ได้แก่ เขียนเรื่องสั้น ๆ จากประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(4) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยสมองเป็นฐานและเอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

(5) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน กิจกรรมละ 2 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง ซึ่งมีรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ชั้น ดังนี้

ชั้นที่ 1 บริหารสมอง เป็นชั้นกิจกรรมที่ทำให้สมองตื่นตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวาโดยการกระตุ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกายจากการใช้เพลงและเกม เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนพร้อมสำหรับการเรียนรู้

ชั้นที่ 2 นำเสนอข้อมูลความรู้ เป็นชั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาความรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

ชั้นที่ 3 ลงมือเรียนรู้ ฝึกทำและฝึกฝน เป็นชั้นที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานผ่านการลงมือปฏิบัติ

ชั้นที่ 4 สรุปความรู้ เป็นชั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้จากสิ่งที่ได้เรียนผ่านการเล่นเกมการศึกษา

ขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำ หลังจากที่ได้รับความรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจของตนเอง

(6) นำแผนจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงด้านเนื้อหา ภาษา และรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(7) เสนอแผนจัดการเรียนรู้ต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้องในจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ สื่อ และแหล่งเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล โดยการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ตามวิธีการของลิเคอร์ท (Likert) ซึ่งมีระดับการประเมินดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

ระดับ 5 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย การแปลผล

4.51 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

นำผลการประเมินความเหมาะสม จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย โดยค่าเฉลี่ย ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 4.81 ซึ่งมีความเหมาะสมมากที่สุดนำไปใช้ได้

(8) นำแผนจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 10 คน

(9) ปรับปรุงและแก้ไขแผนการสอนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปใช้จริง

### 2.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางการเรียนรู้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

(1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(2) สร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมจุดประสงค์ในแผนการจัดการเรียนรู้ ชนิดปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 โครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 ข้อ

เรื่อง	จุดประสงค์	จำนวน (ข้อ)
นิทาน	นักเรียนสามารถอ่านนิทานแล้วตอบคำถามได้	4
	นักเรียนสามารถคาดคะเนเหตุการณ์จากนิทานที่อ่านได้	2
	นักเรียนสามารถอ่านนิทานแล้วบอกข้อคิดจากเรื่องได้	2
เรื่องสั้น ๆ	นักเรียนสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องสั้น ๆ ที่อ่านได้	2
	นักเรียนสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องสั้น ๆ ที่อ่านได้	2
	นักเรียนสามารถคาดคะเนเหตุการณ์เกี่ยวกับเรื่องสั้น ๆ ที่อ่านได้	2
บทร้อยกรอง	นักเรียนสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับบทร้อยกรองที่อ่านได้	2
	นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับบทร้อยกรองที่อ่านได้	2
	นักเรียนสามารถคาดคะเนเหตุการณ์เกี่ยวกับบทร้อยกรองที่อ่านได้	2
บทอ่าน	นักเรียนสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับบทอ่านได้	3
	นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับบทอ่านได้	4
	นักเรียนสามารถคาดคะเนเหตุการณ์เกี่ยวกับบทอ่านได้	4
<b>รวม</b>		<b>30</b>

(3) ผู้วิจัยนำแบบวัดความสามารถในการอ่านเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาและความเหมาะสม เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

(4) เสนอแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทยต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (Index of item objective congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยให้ผู้เชี่ยวชาญลงความคิดเห็นและให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนนเป็น +1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนนเป็น 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนนเป็น -1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

(5) วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย โดยใช้สูตรหาค่า IOC (Index of Item Objective congruence) วิเชียร อินทรสมพันธ์ (2563, น.69 – 71) เพื่อหาผลรวมของคะแนนในข้อสอบ แต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยและเทียบเกณฑ์ที่ปรากฏว่า แบบทดสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ได้ค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1

(6) นำแบบวัดความสามารถในการอ่านไปทดลองกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

(7) นำแบบวัดความสามารถในการอ่านมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาคุณภาพความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก และหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ พบว่าได้ค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.60 – 0.80 เท่ากับใช้ได้ ส่วนค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 – 0.40 เท่ากับใช้ได้ และนำมาหาค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 1.03 ซึ่งนำไปใช้ได้

2) แบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทย หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา เป็นแบบทดสอบแบบอัตนัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 2 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

(1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(2) สร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความสามารถในการเขียนวิชาภาษาไทย ผู้วิจัยสังเคราะห์เกณฑ์การประเมินงานเขียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากกระทรวงศึกษาธิการ (2544), วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2558) สรุปเกณฑ์การประเมินได้ดังนี้

1. เกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการ คือ เขียนเรื่องตามจินตนาการ ที่กำหนดให้ ประเด็นการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง 3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 4) รูปแบบการเขียน 5) การใช้ภาษาและมารยาทในการเขียน

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
1. การตั้งชื่อเรื่อง	ตั้งชื่อเรื่องได้นำสนใจสื่อความได้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	ตั้งชื่อเรื่องได้นำสนใจสื่อความได้ แต่ไม่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	ตั้งชื่อเรื่องได้ไม่น่าสนใจไม่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
2. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	เปิดเรื่องน่าสนใจ ดำเนินเรื่องตามปมปัญหา น่าติดตาม ปิดเรื่องอย่างน่าประทับใจ	เปิดเรื่องน่าสนใจ ดำเนินเรื่องตามปมปัญหา แต่ไม่น่าติดตาม ปิดเรื่องไม่ประทับใจ	เปิดเรื่องไม่น่าสนใจ ดำเนินเรื่องวกวน ปิดเรื่องไม่ประทับใจ
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	แสดงความคิดเห็นและมุมมองที่แปลกใหม่ น่าสนใจ ไม่ลอกเลียนแบบของใคร สอดแทรกแนวคิดสำคัญ คติสอนใจจากเรื่องได้อย่างเหมาะสม สัมพันธ์กับเรื่อง และสื่อความได้ชัดเจนเห็นภาพ เกิดความรู้สึกคล้อยตาม	แสดงความคิดเห็นของตนเอง และลอกเลียนแบบคนอื่น สอดแทรกแนวคิดสำคัญ คติสอนใจจากเรื่องได้ อย่างเหมาะสม แต่สื่อความได้ไม่ค่อยชัดเจน ไม่เห็นภาพไม่เกิดความรู้สึกคล้อยตาม	ไม่แสดงความคิดเห็น ลอกเลียนแบบคนอื่น ทั้งหมด ไม่สอดแทรกแนวคิดสำคัญ คติสอนใจจากเรื่อง และสื่อความได้ไม่ชัดเจน ไม่เห็นภาพ ไม่เกิดความรู้สึก

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
<b>4. รูปแบบการเขียน</b>	เขียนได้ถูกต้องตามรูปแบบของงานเขียนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา ใช้คำเชื่อมโยงประโยคเหมาะสม สละสลวย อ่านแล้วสัมพันธ์ต่อเนื่อง	เขียนถูกต้องตามรูปแบบของงานเขียนแต่ไม่เหมาะสมกับเนื้อหา ใช้คำเชื่อมโยงประโยคเหมาะสม แต่ยังไม่สละสลวย อ่านแล้วสัมพันธ์ต่อเนื่อง	เขียนไม่ถูกต้องตามรูปแบบของงานเขียนไม่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา ใช้คำเชื่อมโยงประโยคไม่เหมาะสม ไม่สละสลวย อ่านแล้วไม่สัมพันธ์ต่อเนื่อง
<b>5. การใช้ภาษาและมารยาทในการเขียน</b>	ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสม เขียนสื่อความได้ชัดเจน เขียนด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านง่าย สะอาดเรียบร้อย	ใช้ภาษาได้ถูกต้อง เขียนสื่อความไม่ชัดเจน ม.๒ ข้อผิดพลาด 1-5 คำ เขียนด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านยาก	ใช้ภาษาไม่ถูกต้อง สื่อความไม่ชัดเจน มีข้อผิดพลาดมากกว่า 5 คำ ไม่เขียนด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านยาก ไม่เรียบร้อย

(3) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบและเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

(4) เสนอแบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทยต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (Index of item objective congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยให้ผู้เชี่ยวชาญลงความคิดเห็นและให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนนเป็น +1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนนเป็น 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนนเป็น -1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

(5) วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ ของแบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทย โดยใช้สูตรหาค่า IOC (Index of Item

Objective congruence) วิเชียร อินทรสมพันธ์ (2563 : 69 – 71) เพื่อหาผลรวมของคะแนนในข้อสอบ แต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยและเทียบเกณฑ์ที่ปรากฏว่าแบบทดสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ได้ค่าความสอดคล้องระหว่าง 1.00

2.6) นำแบบวัดความสามารถในการเขียนไปทดลองกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 10 คน โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

#### 3.2 การดำเนินการทดลอง

การรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน โดยผู้วิจัยได้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา รวมทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง

3.2.2 หลังจากจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย โดยใช้แบบวัดความสามารถการอ่าน จำนวน 30 ข้อ และแบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทย จำนวน 2 ข้อ

3.2.3 ตรวจสอบคำตอบแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทยและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.2.4 นำผลคะแนนจากแบบวัดความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัย

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบเครื่องหมาย

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนและขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

#### ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1

การวิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการประเมินความสามารถการอ่าน มีผลดังนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาเมื่อเทียบกับเกณฑ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มทดลอง	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์ 70%	M	S.D.	Sign - test
ความสามารถในการอ่าน	10	30	21	24.30	3.06	.01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



