

ED-014

การพัฒนาการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โดยจัดการเรียนรู้ด้วยผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา

The Developing of Pronunciation Skill in Final for Grade 1 Students by
Learning with Concept Maps Combined with Educational Games

ศิริมา ทองประทุม¹, ระพิน ชูชื่น², และ วลีรัตน์ ฉิมน้อย^{3,*}

Sirima Thonhpratum¹, Rapin Chuchuen², and Waleerat Chimnoy^{3,*}

^{1,2,3}คณะบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี

^{1,2,3}Education administration Graduate school Ratchathani University

*Corresponding author's e-mail: bow_siri2605@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ผสมผสานผังความคิด (Mind Mapping) ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการจัดระบบความคิดและความสนุกสนานเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ พร้อมทั้งศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว การวิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest–Posttest Design) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและแบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นเครื่องมือหลัก ผลการวิเคราะห์พบว่าคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ที่นำมาใช้นอกจากนี้ นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับสูง โดยเฉพาะในด้านความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม ซึ่งผลลัพธ์สอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget และ Vygotsky ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม การเล่น และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม งานวิจัยนี้จึงชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษาสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับประถมต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: มาตราตัวสะกด, แผนผังความคิด, เกมการศึกษา, การเรียนรู้เชิงบูรณาการ

ABSTRACT

This research aimed to develop the ability to read Thai final consonant clusters (matra tua sakot) among Grade 1 students by integrating mind mapping with educational games. The objectives were to enhance reading proficiency, compare pre- and post-instruction performance, and examine learners' satisfaction with the instructional approach. The study employed a one-group pretest-posttest design. Data were collected using reading assessment tests and semi-structured interviews. The results revealed that post-instruction scores significantly exceeded pre-instruction scores at the .01 level, indicating the effectiveness of the instructional approach. Additionally, most students reported high levels of satisfaction, particularly in areas of enjoyment, comprehension, and active participation. These outcomes align with the theories of Piaget and Vygotsky, which emphasize learning through activity, play, and social interaction. The integration of mind mapping and educational games proves to be a powerful approach in promoting meaningful and effective learning for early primary students.

Keywords: Thai Final Consonant Clusters, Mind Mapping, Educational Games, Integrated Learning

บทนำ

ภาษาไทยเป็นวิชาหลักที่มีความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาตอนต้น เพราะเป็นรากฐานของการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดอย่างมีเหตุผล ทักษะภาษาไทยที่เข้มแข็งช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้สาระวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะทักษะการอ่าน ซึ่งถือเป็นประตูสำคัญในการเข้าถึงความรู้และเป็นทักษะพื้นฐานที่เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระ ไม่ว่าจะเป็นคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือสังคมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565; Thai PBS Kids, 2566) การอ่านที่ดีช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยหล่อหลอมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น วินัย ความรับผิดชอบ และความใฝ่รู้ การเรียนภาษาไทยในระดับประถมต้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการพัฒนาเยาวชนไทยให้สามารถเติบโตเป็นผู้มีความรู้คู่คุณธรรม