จากตารางที่ 4.1 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ  
สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏว่าความสามารถใน  
การอ่านสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

**ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ  
สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1**

การวิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดย  
ใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งผู้วิจัย  
ดำเนินการประเมินความสามารถการเขียน ผลดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน  
ร่วมกับเกมการศึกษาเมื่อเทียบกับเกณฑ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มทดลอง	จำนวน นักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์ 70%	M	S.D.	Sign - test
ความสามารถ ในการเขียน	10	20	14	15.70	1.57	.01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ  
สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏว่าความสามารถใน  
การเขียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 มีลำดับขั้นตอนและผลการวิจัยโดยสรุปดังนี้

#### 1. สรุปการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ซึ่งปรากฏผลดังนี้

- 1.1 ความสามารถในการอ่าน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01
- 1.2 ความสามารถในการเขียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

#### 2. อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

การที่ผลการวิจัย พบว่า

- 2.1 ผลการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาไทยได้ดีขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้และเพิ่มทักษะในการอ่านภาษาไทยมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลายทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่เครียด และการนำเกมการศึกษามาร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานที่มีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง เป็นขั้นกิจกรรมที่ทำให้สมองตื่นตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวาโดยการกระตุ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกายจากการใช้เพลงและเกม เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนพร้อมสำหรับการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอข้อมูลความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาความรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวและสนใจในการเรียนมากขึ้น ขั้นนี้ผู้เรียนจึงเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือเรียนรู้ฝึกทำและฝึกฝน เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยนำความรู้ที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมการศึกษาจากขั้นที่ 2 มาทำกิจกรรมร่วมกันด้วยความกระตือรือร้น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนความสามารถในการอ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้จากสิ่งที่ได้เรียนผ่านการเล่นเกมการศึกษา ผู้เรียนจะได้ฝึกทบทวนจากเรื่องที่ได้อ่านและพัฒนาความสามารถในการอ่านมากยิ่งขึ้น ขั้นที่ 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการอ่าน ทำหลังจากที่ได้รับความรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจของตนเอง ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดความคล่องแคล่วในการอ่านภาษาไทย หลังจากนั้นนักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ

2.2 ผลการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พัฒนาความสามารถในการเขียนของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น เป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลายทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่เครียด และการนำเกมการศึกษามาร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานที่มีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง เป็นขั้นกิจกรรมที่ทำ

ให้สมองตื่นตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวาโดยการกระตุ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกายจากการใช้เพลงและเกม เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนพร้อมสำหรับการเรียนรู้ ชั้นที่ 2 ชี้นำเสนอข้อมูลความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาความรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวและสนใจในการเรียนมากขึ้น ขั้นนี้ผู้เรียนจึงเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน ชั้นที่ 3 ขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึกทำและฝึกฝน เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานผ่านการลงมือปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ โดยนำความรู้ที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมนการศึกษาจากชั้นที่ 2 มาทำกิจกรรมร่วมกันด้วยความกระตือรือร้น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนในการพัฒนาความสามารถในการเขียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นและส่งเสริมความสามารถในการเขียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความสุขจากการเรียนรู้ ชั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้โดยผ่านการเขียนจากสิ่งที่ได้เรียนผ่านการเล่นเกมการศึกษา ชั้นที่ 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำหลังจากที่ได้รับรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจของตนเอง ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดความคล่องแคล่วในการเขียน หลังจากนั้นนักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งทั้ง 5 ขั้นนี้เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ การโต้ตอบระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และมีการจัดสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับนักเรียน (งานพัฒนาสมองเพื่อการเรียนรู้ , 2558, น.24)

ทั้งนี้หากมีสื่อที่มีความน่าสนใจ ที่ผู้เรียนสามารถสัมผัสจับต้องได้ จะช่วยให้กระบวนการทำงานของสมองได้เกิดการกระตุ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสมองจะได้รับการพัฒนาเต็มศักยภาพ และสมองจะได้รับการพัฒนาที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงวัยตามระยะพัฒนาการ (พรพิไล เลิศวิชา, 2553) และสอดคล้องกับงานวิจัยของผกาพรรณ จันทะ (2563) ได้วิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากต่างประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนอกจากนี้งานวิจัยของรัตน์วิสาณ งามสม (2560) และงานวิจัยของอามีเนาะ ตาริตา (2560) และธีรรัตน์ ไกรสีขาว (2563) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับ จริญญา สอนสุด (2550) ได้วิจัย เรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทำให้การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการศึกษา จึงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทำให้ความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยสูงขึ้น

### 3. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ผู้วิจัยมีข้อค้นพบและแนวคิดที่เป็นข้อเสนอแนะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ผู้สอนควรทำความเข้าใจหลักการและกระบวนการเพื่อจัดเตรียมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้ เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างราบรื่น และเกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน

3.1.2 ผู้สอนควรใช้การนำเข้าสู่บทเรียนจากเกมการศึกษา และสื่อการสอนต่าง ๆ ให้มีความหลากหลายเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวอยากที่จะเรียนรู้อยู่เสมอและไม่เบื่อหน่าย

3.1.3 ผู้สอนควรกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม โดยการแบ่งเนื้อหาและระยะเวลาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติอย่างชัดเจนและบริหารเวลาให้ได้ตามกิจกรรมที่กำหนดไว้

3.1.4 ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนครูควรเข้าใจผู้เรียนว่าทักษะการเขียนเป็นเรื่องยาก ครูควรให้กำลังใจในการเขียนของผู้เรียน และไม่กดดันนักเรียนจนเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในการเรียนรู้

#### 3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยการสอนแบบสมองเป็นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยดูผลที่เกี่ยวกับความสามารถทางภาษาในด้านอื่น ๆ

3.2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยการสอนแบบสมองเป็นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้สื่อประยุกต์รูปแบบการสอนในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- \_\_\_\_\_. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- กรมวิชาการ. (2540). *แนวทางการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กาญจนา เหมือนหม้อ. (2559). *ผลของการใช้เทคนิค K W L-PLUS และเทคนิค PANORAMA ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความ และความไม่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านจอมแจ้งมิตรภาพที่ 193*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กฤตยากาญจน์ อินทร์พิทักษ์. (2562). *การพัฒนาความสามารถการอ่านและการเรียนคำภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- คณะกรรมการวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ศูนย์วิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2555). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จิตรลดา เอ็มแบน. (2547). *ผลของการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการจำแนกสิ่งเร้าของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดภาษีเขตวัฒนา กรุงเทพฯ*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิราวัฒน์ เพชรรัตน์ และอำพร ทองใบ. (2556). *การอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส์.
- จริญญา สอนสุด. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้ศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

- จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ, วีรวัฒน์ อินทรพร. (2556). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ, บาหยัน อิมสำราญ. (2557). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: พี.เพรส.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2554). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์อินเตอร์คอร์เปอเรชั่น.
- ถนอมวงศ์ สุขโชติรัตน์ ถ้ายอดมรรคผล. (2561). การอ่านให้เก่ง. (พิมพ์ครั้งที่ 17). นนทบุรี: ภาพพิมพ์.
- ธนัชร มั่นเจ็ก. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการอ่านจับใจความจากนิทานคุณธรรม โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- ชัชวาล ลักษณะ. (2559). การพัฒนาการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทย โดยการสอนแบบพาโนรามา (PANORAMA) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอนาน้อย จังหวัดน่าน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- ธีรวุฒิ รักกลาง, วิราวรรณ ขาติบุตร. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้จับใจความตามประเภทของสารและการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PANORAMA. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ธีรรัตน์ ไกรสีขาว. (2563). การพัฒนาทักษะการเขียนคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวัน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นิรมล เหลาสีหิ. (2560). การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ ร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- นุรไลลา แวสะมะแอ. (2559). ผลการใช้วิธีสอนอ่านแบบ PANORAMA ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ประเสริฐ ศรีแสนปาง. (2557). ความสามารถในการอ่านเขียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://gotoknow.org/blog/administer1/283636>. (6 กุมภาพันธ์ 2566).



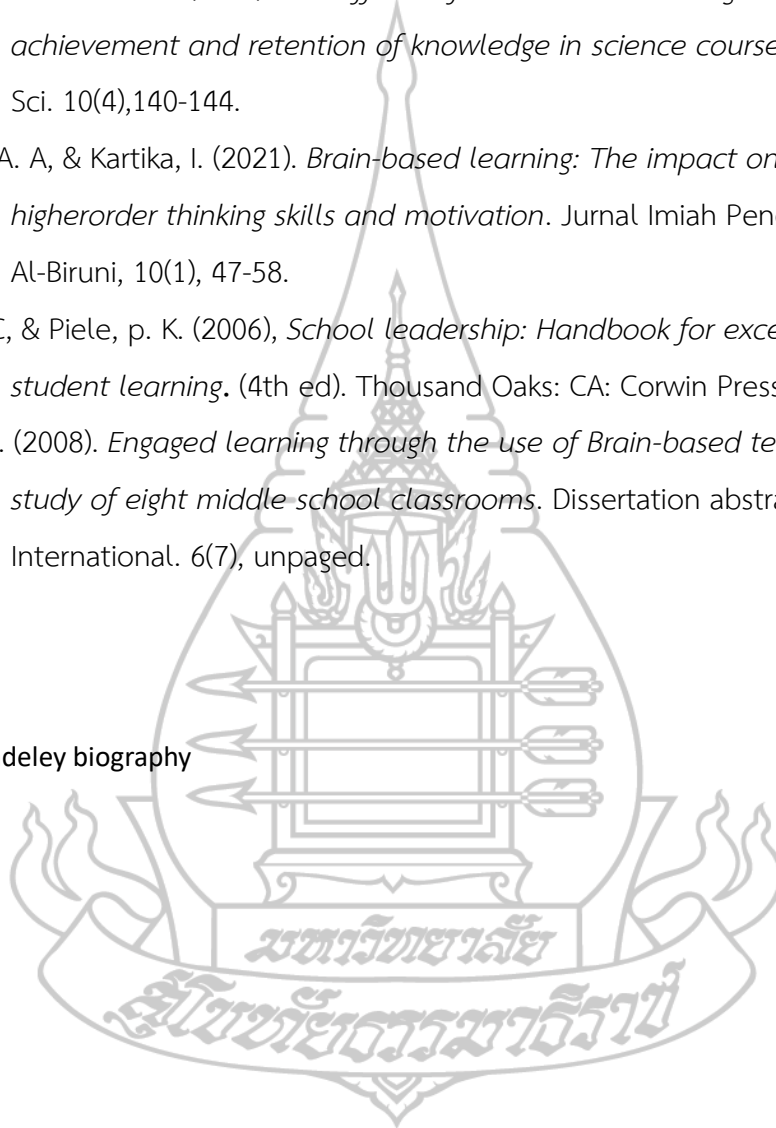
- ปาริชาติ ชินโน. (2555). ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยสร้างครีธาและโยนิโสมนสิการร่วมกับเทคนิค ซี.ไอ.อาร์.ซี. (CIRC) ที่มีต่อเจตคติต่อการเรียน ความสามารถในการอ่าน ความสามารถในการเขียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ผกาพรรณ จันทะ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยมหาวิทยาลัยนเรศวร,
- พรพิไล เลิศวิชา. (2553). คู่มือการประกันคุณภาพโรงเรียน ก้าวสู่โรงเรียน BBL School model, เชียงใหม่ : ธารปัญญา.
- พิมพ์พรรณ พูลสวัสดิ์. (2556). การใช้นิทานพื้นบ้านจังหวัดสระแก้ว พัฒนาการอ่านจับใจความ ลู่การเขียนสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบึงกริม จังหวัดสระแก้ว. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พัชรี กล้วยา. (2551). ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกม การศึกษามิตติมพันธ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- พิริยา แสนเสหา. (2565). แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เล่มที่ 1 หลักการอ่านจับใจความสำคัญ. โรงเรียนเมืองแกพิทยาคม: บุรีรัมย์.
- พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ. (2553). ศิลปะการเขียนอย่างมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ภัทรา นิคมานนท์. (2543). การประเมินผลการเรียน. กรุงเทพฯ: ทิพยวิสุทธิ.
- ภาวินี ทองปาน. (2556). ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทยที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศิริกุล จังหวัดตรัง. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รุ่งทิวา ฉิมกุล. (2563). ผลการใช้วิธีสอนแบบพาโนรามาพร้อมกับเทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนสรุปความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสระไคร้ จังหวัดนครศรีธรรมราช. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรรณิ โสมประยูร. (2534). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- วรรณิ โสมประยูร. (2544). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- วรารัตน์ มหามนตรี. (2562). *เทคนิคการสรุปความ*. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- วิโรจน์ สารรัตน์. (2556). *กระบวนการค้นคว้าใหม่ทางการศึกษา : กรณีที่คณะต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: หจก.ทิพย์วิสุทธิ.
- วิเชียร อินทรสมพันธ์. (2563). *การวัดประเมินผลการเรียนรู้*. เอกสารประกอบการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏสมเด็จพระเจ้าพระยา.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2550). *เอกสารประกอบการสอนวิชาการพัฒนาการเรียนการสอน*. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- แวมยุรา เหมือนนิล. (2541). *การอ่านจับใจความ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กระทรวงศึกษาธิการ. *ผลการศึกษาคำพื้นฐานที่ใช้การเรียนการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา, วารสารวิจัยทางการศึกษา*. 19 (2532).
- สถาบันภาษาไทย. (2557). *การพัฒนาทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนสื่อความ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- สถิตาภรณ์ ศรีทรัพย์. (2560). *เทคนิคการอ่านเชิงวิชาการ*. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สังวาล โพนพุทธ. (2556). *การพัฒนาแบบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สายใจ ทองเนียม. (2560). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สำลี รักสุทธี. (2551). *การจัดทำสื่อนวัตกรรมและแผนประกอบสื่อนวัตกรรม*. นนทบุรี: เพิ่มทรัพย์การพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ(2541).*การประกันคุณภาพ:แนวทางการประกันคุณภาพการศึกษา*. สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. กรุงเทพฯ.
- สิริวรรณ ชัยชนะพิระกุล. (2564). *การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบพาโนรามาร่วมกับหนังสือวรรณกรรมเยาวชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- สิริวรรณ นันทจันทุล, ธันวพร เสรีชัยกุล. (2555). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2563). *หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยพัฒนาพานิช.
- สุวัฒน์ วิวัฒน์านนท์. (2551). *ทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ และเขียน*. กรุงเทพฯ: เพ็ญฟ้า.
- สุทธิดา เชื้อชาติ. (2559). การศึกษาสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังกระแจะวิทยาคม จังหวัดนครพนม. *วารสารการบริหารและนิเทศการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 8(2), 208.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2542). *กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อัญญา สมเขาใหญ่. (2563). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบ PANORAMA กับกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อามีเนาะ ตาริตา. (2560). *ผลของการจัดการเขียนโดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับกลวิธี POE ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อุษา ตังควิเวกุล. (2550). *การศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Bloom, B.5. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: McGraw Hill Book.
- Caine, R. N., & Caine, G. (1999). Understanding a brain based approach to learning and teaching. *Educational leadership*. 66-70.
- Hayet, D. (2016). The Importance of YouTube videos in enhancing EFL learners' vocabulary. *A thesis of master's degree in sciences of language, Mohammed kheider university of biskra*.
- Hoge, P. T. (2003). The Integration of Brain- based learning and literacy acquisition. *Dissertation abstract international*. 63(11), 7.
- Jensen, E (2000). *Brain-base learning*. San Diego, CA The Brain Store Publishing.

- Kasper, V.M. (2005). *Supporting Brain-based education: A study Investigating instructional practices of rural elementary teachers*. Dissertation abstracts International 66(2), 474-A.
- Ozden, M. & Gultekin M. (2014). *The effects of Brain-based learning on academic achievement and retention of knowledge in science course*. Int J Behav Sci. 10(4),140-144.
- Permana, A. A, & Kartika, I. (2021). *Brain-based learning: The impact on student's higherorder thinking skills and motivation*. Jurnal Imiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 10(1), 47-58.
- Smith, S. C, & Piele, p. K. (2006), *School leadership: Handbook for excellence in student learning*. (4th ed). Thousand Oaks: CA: Corwin Press. thomas.
- Weimer, C. (2008). *Engaged learning through the use of Brain-based teaching: A case study of eight middle school classrooms*. Dissertation abstracts International. 6(7), unpagged.

This is Mendeley biography





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

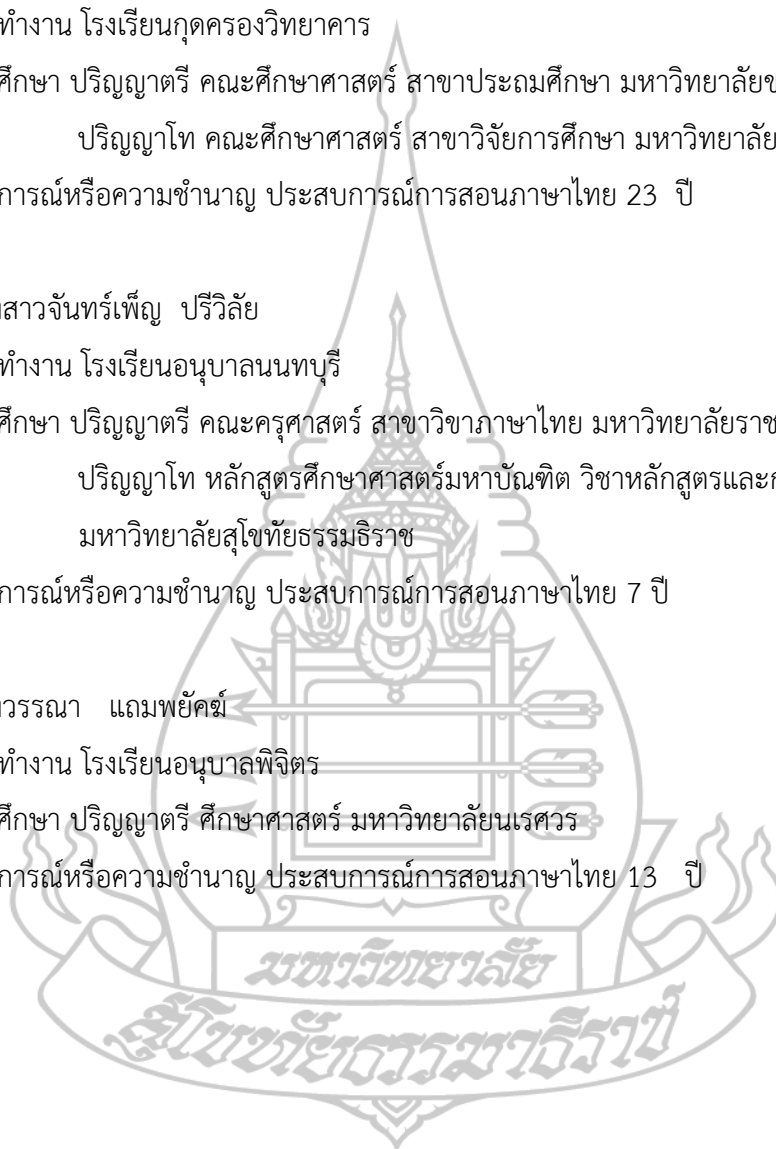


**ภาคผนวก ก**

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
และหนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ