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบอย่างต่อเนื่องในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 คือการอ่านออกเสียงคำที่มีมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะในมาตราแม่กน และแม่กด ซึ่งถือเป็นรูปแบบคำที่มีความซับซ้อนในภาษาไทย โดยเฉพาะสำหรับผู้เรียนระดับต้น การวิเคราะห์ข้อมูลจากหลายโรงเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนในด้านการอ่านออกเสียงคำที่มีมาตราตัวสะกดยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่คาดหวังไว้ สาเหตุหลักอาจเกิดจากหลายปัจจัยร่วมกัน ได้แก่ ความเข้าใจพื้นฐานในโครงสร้างของคำภาษาไทยยังไม่แน่น การสอนในชั้นเรียนเน้นเพียงการจดจำคำ มากกว่าการฝึกทักษะการประสมคำอย่างเป็นระบบ นักเรียนจำนวนมากขาดโอกาสในการฝึกฝนที่ต่อเนื่อง อีกทั้งสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในห้องเรียนมักไม่สามารถจูงใจนักเรียนให้สนใจหรือมีส่วนร่วมได้อย่างแท้จริง ส่งผลให้นักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการฝึกฝนตนเองเพิ่มเติมที่บ้าน ปัจจัยทางครอบครัว เช่น การไม่ได้รับการสนับสนุนด้านภาษา หรือการใช้ภาษาถิ่นมากกว่าภาษาไทยกลางในชีวิตประจำวัน ก็มีส่วนทำให้การเรียนรู้ไม่ราบรื่น ทั้งนี้สอดคล้องกับรายงานของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2566) ซึ่งระบุว่า ความล้มเหลวในการสอนอ่านสะกดคำในระดับต้นมีแนวโน้มเชื่อมโยงกับปัจจัยหลายประการทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว และระบบการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) ผสมผสานกับการศึกษา (Game-based Learning) จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม โดยแผนผังความคิดมีลักษณะเป็นการจัดระเบียบข้อมูลในรูปแบบแผนภาพที่เชื่อมโยงองค์ความรู้แบบรัศมี ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบ สร้างความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดย่อยและแนวคิดหลัก อีกทั้งยังส่งเสริมการทำงานของสมองทั้งสองซีก คือสมองซีกซ้ายด้านการวิเคราะห์ และสมองซีกขวาด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (อัจฉรา อินทร์น้อย, 2555) ส่วนเกมการศึกษาเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของนักเรียน โดยเฉพาะในวัยประถมต้นที่มีลักษณะการเรียนรู้ผ่านการเล่น การบูรณาการทั้งสองวิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนมีโอกาฝึกฝนซ้ำอย่างมีประสิทธิภาพ สร้างบรรยากาศเชิงบวกในการเรียนรู้ และทำให้การเรียนรู้ยังคงทนยิ่งขึ้น (Buzan, 2018; Piaget, 1951)

แนวทางนี้ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของ อมรรัตน์ งามบุญสร้าง (2552) และ สุชาดา ลิ้มปนาทไพศาล (2555) ที่ชี้ให้เห็นว่า การใช้เกมและภาพมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างพัฒนาการทางสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และการเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับต้นที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติ การนำเกมมาบูรณาการในกระบวนการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความสนใจให้กับนักเรียน ลดความตึงเครียดทางอารมณ์ และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุข อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองมากยิ่งขึ้น สื่อที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับช่วงวัยยังช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาผ่านการรับรู้ด้วยตาและการตอบสนองด้วยการกระทำ เป็นการพัฒนาทักษะในระดับองค์รวม ทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะปฏิบัติ

จากบริบทข้างต้น จึงเป็นที่มาของงานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานแผนผังความคิดและเกมการศึกษาอย่างเหมาะสม โดยมุ่งหวังให้นักเรียนมีความเข้าใจในโครงสร้างของคำที่มีมาตราตัวสะกด สามารถอ่านออกเสียงได้

อย่างถูกต้องและมั่นใจ อีกทั้งยังสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนาน ร่วมมือ และการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง การวิจัยนี้จึงมิใช่เพียงการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น หากยังเป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำไปปรับใช้ในบริบทการศึกษาที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

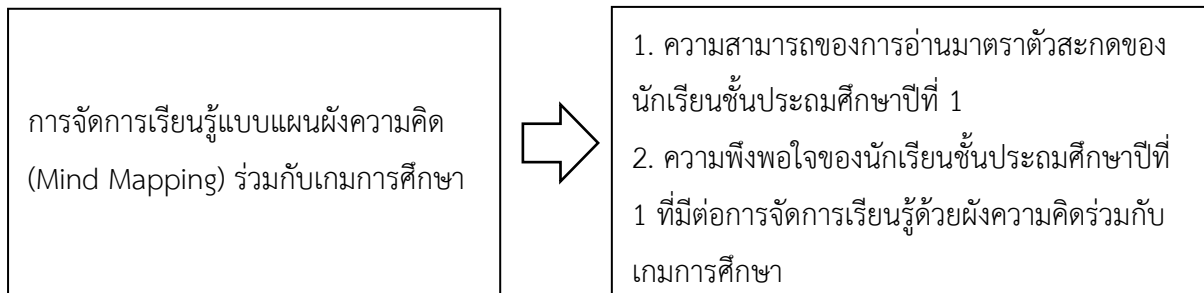
1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพแผนของการจัดการเรียนรู้ของการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยจัดการเรียนรู้ด้วยผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสารถของการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยจัดการเรียนรู้ด้วยผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

การพัฒนาการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยจัดการเรียนรู้ด้วยผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นการศึกษาอิทธิพลของการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่างการใช้ผังความคิด (Mind Mapping) กับเกมการศึกษา (Game-based Learning) ที่มีต่อการพัฒนาการด้านการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยมีสมมติฐานว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคทั้งสองนี้จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านออกเสียง การเข้าใจคำศัพท์ การจำแนกมาตราตัวสะกด และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ กรอบแนวคิดประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ (1) ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา (2) ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านมาตราตัวสะกด และ (3) ตัวแปรควบคุม ได้แก่ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เวลาเรียน และผู้สอน โดยอิงแนวคิดของ Piaget เกี่ยวกับพัฒนาการทางปัญญาผ่านการลงมือปฏิบัติ และ Vygotsky เรื่องการเรียนรู้ในเขตพัฒนาการใกล้เคียง (ZPD) ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ และแนวคิดเชิงโครงสร้าง (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมาย ทั้งนี้ กรอบแนวคิดนี้ถูกใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การเลือกสื่อ การวางแผนประเมินผล และการวิเคราะห์ผลการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนไตรคามศรีอนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งเป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 4 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 20 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) กลุ่มตัวอย่างนี้ได้รับการคัดเลือกเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่เน้นการพัฒนาการอ่านในระดับต้น และสามารถควบคุมเงื่อนไขต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบตลอดกระบวนการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทยจำนวน 8 แผน โดยมีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ซึ่งได้รับการพัฒนาและตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดถูก-ผิด จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาที่สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ และได้รับการตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงและความยากง่ายก่อนนำไปใช้จริง 3) แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา จัดทำในรูปแบบของคำถามปลายเปิด และมาตราส่วนประมาณค่า เพื่อสะท้อนมุมมอง ความรู้สึก และทัศนคติของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับ

วิธีรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (Paired Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ของนักเรียน โดยพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสัมภาษณ์โดยการสรุปประเด็นหลัก แยกหมวดหมู่ของคำตอบ และตีความความคิดเห็นของนักเรียนในเชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสะท้อนความรู้สึก ความพึงพอใจ และทัศนคติที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ มีการใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายข้อมูลพื้นฐานของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน นอกจากนี้ยังใช้สถิติ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Paired Samples t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานว่าคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อีกทั้งยังใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสัมภาษณ์ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อระบุหัวข้อหลักและแนวโน้มของความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งช่วยสะท้อนถึงประสบการณ์ตรง ความรู้สึก และทัศนคติของนักเรียนในมิติที่สถิติเชิงปริมาณไม่สามารถแสดงได้อย่างชัดเจน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์คะแนน ค่าเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนเท่ากับ 17.31 จากคะแนนเต็ม 20 คิดเป็นร้อยละ 86.5 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 อย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษามีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดของนักเรียนในระดับที่น่าพึงพอใจ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาคะแนนก่อนเรียน พบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับต่ำกว่ามาตรฐานอย่างมีนัยสำคัญ การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ t-test พบว่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งยืนยันถึงความสามารถของรูปแบบการเรียนรู้ที่ออกแบบมาในการเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนทั้งชั้น (N = 20)

ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกด	คะแนน	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
มาตราแม่กน และแม่กด	เต็ม				(one-tailed test)
ก่อนเรียน	30	15.60	2.74	27.39 **	.000
หลังเรียน	30	27.55	1.67		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กดโดยใช้เกมร่วมกับผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประสิทธิภาพของแผน แผนการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $E1/E2$ เท่ากับ 80.00/86.5 ซึ่งสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนดไว้ โดยค่า $E1$ (ประสิทธิภาพระหว่างเรียน) สะท้อนถึงความสามารถของนักเรียนในการทำกิจกรรมระหว่างเรียนการสอน ส่วนค่า $E2$ (ประสิทธิภาพหลังเรียน) แสดงถึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้ ค่าทั้งสองแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถบรรลุผลการเรียนรู้ทั้งในระหว่างทางและปลายทางอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ไม่ใช่เพียงการจดจำ การที่ค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ยังแสดงถึงความสอดคล้องของเนื้อหา กระบวนการจัดการเรียนรู้ และสื่อการสอนที่นำมาใช้ ซึ่งช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนมีพัฒนาการอย่างชัดเจนในด้านทักษะการอ่านมาตราตัวสะกด

ความคิดเห็นของนักเรียน ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมมากขึ้น ชื่นชอบการจับคู่กับเพื่อน และเข้าใจคำศัพท์มาตราตัวสะกดดีขึ้น นักเรียนส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าเกมและกิจกรรมที่ใช้ในบทเรียนทำให้พวกเขาตื่นเต้นและรู้สึกรู้ว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อเหมือนที่ผ่านมา การใช้ผังความคิดช่วยให้สามารถจัดระเบียบคำศัพท์และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคำได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้การจดจำคำศัพท์มาตราตัวสะกดแม่นยำยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนยังกล่าวว่าการมีภาพประกอบและสีสันสดใสในสื่อการเรียนรู้ช่วยดึงดูดความสนใจและเพิ่มความเข้าใจได้ดีขึ้น กิจกรรมที่ใช้รูปแบบการจับคู่ การแข่งขัน และการทำงานกลุ่ม มีส่วนกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน อีกทั้งยังส่งผลต่อความสัมพันธ์ที่ดีในห้องเรียน เนื่องจากเกิดการสื่อสารและช่วยเหลือกันมากขึ้น ความคิดเห็นเหล่านี้สะท้อนว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์และการเล่นอย่างมีเป้าหมายสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนระดับประถมต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย โดยใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

E_1 / E_2 เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเปรียบเทียบ

ประสิทธิภาพของกระบวนการตามกิจกรรมในใบงาน และประสิทธิภาพของแบบทดสอบหลังเรียนใช้เกณฑ์ 80/80 โดย

80 ตัวแรก คือ ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมตามใบงาน

80 ตัวหลัง คือ ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

ตารางที่ 2 แสดงค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย โดยใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง มาตรการตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเปรียบเทียบ ประสิทธิภาพของกระบวนการตามกิจกรรมในใบงาน และประสิทธิภาพของแบบทดสอบหลังเรียน ใช้เกณฑ์ 75/75

รายการ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	ร้อยละ
คะแนนเฉลี่ยจากการทำ กิจกรรมตามใบงาน	20	100	80.00	.42	80.00
คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจาก การทำแบบทดสอบหลังเรียน	20	20	17.31	.36	86.5

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า คะแนนนักเรียนระหว่างจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง มาตรการตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ได้คะแนน ร้อยละ 80.00 และคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 86.55 แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง มาตรการตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 80.00/86.55

อภิปรายผลการวิจัย

การใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษาช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการอ่านของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ และเป็นวิธีที่ส่งเสริมทักษะการคิดและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างชัดเจน จากผลการวิเคราะห์พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งยังสะท้อนถึงความเข้าใจเนื้อหาที่ลึกซึ้งขึ้นของนักเรียน การเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมและการมีส่วนร่วมผ่านเกมและภาพช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจภายในและภายนอกของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ กระบวนการเรียนรู้ด้วยผังความคิดยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดระเบียบความคิดและสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดย่อยได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ที่ยั่งยืน การบูรณาการแนวทางทั้งสองวิธีจึงมีผลต่อทั้งผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเด่นชัด

ผลสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget ซึ่งเน้นว่าการเรียนรู้ของเด็กเล็กเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพผ่านการลงมือปฏิบัติและประสบการณ์ตรง เด็กในช่วงอายุระดับประถมต้นอยู่ในช่วงพัฒนาการทางปัญญาที่เรียกว่า 'concrete operational stage' ซึ่งต้องการสื่อที่เป็นรูปธรรมเพื่อช่วยให้เข้าใจแนวคิดนามธรรมได้ดีขึ้น การเรียนรู้ที่มีการเล่นและการใช้เกมจึงเอื้อต่อการสร้างความเข้าใจผ่านการทดลอง การค้นพบ และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky ที่เน้นบทบาทของการมี

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) และการสอนใน 'zone of proximal development' ซึ่งกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันในเกมและใช้ผังความคิด จะช่วยให้เกิดการส่งเสริมกันในด้านภาษา การคิด และการแก้ปัญหา

นอกจากนี้ งานวิจัยของอมรรัตน์ งามบุญสร้าง (2552) พบว่า แบบฝึกที่ใช้เกมการศึกษาสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีนัยสำคัญ เช่นเดียวกับ สุชาติ ลิมปนาทไพศาล (2555) ที่ชี้ว่า การใช้เกมในการเรียนรู้ภาษาไทยช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีขึ้นและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phan (2020) ที่พบว่า เกมการศึกษามีอิทธิพลในเชิงบวกต่อความสนใจ ความเพลิดเพลิน และการจดจำของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผนวกกับเทคนิคการจัดระเบียบความคิดอย่าง mind mapping ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดหมวดหมู่และเชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ ทำให้เกิดความเข้าใจเชิงโครงสร้างในภาษาไทยมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยในครั้งนี้จึงยืนยันได้ว่า การใช้ผังความคิดร่วมกับเกมการศึกษาไม่เพียงแต่เพิ่มพูนผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้ในเชิงพฤติกรรม การมีส่วนร่วม และความพึงพอใจที่สูงขึ้นในกระบวนการเรียนรู้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ควรขยายผลการวิจัยไปยังระดับชั้นอื่น เช่น ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ถึงปีที่ 3 เพื่อศึกษาความต่อเนื่องของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและตรวจสอบความยั่งยืนของผลลัพธ์ในระยะยาว นอกจากนี้ ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบที่สามารถเข้าถึงได้จากอุปกรณ์พกพา เช่น แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน ซึ่งสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล รวมถึงควรพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการหลายทักษะเข้าด้วยกัน เช่น การอ่าน การเขียน และการสื่อสาร เพื่อต่อยอดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในมิติต่าง ๆ พร้อมกัน ควรจัดทำระบบการประเมินผลระยะยาวเพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติ รวมถึงควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครูและผู้บริหารในการนำกระบวนการเรียนรู้ไปใช้ในบริบทของตนเองอย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2566). รายงานการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย. สำนักวิจัยและพัฒนา.
- ทัศนีย์ อินทร์น้อย. (2555). การพัฒนาทักษะการคิดด้วยแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารศึกษาศาสตร์. 8(1), 112–125.

- บุชาน, โทนี. (Buzan, T.). (2018). *The power of mind mapping: Unlock your creativity and boost learning*. London: BBC Active.
- ปียาเจต์, ฌ็อง. (Piaget, J.). (1951). *The psychology of intelligence*. New York: Routledge.
- วีก็อตสกี, เลฟ. (Vygotsky, L. S.). (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุชาติ ภูมิพานิชไพศาล. (2555). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 15(2), 85–97.
- อมรรัตน์ งามบุญสร้าง. (2552). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Buzan, T. (2018). *The power of mind mapping: Unlock your creativity and boost learning*. BBC Active.
- Phan, T. (2020). The effects of game-based learning on young learners' vocabulary acquisition and motivation. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(2), 197–204. <https://doi.org/10.17507/jltr.1102.05>
- Piaget, J. (1951). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Thai PBS Kids. (2566). *เสริมการอ่านอย่างไรให้สนุกและมีประสิทธิภาพในเด็กเล็ก*. สืบค้นจาก <https://www.thaipbskids.org>