1. ชื่อ นางบุญญาพร เฉิดวาสนา  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนกุดครองวิทยาคาร  
 วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ สาขาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
 ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ ประสบการณ์การสอนภาษาไทย 23 ปี
2. ชื่อ นางสาวจันทร์เพ็ญ ปริวิสัย  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี  
 วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
 ปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต วิชาหลักสูตรและการสอนภาษาไทย  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ ประสบการณ์การสอนภาษาไทย 7 ปี
3. ชื่อ นางวรรณา แถมพยัคฆ์  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนอนุบาลพิจิตร  
 วุฒิการศึกษา ปริญญาตรีศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ ประสบการณ์การสอนภาษาไทย 13 ปี





ที่ อว.0602.16 (น) / 11

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

9 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางบุญญาพร เฉิดวาสนา

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวเสาวณีย์ ชาวาปี นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาภาษาไทย ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย  
รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 090-641-9865





ที่ อว.0602.16 (บ) / ๑๑

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
ตำบลบางพลูต อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

๑ มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวจันทร์เพ็ญ ปรีวีถีย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวเสาวนีย์ ชาวาปี นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุม เนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาภาษาไทย ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีวong)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย

รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 090-641-9865



ที่ อว.0602.16 (บ) / ๖๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

๙ มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางวรรณมา แดงพยัคฆ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวเสาวณีย์ ขาวาปี นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปากเกร็ด เขต 1 ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุม เนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาภาษาไทย ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือ การวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนตัวเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีธรรม)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย

รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 090-641-9865



**ภาคผนวก ข**

- แผนการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา
- แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รหัสวิชา ท ๑๒๑๐๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่องชีวิตปลอดภัย ห่างไกลโควิด ๑๙

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ครูผู้สอน นางสาวเสาวณีย์ ขาวาปี

เวลา ๒ ชั่วโมง

### ๑. สาระสำคัญ

การอ่านบทอ่าน ช่วยสร้างประสบการณ์ทางภาษาให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการอ่านข่าว ได้ สามารถตั้งคำถาม ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นจากบทอ่าน เขียนลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญจากเรื่องที่อ่านได้

### ๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๒.๑ ตั้งคำถามเกี่ยวกับบทอ่านได้
- ๒.๒ ตอบคำถามเกี่ยวกับบทอ่านได้
- ๒.๓ คาดคะเนเหตุการณ์จากบทอ่านได้
- ๒.๔ เขียนบรรยายประสบการณ์เกี่ยวกับบทอ่านได้

### กิจกรรมการเรียนรู้ (การสอนแบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา)

#### ๑. ขั้นอุ่นเครื่อง (Warm-up)

๑.๑ นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายโดยการเล่นเกม “มนุษย์ดนตรี” โดยคุณครูจะเปิดเพลง แล้วให้นักเรียนเต้นประกอบท่าทางในบทเพลงนั้นจากนั้นคุณครูจะกดหยุดเพลง เมื่อเพลงหยุดให้นักเรียนหยุดนิ่ง ๆ ในท่าที่นักเรียนเต้นค้างไว้ นักเรียนคนใดขยับ ก็จะถูกคัดออกจากการเล่นไปเรื่อย ๆ จนได้ผู้ชนะ

#### ๒. ขั้นนำเสนอความรู้ (Present)

๒.๑ คุณครูสอนอ่าน “ชีวิตปลอดภัย ห่างไกลโควิด ๑๙” ในใบความรู้  
๒.๒ นักเรียนอ่านที่ละวรรค เมื่อจบแต่ละย่อหน้า ร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ครูถามนักเรียนในเรื่อง ชีวิตปลอดภัย ห่างไกลโควิด ๑๙

- โควิด ๑๙ คืออะไร (โรคติดต่อ ที่เกิดจากเชื้อไวรัส )
- นักเรียนเคยป่วยเป็นโควิด ๑๙ หรือไม่
- โควิด ๑๙ มีอาการอย่างไร ( มีไข้สูง ปวดตามร่างกาย จมูกไม่ได้กลิ่น )
- เราจะมีวิธีป้องกันโควิด ๑๙ ได้อย่างไร ( สวมหน้ากากอนามัย ล้างมือบ่อยๆ )

๒.๓ หลังจากที่ย่านเรื่อง “ชีวิตปลอดภัย ห่างไกลโควิด ๑๙” จบแล้ว ให้นักเรียนอ่านจากเรื่องพร้อมกันอีกครั้ง

๒.๔ คุณครูอธิบายวิธีการล้างมือ ๗ ขั้นตอนพร้อมสาธิตให้นักเรียนดู

๒.๕ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการล้างมือ ๗ ขั้นตอน คุณครูคอยให้คำแนะนำให้นักเรียนได้ฝึกล้างมือได้ถูกต้อง

### ๓. ขั้นลงมือเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน (Learn-Practice)

๓.๑ นักเรียนเล่นเกม “ภาพปริศนา” โดยคุณครูจะมีภาพปริศนาเกี่ยวเรื่อง ชีวิตปลอดภัย ห่างไกลโควิด ๑๙ โดยคุณครูจะเปิดภาพให้ดู แล้วให้นักเรียนทายว่าภาพปริศนานั้นคือภาพอะไร โดยคุณครูจะนำบัตรคำของคำตอบไปวางไว้ในห้องเรียนแบบกระจายคำตอบ นักเรียนที่เห็นภาพและรู้คำตอบแล้วจะต้องหาบัตรคำของคำตอบนั้นมาให้คุณครูนักเรียนที่หาบัตรคำตอบได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ

๓.๒ เมื่อนักเรียนทายภาพปริศนาจนครบทุกคำแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง

### ๔. ขั้นสรุปความรู้ (Summary)

๔.๑ นักเรียนเล่นเกม “๗ ท่าปราบโควิด” คุณครูวางกระดาษเลข ๑ - ๗ ไว้ให้นักเรียนแต่ละคนที่โต๊ะของนักเรียน

๔.๒ คุณครูจะทำท่าล้างมือโดยไม่เรียงลำดับขั้นตอน นักเรียนที่รู้คำตอบว่าท่าล้างมือที่คุณครูทำเป็นท่าในลำดับที่เท่าไร ให้นักเรียนชูเลขของลำดับทำนั้น นักเรียนที่สามารถตอบได้ถูกต้องมากที่สุดจะได้รับรางวัล

### ๕. ประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply)

๕.๑ นักเรียนทำโปสเตอร์ ในหัวข้อ ชีวิตปลอดภัย ห่างไกลโควิด ๑๙ โดยให้นักเรียนออกแบบโปสเตอร์ แล้วเขียนบรรยายสั้น ๆ ว่า เราจะใช้ชีวิตปลอดภัย ห่างไกลโควิด ๑๙ ได้อย่างไร พร้อมวาดภาพประกอบและระบายสีให้สวยงาม

๕.๒ นักเรียนนำโปสเตอร์ของตนเองออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และนำไปติดที่บอร์ดความรู้หน้าห้องเรียน

### ๔. สื่อการเรียนรู้

- เพลง
- บัตรคำ
- กระดาษ A ๔ สำหรับเขียนโปสเตอร์

### ๕. การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมระหว่างเรียนที่แสดงความสามารถด้านการอ่าน การเขียน ตามจุดประสงค์ของแผน



# วิธีเอาตัวรอดจากไวรัส COVID-19

ล้างมือด้วย **แอลกอฮอล์** หรือ **เจลล้างมือ** บ่อยๆ

ห้ามนำมือสัมผัส บนใบหน้า **เด็ดขาด**

**ใส่หน้ากากอนามัยทุกวัน** และไม่ควรใส่เกิน 1-2 ครั้ง ต่อการใช้งาน

หลีกเลี่ยงการใช้ผ้าเช็ดตัว **ร่วมกับผู้อื่น** และซัก อย่างน้อย 2 ครั้ง/สัปดาห์

หลีกเลี่ยงการสัมผัส **สิ่งของโดยตรง** เช่น ลูกบิดประตู ราวบันได

งดรับประทานอาหาร **ร่วมกับผู้อื่น**

**ไวรัส COVID-19** ● กลัวแดด ● กลัวอุณหภูมิสูง 56 °C  
● กลัวยาฆ่าเชื้อ ● กลัวแอลกอฮอล์ 75% ● กลัวการล้างมือบ่อย ๆ

PTT NEWS WE LOVE PTT GODJI OFFICIAL GODJI\_PTTGROUP PTT Group

สมัชชาวิทยารวมชาติ

แบบสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องของ  
แผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ดังตารางนี้

ระดับ 5 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลการประเมิน
	1	2	3	
1. แผนมืองค์ประกอบครบถ้วน (สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อการเรียนรู้ การวัด และการประเมินผล)	4	5	5	5
2. แต่ละองค์ประกอบมีความถูกต้อง	4	4	5	4
3. แต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	5	5	5	5
4. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	5	5	5	5
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	5	4	5	5
6. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายเหมาะสมกับวัย	5	5	5	5
7. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่าน ภาษาไทยได้	5	5	5	5
8.. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการ เขียนภาษาไทยได้	5	5	4	5
9. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5
10. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับเวลา นำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้ จริง	4	4	5	4
11. การประเมินผลเหมาะสมกับธรรมชาติของเนื้อหาและ ตรง ตามจุดประสงค์	5	5	4	5
รวม				4.81



สรุปได้ว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย ข้อ (1) แผนมืองค์ประกอบครบถ้วน (สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อการเรียนรู้ การวัด และการประเมินผล) ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ (2) มืองค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบมีความถูกต้อง ผลประเมินระดับมาก ข้อ (3) แต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ(4) สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ (5) กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ (6) กิจกรรมการเรียนรู้ มีความหลากหลายเหมาะสมกับวัย ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ (7) กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาไทยได้ ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ (8) กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาไทยได้ ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ (9) กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ (10) กิจกรรมมีความเหมาะสมกับเวลา นำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้จริง ผลประเมินระดับมากและข้อ (11)การประเมินผลเหมาะสมกับธรรมชาติของเนื้อหาและ ตรงตามจุดประสงค์ ผลประเมินระดับมากที่สุด





แบบวัดความสามารถด้านการอ่านชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2566  
โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์  
เขต 1

- คำชี้แจง 1. แบบวัดมีทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน  
2. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข ค ที่ถูกที่สุดใน  
กระดาษคำตอบ

ชวานาคนหนึ่งเลี้ยงห่านไว้กินไข่เขาเก็บไข่ทุกวัน เช้าวันหนึ่ง ขณะเก็บไข่ห่านเขาพบว่ามันเป็นสีเหลืองอร่าม เมื่อจับดูจึงรู้ว่ามันเป็นไข่ทองคำ ทุกเช้าห่านจะไข่ออกมาวันละฟอง เขาจึงทยอยขายไข่นั้นจนร่ำรวย อยู่มาวันหนึ่ง เขาเกิดความโลภจึงจับห่านผ่าท้องหวังว่าจะเจอไข่มากกว่าเดิม เมื่อเขาเปิดออกดูกลับพบแต่ความว่างเปล่าในท้องของห่านตัวนั้น

- นักเรียนจะตั้งชื่อนิทานเรื่องว่าอะไร จึงจะเหมาะสม
  - ห่านกับไข่ทองคำ
  - ห่านกับไข่ห่าน
  - ชวานากับห่าน
- เพราะเหตุใดชวานาจึงร่ำรวย
  - เก็บข้าวไปขายที่ตลาด
  - เก็บไข่ห่านไปขายที่ตลาด
  - เก็บผัก ผลไม้ไปขายที่ตลาด
- นักเรียนคิดว่าถ้าชวานาไม่ผ่าท้องของห่านจะเกิดเหตุการณ์ใด
  - ห่านตัวใหญ่ขึ้น
  - ห่านออกไข่ทองคำให้ชวานา
  - ห่านเจ็บป่วยและเสียชีวิต
- ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้คืออะไร
  - สามัคคีคือพลัง
  - โลภมากลาภหาย
  - ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น

กาฝูงหนึ่งหิวน้ำมาก เห็นเหยือกวางอยู่ที่พื้นมีน้ำอยู่ก้นเหยือกไม่มากนัก แต่ด้วยสติปัญญา อันเฉียบแหลม จึงช่วยกันคาบหินใส่ลงไป จนสามารถตักน้ำในเหยือกได้

5. กาภินน้ำในเหยือกได้อย่างไร
  - ก. คาบหินใส่ลงไป
  - ข. คาบเหยือกลงกับพื้น
  - ค. คาบไม้ใส่ในเหยือก
6. ใครที่นำการกระทำของกา มาปรับใช้ได้เหมาะสม
  - ก. โลลาทำการบ้านไม่เป็นจึงลอกเพื่อน
  - ข. ลุลาตั้งใจเรียนวิชาภาษาไทยจึงสอบได้เกรด 4
  - ค. ลิซ่าเห็นดินสอใหม่ของเพื่อนจึงขโมย
7. หลังจากกาได้ตักน้ำในเหยือกแล้วนักเรียนคิดว่าจะเกิดเหตุการณ์ใด
  - ก. กาหมดแรงเพราะหิวน้ำ
  - ข. กาบินไปหาแหล่งน้ำที่อื่น
  - ค. กาสตขึ้นและโอบยบินไปในป่าใหญ่
8. นิทานเรื่องเหยือกน้ำกับกาให้ข้อคิดในเรื่องอะไร
  - ก. มุ่งมั่นให้มีความอดทน
  - ข. มีความเข้มแข็งของร่างกาย
  - ค. มีความเฉลียวฉลาดในการแก้ไขปัญหา

น้องสาวของฉันเป็นผู้หญิง ชื่อลีนจี น้องลีนจีชอบใส่เสื้อสีแดงมาก วันหนึ่งฝนตกหนัก ทำให้เสื้อสีแดงที่ตากไว้ไม่แห้ง น้องลีนจีร้องไห้เสียใจที่ไม่ได้ใส่เสื้อสีแดงคุณแม่จึงให้น้องลีนจีใส่กระโปรงสีแดงแทน

9. จากข้อความดังกล่าว ทำไมน้องลีนจีจึงร้องไห้
  - ก. ไม่ได้ใส่เสื้อสีแดง
  - ข. ชอบใส่กระโปรงสีแดง
  - ค. ฝนตกหนัก

10. น้องลิ้นจี่ชอบใส่เสื้อสีอะไร
- สีม่วง
  - สีชมพู
  - สีแดง**
11. นักเรียนคิดว่าถ้าฝนตกทุกวันเกิดอะไรขึ้นกับน้องลิ้นจี่
- น้องลิ้นจี่เล่นน้ำฝนที่หน้าบ้าน
  - น้องลิ้นจี่ได้ลองเสื้อตัวโปรดสีอื่น**
  - น้องลิ้นจี่มีความสุขเพราะเย็นสบาย

ชื่นใจเป็นเด็กฉลาด นิสัยดี เรียนเก่ง พุดจา ไพเราะ ชื่นใจทำการบ้านเสร็จก็จะอ่านหนังสือทุกวัน พ่อของชื่นใจเป็นครูสอนอยู่ที่โรงเรียนใกล้บ้าน ส่วนแม่เป็นหมอ มีหน้าที่รักษาผู้ป่วย ชื่นใจรักพ่อและแม่มาก เธอมีความใฝ่ฝันว่าโตขึ้น เธออยากเป็นหมอเหมือนแม่ และจะไปรักษา ผู้ป่วยบนดอยที่อยู่ห่างไกล

12. เด็กหญิงชื่นใจมีลักษณะนิสัยอย่างไร
- เอาแต่ใจตัวเอง
  - เรียนเก่ง พุดเพราะ**
  - ชอบลักขโมยของเพื่อน
13. หลังจากทำการบ้านเสร็จเด็กหญิงชื่นใจทำอะไร
- เล่นกับเพื่อน
  - เลี้ยงน้อง
  - อ่านหนังสือ**
14. ในอนาคตเด็กหญิงชื่นใจต้องการประกอบอาชีพใด
- หมอ**
  - หมอดู
  - หมอลำซิ่ง

หนังสือฟังอ่าน      แดกฉานวิชา  
อ่านวันละหน้า      ปัญญาเพิ่มพูน

15. คำว่า "ปัญญาเพิ่มพูน" ในบทร้อยกรองหมายถึงอะไร
- การมีความรู้มากขึ้น
  - การมีเงินทองมากขึ้น
  - การมีของเล่นมากขึ้น
16. ข้อใดไม่ได้ กล่าวในบทร้อยกรองที่ได้อ่าน
- การอ่าน
  - การมีความรู้
  - การจดบันทึก
17. หากนักเรียนปฏิบัติตามบทร้อยกรองจะเกิดอะไรขึ้น
- มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น
  - มีความรู้มากขึ้น
  - มีการบ้านเพิ่มมากขึ้น

ต้นเอยต์ต้นไม้      ทำให้สดชื่น  
เกิดความร้อน      ชุ่มชื้นหัวใจ

18. ข้อใดคือประโยชน์ของการปลูกต้นไม้
- ให้เราไปสร้างบ้านได้
  - ให้เรานำไปทำฟืนก่อไฟได้
  - ให้ร่มเงาและออกซิเจนได้
19. เราจะช่วยกันทำให้อากาศดีขึ้นได้อย่างไร
- ช่วยกันปลูกต้นไม้
  - ช่วยกันตัดต้นไม้
  - ช่วยกันซื้อดอกไม้
20. ถ้านักเรียนไม่ช่วยกันดูแลต้นไม้จะเกิดอะไรขึ้น
- เกิดการปลูกต้นไม้มากขึ้น
  - เกิดภาวะโลกร้อน
  - เกิดสิ่งปลูกสร้างมากขึ้น

แตงโม เป็นผลไม้ที่มีต้นกำเนิดในแถบทวีปแอฟริกา ชาติที่แรกที่ปลูกแตงโมไว้รับประทานนั้นก็คือ ชาวอียิปต์แตงโมจัดเป็นพืชในตระกูลเดียวกับแคนตาลูป ฟักทอง เป็นผลไม้ที่มีน้ำประกอบอยู่ในปริมาณมากจึงมีคุณสมบัติเย็นรับประทานแล้วหวานชื่นใจ ประโยชน์ของ แตงโมช่วยลดอาการไข้ คอแห้ง รักษาแผลในปาก

21. แตงโมมีต้นกำเนิดมาจากทวีปใด
  - ก. ทวีปเอเชีย
  - ข. ทวีปแอฟริกา
  - ค. ทวีปยุโรป
22. ข้อใดไม่ใช่ ประโยชน์ของแตงโม
  - ก. ช่วยลดอาการบาดเจ็บได้
  - ข. ช่วยลดอาการป่วยเป็นไข้ได้
  - ค. ช่วยรักษาแผลในปากได้
23. แตงโมจัดเป็นพืชตระกูลเดียวกับผลไม้ชนิดใด
  - ก. ลิ้นจี่
  - ข. มะพร้าว
  - ค. แคนตาลูป
24. ใครนำสมบัติของแตงโมมาปรับใช้ได้ถูกต้อง
  - ก. ชุนกินแตงโมเพื่อรักษาโควิด
  - ข. ชิมกินแตงโมเพื่อรักษาแผลในปาก
  - ค. ชิงกินแตงโมเพื่อรักษาไข้เลือดออก

ปลาอาศัยอยู่ในน้ำเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลัง หายใจทางเหงือกซึ่งอยู่ในกระพุ้งแก้มปลาใช้ครีบช่วยในการเคลื่อนไหวไปมาในน้ำปลาบางชนิดมีเกล็ด บางชนิดไม่มีเกล็ด อุณหภูมิของตัวปลาเปลี่ยนแปลงได้ตามอุณหภูมิของน้ำที่มันอาศัยอยู่ นักวิทยาศาสตร์จึงจัดปลาไว้ในกลุ่มสัตว์เลือดเย็น

(สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม ๑)

25. ปลาจัดอยู่ในสัตว์ประเภทใด
- ก. สัตว์บก
  - ข. สัตว์น้ำ
  - ค. สัตว์ปีก
26. ปลาใช้อวัยวะใดช่วยในการว่ายน้ำ
- ก. ลำตัว
  - ข. หาง
  - ค. ครีบ
27. หากนักเรียนทิ้งขยะลงแม่น้ำจะเกิดอะไรขึ้นกับปลา
- ก. จำนวนปลาลดลง
  - ข. จำนวนปลาเท่าเดิม
  - ค. จำนวนปลาเพิ่มมากขึ้น

ฟันทำหน้าที่เปรียบเสมือนมีด คือทำให้อาหารเป็นชิ้นเล็กๆ และประโยชน์ของฟันอีกประการหนึ่งคือ ช่วยในการพูดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ฟันของคนมีสองชุด คือฟันน้ำนมและฟันแท้ สัตว์ที่มีฟันสองชุด เช่นเดียวกับคน คือ สุนัข แมว และม้า ซึ่งฟันเปรียบเสมือนอาวุธของตัวมัน

28. ฟันทำหน้าที่เปรียบเสมือนอะไร
- ก. ช้อน
  - ข. มีด
  - ค. แก้วน้ำ
29. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของฟันคืออะไร
- ก. ทำให้หายใจดีขึ้น
  - ข. ทำให้พูดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
  - ค. ทำให้เคี้ยวอาหารได้ง่ายขึ้น
30. หากนักเรียนไม่ดูแลฟันจะเกิดอะไรขึ้น
- ก. ฟันไม่ผุ
  - ข. ฟันสะอาด
  - ค. ฟันผุ มีกลิ่นปาก





### แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

**คำชี้แจง** 1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์

2. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 การเขียนเรื่องสั้นจากประสบการณ์ 10 คะแนน

ตอนที่ 2 การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ 10 คะแนน

รวม 20 คะแนน





ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการจากภาพ ให้ได้ใจความสมบูรณ์ ด้วยตัวเต็ม บรรทัด ความยาวไม่เกิน 5 บรรทัด โดยให้เขียนเว้นบรรทัด พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

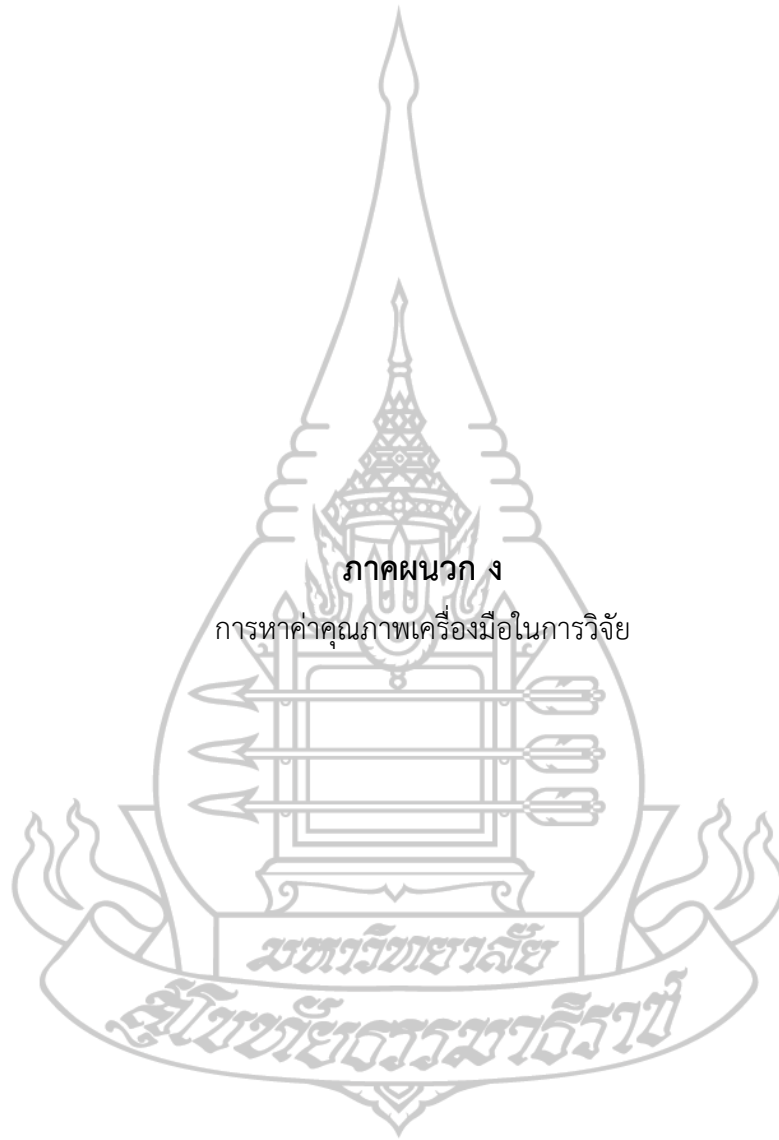
.....

.....

.....

.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....



ภาคผนวก ง

การหาค่าคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

มหาวิทยาลัย

สุโขทัยธรรมมาธิราช

คำชี้แจง แบบทดสอบนี้ขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญตรวจโดยมีรายละเอียด ดังนี้

- +1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า แบบทดสอบมีความตรงกับสิ่งที่ต้องการวัด  
 0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจ  
 -1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า แบบทดสอบไม่มีความตรงกับสิ่งที่ต้องการวัด

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบทดสอบก่อนเรียน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
		+1	0	-1
นักเรียนสามารถเขียนเรื่องสั้นๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเองได้	1. ให้นักเรียนเขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง ในหัวข้อเรื่อง ความประทับใจที่ได้ไปทัศนศึกษา ให้ได้ใจความสมบูรณ์ ด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัดความยาวไม่เกิน 5 บรรทัด พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม			
นักเรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพได้	1. ให้นักเรียนเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการจากภาพ ให้ได้ใจความสมบูรณ์ ด้วยตัวเต็มบรรทัด ความยาวไม่เกิน 5 บรรทัด โดยให้เขียนวันบรรทัด พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม 			

ตารางที่ 5.1 วิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องของ  
แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนหลังเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ดังตารางนี้

ข้อที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1	+1	+1	+1	1
2	+1	+1	+1	1

จากตารางที่ 8 สรุปได้ว่า ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความของ  
แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3  
ท่าน เท่ากับ 1 สามารถนำไปใช้ได้







**ตารางที่ 5.2** สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความสอดคล้อง  
ของเกณฑ์ประเมินความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ  
3 ท่าน ดังตารางนี้

ระดับ 5 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลการประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. ประเด็นการประเมินมีองค์ประกอบครบถ้วน (การตั้งชื่อเรื่อง เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รูปแบบ การเขียน การใช้ภาษาและมารยาทในการเขียน)	5	5	5	5
2. องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	4	5	5	5
3. ประเด็นการประเมินสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5
4. ประเด็นการประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการวัด	5	5	4	5
5. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม	5	5	5	5
6. รายละเอียดและการนิยามเกณฑ์การให้คะแนนมีความชัดเจน	4	5	4	4
7. การนิยามเกณฑ์การให้คะแนนมีความแตกต่างชัดเจน	4	4	5	4
8. ระดับคะแนนมีเป็นอัตราส่วนที่เหมาะสม	5	5	5	5
9. สามารถวิเคราะห์ได้อย่างละเอียด	4	5	4	4
10. สามารถตัดสินผลงานได้อย่างถูกต้อง	4	5	5	5

สรุปได้ว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้สองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ ข้อ 1 ประเด็นการประเมินมีองค์ประกอบครบถ้วน (การตั้งชื่อเรื่อง เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รูปแบบ การเขียน การใช้ภาษาและมารยาทในการเขียน) ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 2 องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 3 ประเด็นการประเมินสอดคล้องกับ

จุดประสงค์การเรียนรู้ ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 4 ประเด็นการประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการวัด ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 5 เกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 6 รายละเอียดและการนิยามเกณฑ์การให้คะแนนมีความชัดเจน ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 7 การนิยามเกณฑ์การให้คะแนนมีความแตกต่างชัดเจน ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 8 ระดับคะแนนมีเป็นอัตราส่วนที่เหมาะสม ผลประเมินระดับมากที่สุด ข้อ 9 สามารถวิเคราะห์ได้อย่างละเอียด ผลประเมินระดับมากที่สุด และข้อ 10 สามารถตัดสินผลงานได้อย่างถูกต้อง ผลประเมินระดับมากที่สุด



จุดประสงค์	แบบวัดความสามารถการอ่าน	ระดับ ความคิดเห็น		
		+1	0	-1
นักเรียนสามารถ อ่านนิทานแล้ว ตอบคำถามได้	<p>ชวานาคนหนึ่งเลี้ยงห่านไว้กินไข่เขาเก็บไข่ทุกวัน เช้าวันหนึ่ง ขณะเก็บไข่ห่านเขาพบว่ามันเป็นสีเหลืองอร่าม เมื่อจับดูจึงรู้ว่ามันเป็นไข่ทองคำ ทุกเช้าห่านจะไข่ออกมา วันละฟอง เขาจึงทยอยขายไข่นั้นจนร่ำรวย อยู่มาวันหนึ่ง เขาเกิดความโลภจึงจับห่านผ่าท้องหวังว่าจะเจอไข่มากกว่าเดิม เมื่อเขาเปิดออกดูกลับพบแต่ความว่างเปล่าในท้องของห่านตัวนั้น</p> <p>1.นักเรียนจะตั้งชื่อนิทานเรื่องอะไร จึงจะเหมาะสม</p> <p>ก. ห่านกับไข่ทองคำ</p> <p>ข. ห่านกับไข่ห่าน</p> <p>ค. ชวานากับห่าน</p>			
นักเรียนสามารถ อ่านนิทานแล้ว ตอบคำถามได้	<p>2.เพราะเหตุใดชวานาจึงร่ำรวย</p> <p>ก. เก็บข้าวไปขายที่ตลาด</p> <p>ข. เก็บไข่ห่านไปขายที่ตลาด</p> <p>ค. เก็บผัก ผลไม้ไปขายที่ตลาด</p>			
นักเรียนสามารถ คาดคะเน เหตุการณ์จาก เรื่องที่ได้ อ่านได้	<p>3. นักเรียนคิดว่าถ้าชาวไม่ผ่าท้องของห่านจะเกิดเหตุการณ์ใด</p> <p>ก. ห่านตัวใหญ่ขึ้น</p> <p>ข. ห่านออกไข่ทองคำให้ชวานา</p> <p>ค. ห่านเจ็บป่วยและเสียชีวิต</p>			

นักเรียนสามารถบอกข้อคิดจากนิทานที่อ่านได้	<p>4. ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้คืออะไร</p> <p>ก. สามัคคีคือพลัง</p> <p><b>ข. โลกมากลางหาย</b></p> <p>ค. ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น</p>			
นักเรียนสามารถอ่านนิทานแล้วตอบคำถามได้	<p>กาฝูงหนึ่งหิวน้ำมาก เห็นเหยือกวางอยู่ที่พื้นมีน้ำอยู่ก้นเหยือกไม่มากนัก แต่ด้วยสติปัญญา อันเฉียบแหลม จึงช่วยกันคาบหินใส่ลงไป จนสามารถต็มน้ำในเหยือกได้</p> <p>5. กาหินน้ำในเหยือกได้อย่างไร</p> <p>ก. คาบหินใส่ลงไป</p> <p>ข. คาบเหยือกลงกับพื้น</p> <p>ค. คาบไม้ใส่ในเหยือก</p>			
นักเรียนสามารถอ่านนิทานแล้วตอบคำถามได้	<p>6. ใครที่นำการกระทำของกามาปรับใช้ได้เหมาะสม</p> <p>ก. ไอลาทำการบ้านไม่เป็นจึงลอกเพื่อน</p> <p><b>ข. ลูลาตั้งใจเรียนวิชาภาษาไทยจึงสอบได้เกรด 4</b></p> <p>ค. ลิซ่าเห็นดินสอใหม่ของเพื่อนจึงขโมย</p>			
นักเรียนสามารถคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้	<p>7. หลังจากกาได้ต็มน้ำในเหยือกแล้วนักเรียนคิดว่าจะเกิดเหตุการณ์ใด</p> <p>ก. กาหมดแรงเพราะหิวน้ำ</p> <p>ข. กาบินไปหาแหล่งน้ำที่อื่น</p> <p><b>ค. กาสตขึ้นและโยยบินไปในป่าใหญ่</b></p>			
นักเรียนสามารถบอกข้อคิดจากนิทานที่อ่านได้	<p>8. นิทานเรื่องเหยือกน้ำก็บกาให้ข้อคิดในเรื่องอะไร</p> <p>ก. มีมุ่งมั่นให้มีความอดทน</p> <p>ข. มีความเข้มแข็งของร่างกาย</p> <p><b>ค. มีความเฉลียวฉลาดในการแก้ไขปัญหา</b></p>			
	<p>น้องสาวของฉันเป็นผู้หญิง ชื่อลันจี่ น้องลันจี่ชอบใส่เสื้อสีแดงมาก วันหนึ่งฝนตกหนัก</p>			

<p>นักเรียนสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องสั้นๆ ที่อ่านได้</p>	<p>ทำให้เสื้อสีแดงที่ตากไว้ไม่แห้ง น้องลั่นจี่ร้องไห้เสียใจที่ไม่ได้ใส่เสื้อสีแดงคุณแม่จึงให้น้องลั่นจี่ใส่กระโปรงสีแดงแทน</p> <p>9. จากข้อความดังกล่าว ทำไมน้องลั่นจี่จึงร้องไห้</p> <p>ก. ไม่ได้ใส่เสื้อสีแดง</p> <p>ข. ชอบใส่กระโปรงสีแดง</p> <p>ค. ฝนตกหนัก</p>			
<p>นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องสั้นๆ ที่อ่านได้</p>	<p>10. น้องลั่นจี่ชอบใส่เสื้อสีอะไร</p> <p>ก. สีม่วง</p> <p>ข. สีชมพู</p> <p>ค. สีแดง</p>			
<p>นักเรียนสามารถคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องสั้น ๆ ที่อ่านได้</p>	<p>11. นักเรียนคิดว่าถ้าฝนตกทุกวันเกิดอะไรขึ้นกับน้องลั่นจี่</p> <p>ก. น้องลั่นจี่เล่นน้ำฝนที่หน้าบ้าน</p> <p>ข. น้องลั่นจี่ได้ลงเสื้อตัวโปรดสีอื่น</p> <p>ค. น้องลั่นจี่มีความสุขเพราะเย็นสบาย</p>			
<p>นักเรียนสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องสั้นๆ ที่อ่านได้</p>	<p>ชื่นใจเป็นเด็กฉลาด นิสัยดี เรียนเก่ง พุดจา ไพเราะ ชื่นใจทำการบ้านเสร็จก็จะอ่านหนังสือทุกวัน พ่อของชื่นใจเป็นครูสอนอยู่ที่โรงเรียนใกล้บ้าน ส่วนแม่เป็นหมอ มีหน้าที่รักษาผู้ป่วย ชื่นใจรักพ่อและแม่มาก เธอมีความใฝ่ฝันว่าโตขึ้น เธออยากเป็นหมอเหมือนแม่ และจะไปรักษา ผู้ป่วยบนดอยที่อยู่ห่างไกล</p> <p>12. เด็กหญิงชื่นใจมีลักษณะนิสัยอย่างไร</p> <p>ก. เอาแต่ใจตัวเอง</p> <p>ข. เรียนเก่ง พุดเพราะ</p> <p>ค. ชอบลัทธิขโมยของเพื่อน</p>			

<p>นักเรียนสามารถ ตอบคำถาม เกี่ยวกับเรื่อง สั้นๆ ที่อ่านได้</p>	<p>13. หลังจากทำการบ้านเสร็จเด็กหญิงชื่นใจทำอะไร</p> <p>ก. เล่นกับเพื่อน ข. เลี้ยงน้อง ค. อ่านหนังสือ</p>			
<p>นักเรียนสามารถ คาดคะเน เหตุการณ์จาก เรื่องสั้น ๆ ที่ อ่านได้</p>	<p>14. ในอนาคตเด็กหญิงชื่นใจต้องการประกอบอาชีพใด</p> <p>ก. หมอ ข. หมอดู ค. หมอลำซิ่ง</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตั้งคำถาม เกี่ยวกับบทร้อย กรองที่อ่านได้</p>	<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>หนังสือฟังอ่าน      แดกฉานวิชา อ่านวันละหน้า      ปัญญาเพิ่มพูน</p> </div> <p>15. คำว่า "ปัญญาเพิ่มพูน" ในบทร้อยกรองหมายถึงอะไร</p> <p>ก. การมีความรู้มากขึ้น ข. การมีเงินทองมากขึ้น ค. การมีของเล่นมากขึ้น</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตอบคำถาม เกี่ยวกับบทร้อย กรองที่อ่านได้</p>	<p>16. ข้อใดไม่ได้ กล่าวในบทร้อยกรองที่ได้อ่าน</p> <p>ก. การอ่าน ข. การมีความรู้ ค. การจดบันทึก</p>			
<p>นักเรียนสามารถ คาดคะเน เหตุการณ์จาก บทร้อยกรองที่ อ่านได้</p>	<p>17. หากนักเรียนปฏิบัติตามบทร้อยกรองจะเกิดอะไรขึ้น</p> <p>ก. มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น ข. มีความรู้มากขึ้น ค. มีการบ้านเพิ่มมากขึ้น</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตั้งคำถาม เกี่ยวกับบทร้อย กรองที่อ่านได้</p>	<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>ต้นเอ๋ยต้นไม้      ทำให้สดชื่น เกิดความร่มรื่น      ชุ่มชื่นหัวใจ</p> </div>			

	<p>18. ข้อใดคือประโยชน์ของการปลูกต้นไม้</p> <p>ก. ให้เราไปสร้างบ้านได้</p> <p>ข. ให้นำเราไปทำฟืนก่อไฟได้</p> <p>ค. ให้ร่มเงาและออกซิเจนได้</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตอบคำถาม เกี่ยวกับบทร้อย กรองที่อ่านได้</p>	<p>19. เราจะช่วยกันทำให้อากาศดีขึ้นได้อย่างไร</p> <p>ก. ช่วยกันปลูกต้นไม้</p> <p>ข. ช่วยกันตัดต้นไม้</p> <p>ค. ช่วยกันซื้อดอกไม้</p>			
<p>นักเรียนสามารถ คาดคะเน เหตุการณ์จาก บทร้อยกรองที่ อ่านได้</p>	<p>20. ถ้านักเรียนไม่ช่วยกันดูแลต้นไม้จะเกิดอะไรขึ้น</p> <p>ก. เกิดการปลูกต้นไม้มากขึ้น</p> <p>ข. เกิดภาวะโลกร้อน</p> <p>ค. เกิดสิ่งปลูกสร้างมากขึ้น</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตั้งคำถาม เกี่ยวกับบทอ่าน ได้</p>	<p>แดงโม เป็นผลไม้ที่มีต้นกำเนิดในแถบทวีป แอฟริกา ชาติที่แรกที่ปลูกแดงโมไว้รับประทานนั้นก็คือชาว อียิปต์แดงโมจัดเป็นพืชในตระกูลเดียวกับแคนตาลูป ฟักทอง เป็นผลไม้ที่มีน้ำประกอบอยู่ในปริมาณมากจึงมี คุณสมบัติเย็นรับประทานแล้วหวานชื่นใจ ประโยชน์ของ แดงโมช่วยลดอาการไข้ คอแห้ง รักษาแผลในปาก</p> <p>21. แแดงโมมีต้นกำเนิดมาจากทวีปใด</p> <p>ก. ทวีปเอเชีย</p> <p>ข. ทวีปแอฟริกา</p> <p>ค. ทวีปยุโรป</p>			

<p>นักเรียนสามารถ ตอบคำถาม เกี่ยวกับบทอ่าน ได้</p>	<p>22. ข้อใดไม่ใช่ ประโยชน์ของแตงโม</p> <p>ก. ช่วยลดอาการบาดเจ็บได้</p> <p>ข. ช่วยลดอาการป่วยเป็นไข้ได้</p> <p>ค. ช่วยรักษาแผลในปากได้</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตอบคำถาม เกี่ยวกับบทอ่าน ได้</p>	<p>23. แตงโมจัดเป็นพืชตระกูลเดียวกับผลไม้ชนิดใด</p> <p>ก. ลิ้นจี่</p> <p>ข. มะพร้าว</p> <p>ค. แคนตาลูป</p>			
<p>นักเรียนสามารถ คาดคะเน เหตุการณ์จาก บทอ่านที่อ่านได้</p>	<p>24. ใครนำสมบัติของแตงโมมาปรับใช้ได้ถูกต้อง</p> <p>ก. ชุนกิ้นแตงโมเพื่อรักษาโควิด</p> <p>ข. ชิมกิ้นแตงโมเพื่อรักษาแผลในปาก</p> <p>ค. ชิงกิ้นแตงโมเพื่อรักษาไข้เลือดออก</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตั้งคำถาม เกี่ยวกับบทอ่าน ได้</p>	<p>ปลาอาศัยอยู่ในน้ำเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลัง หายใจ ทางเหงือกซึ่งอยู่ในกระพุ้งแก้ม ปลาใช้ครีบช่วยในการเคลื่อนไหวไปมาในน้ำปลาบางชนิดมี เกล็ด บางชนิดไม่มีเกล็ด อุณหภูมิของตัวปลาเปลี่ยนได้ตาม อุณหภูมิของน้ำที่มันอาศัยอยู่ นักวิทยาศาสตร์จึงจัดปลาไว้ ในกลุ่มสัตว์เลือดเย็น</p> <p>(สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม ๑)</p> <p>25. ปลาจัดอยู่ในสัตว์ประเภทใด</p> <p>ก. สัตว์บก</p> <p>ข. สัตว์น้ำ</p> <p>ค. สัตว์ปีก</p>			



<p>นักเรียนสามารถ ตอบคำถาม เกี่ยวกับบทอ่าน ได้</p>	<p>26. ปลาใช้อวัยวะใดช่วยในการว่ายน้ำ</p> <p>ก. ลำตัว ข. หาง ค. ครีบ</p>			
<p>นักเรียนสามารถ คาดคะเน เหตุการณ์จาก บทอ่านที่อ่านได้</p>	<p>27. หากนักเรียนทิ้งขยะลงแม่น้ำจะเกิดอะไรขึ้นกับปลา</p> <p>ก. จำนวนปลาลดลง ข. จำนวนปลาเท่าเดิม ค. จำนวนปลาเพิ่มมากขึ้น</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตั้งคำถาม เกี่ยวกับบทอ่าน ได้</p>	<p>พินทำหน้าที่เปรียบเสมือนมิด คือทำให้อาหารเป็น ชิ้นเล็กๆ และประโยชน์ของพินอีกประการหนึ่งคือ ช่วยใน การดูดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น พินของคนมีสองชุด คือพินน้ำมัน และพินแท้ สัตว์ที่มีพินสองชุด เช่นเดียวกับคน คือ สุนัข แมว และม้า ซึ่งพินเปรียบเสมือนอาวุธของตัวมัน</p> <p>28. พินทำหน้าที่เปรียบเสมือนอะไร</p> <p>ก. ซ้อน ข. มิด ค. แก้วน้ำ</p>			
<p>นักเรียนสามารถ ตอบคำถาม เกี่ยวกับบทอ่าน ได้</p>	<p>29. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของพินคืออะไร</p> <p>ก. ทำให้หายใจดีขึ้น ข. ทำให้ดูดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ค. ทำให้เคี้ยวอาหารได้ง่ายขึ้น</p>			
<p>นักเรียนสามารถ คาดคะเน เหตุการณ์จาก บทอ่านที่อ่านได้</p>	<p>30. หากนักเรียนไม่ดูแลพินจะเกิดอะไรขึ้น</p> <p>ก. พินไม่ฟู ข. พินสะอาด ค. พินฟู มีกลิ่นปาก</p>			

ตารางที่ 5.3 วิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องของแบบวัด

ความสามารถอ่านทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ดังตารางนี้

ข้อที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1	+1	+1	+1	1
2	+1	+1	+1	1
3	+1	+1	+1	1
4	+1	+1	+1	1
5	+1	+1	+1	1
6	+1	+1	+1	1
7	+1	+1	+1	1
8	+1	+1	0	0.6
9	0	+1	+1	0.6
10	+1	+1	+1	0.6
11	+1	+1	+1	1
12	+1	+1	+1	1
13	+1	+1	+1	1
14	+1	+1	+1	1
15	+1	+1	+1	1
16	+1	+1	+1	1
17	+1	+1	+1	1
18	+1	+1	+1	1
19	+1	+1	+1	1
20	+1	+1	+1	1
21	+1	+1	+1	1
22	+1	+1	+1	1
23	+1	+1	+1	1
24	+1	+1	+1	1

ตารางที่ 5.3 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
25	+1	+1	+1	1
26	+1	+1	+1	1
27	+1	+1	+1	1
28	+1	+1	+1	1
29	+1	+1	+1	1
30	+1	+1	0	0.6

สรุปได้ว่า ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องของแบบวัด  
 ความสามารถการอ่านทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เท่ากับ 0.6-1.0 สามารถนำไปใช้ได้



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวเสาวณีย์ ขาวาปี
วัน เดือน ปี เกิด	24 ตุลาคม 2536
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลพัคฆภูมิสิสัย จังหวัดมหาสารคาม
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 จากโรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบวร นิเวศศาลายา ในพระสังฆราชูปถัมภ์ ปีการศึกษา 2555 สำเร็จการศึกษาระดับ ปริญญาตรีศึกษาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปีการศึกษา 2560
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนหนองโพนโนนสมบูรณ์ ตำบลนาจำปา อำเภอดอนจาน จังหวัดกาฬสินธุ์ 46000
ตำแหน่ง	ข้าราชการครู

