

การพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Development of Sentence Construction Ability with Brain - Based Learning
and Board Games for Prathomsuksa 2 Students

สุชาดา ขาเหล็ก¹ วัทธัญญ์ ขลิบเงิน² พิชญา สกุลวิทย์³

Suchada Khalek, Wathanyu Khlib-ngoen, Phitchaya Sakunwit

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มเปื้อพระธาตุ-พระพุทธรบาท จำนวน 80 คน ทั้งหมด 9 โรงเรียน งานวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 โรงเรียน ทั้งหมด 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยค แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแต่งประโยคและแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการหาค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) การเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ (Keywords): ความสามารถในการแต่งประโยค; การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน;
บอร์ดเกม

Received: 2025-12-10 Revised: 2026-01-03 Accepted: 2026-01-06

¹ นักศึกษาด้านวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ Students, Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University. E-mail: Piiploy254055@gmail.com

² อาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ Lecture, Thai Language Department, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University. Corresponding author, E-mail: krupong007@gmail.com

³ อาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ Lecture, Thai Language Department, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University. Corresponding author, E-mail: phitchaya.sak@uru.ac.th

Abstract

The purposes of this research article were: 1) to develop lesson plans for sentence composition using brain-based learning and board games; 2) to compare sentence composition abilities before and after learning through brain-based learning and board games among second-grade students; and 3) to examine the satisfaction levels of second-grade students toward the development of sentence composition abilities through brain-based learning and board games.

The population consisted of 80 second-grade students in the academic year 2568 (2025) from the Phra That-Phra Phutthabat cluster, comprising 9 schools. This research employed a one-group research design. The sample consisted of 28 second-grade students from 3 schools, selected through cluster random sampling using schools as the sampling unit. The research instruments included: lesson plans for sentence composition, an achievement test measuring sentence composition abilities, and a satisfaction assessment questionnaire. Statistical methods used for data analysis included mean, standard deviation, and t-test.

The findings revealed that: 1) the lesson plans for sentence composition using brain-based learning and board games for second-grade students demonstrated appropriateness at the highest level; 2) the comparison of sentence composition abilities showed that post-learning mean scores were significantly higher than pre-learning scores at the .05 level of statistical significance; and 3) the satisfaction levels of second-grade students toward the development of sentence composition abilities through brain-based learning and board games demonstrated appropriateness at the highest level.

Keywords: Sentence composition ability; Brain-based learning; Board games

บทนำ (Introduction)

การเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคภาษาไทยเป็นทักษะพื้นฐานที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารที่ชัดเจน มีโครงสร้างและมีความคิดเป็นระบบ ซึ่งการพัฒนาการแต่งประโยคระดับประถมศึกษา เป็นช่วงที่เด็กเริ่มเรียนรู้การใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ แม้ว่าเด็กในวัยนี้จะมีความสามารถในการพูดได้ดี แต่การเขียนประโยคที่ถูกต้องและมีความหมายชัดเจนยังคงเป็นความท้าทาย เนื่องจากบางครั้งเด็ก ๆ ยังไม่สามารถใช้คำพูดหรือโครงสร้างประโยคได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ทำให้การพัฒนาทักษะนี้เป็นสิ่งที่สำคัญในการเรียนการสอน ซึ่งในการใช้ภาษาผู้ใช้ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ รวมทั้งต้องใช้ให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เพื่อสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพ และใช้อย่างคล่องแคล่วสามารถนำภาษามาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล จัดเป็นหัวใจสำคัญของหลักการใช้ภาษา (อัจฉรา ชีวพันธุ์, 2546: 2) การเรียนหลักภาษาไทยเป็นการศึกษาถึงระเบียบแบบแผนของภาษา ซึ่งเป็นเนื้อหาซ้ำๆ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายจำเจ การสอนหลักการใช้ภาษาไทยแก่ผู้เรียนควรสอนให้ผู้เรียนทราบกฎเกณฑ์ทางภาษา เฉพาะเท่าที่จำเป็น (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2545: 25) ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 มาตรา 22 ระบุว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า

ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้และมาตรา 24 ระบุว่าการจัดการเรียนรู้ควรจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 11-12) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยจึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสำนึก ตระหนักถึงการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องและช่วยสืบสานภาษาไทยให้คงอยู่คู่ไทย (อัจฉรา ชีวพันธุ์, 2553: 4)

ในการสอนในรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนไตรคามวิทยาได้พบปัญหาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไม่สามารถนำคำมาเรียบเรียงเป็นประโยคได้ไม่สามารถแต่งประโยคจากคำศัพท์หรือรูปภาพตามโครงสร้างประโยคได้ มีการเขียนสะกดคำผิด และใช้คำไม่เหมาะสม ทำให้ความหมายของประโยคไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ซึ่งปัญหาที่พบจะส่งผลกระทบต่อทักษะการเขียนในระดับชั้นที่สูงขึ้นของผู้เรียนได้ และจากปีที่ผ่านมาผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไตรคามวิทยา ปีการศึกษา 2567 ในสาระการเขียน คะแนนเต็ม 100 คะแนนพบว่าผู้เรียนได้คะแนน 62.50 คะแนน เป็นคะแนนที่อยู่ระดับต่ำ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2567) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในกระบวนการจัดการเรียนรู้หลายประการที่เป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาทางการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนขาดการพัฒนาทักษะในการเรียบเรียงความคิด การจัดโครงสร้างประโยค ขาดทักษะการแต่งประโยค และการใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม ขาดการฝึกฝนในการแต่งประโยคอย่างสม่ำเสมอ และปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยของผู้สอน ในด้านการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยค การเขียนเรื่องจากภาพ เขียนเรื่องสั้นจากจินตนาการ และการเขียนเรียงความในระดับที่สูงขึ้นยังขาดประสิทธิภาพ ซึ่งครูผู้สอนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียน ตลอดจนกระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องคำนึงให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และประสบการณ์ สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ได้ สถานการณ์ต่างๆ

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ในช่วงชั้นที่สี่ซึ่งได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคนิค การจัดการเรียนรู้ต่างๆเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จึงเลือกใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เนื่องจากการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยค จำเป็นที่จะต้องพัฒนาทักษะการคิด และการเชื่อมโยงความรู้ที่เป็นระบบซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับการคิดและการเชื่อมโยงที่เป็นระบบจะต้องจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการทำงานของสมอง เพราะสมองทำหน้าที่ทั้งด้านการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ การคิดวางแผน และจัดลำดับความคิด ซึ่งล้วนเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนสามารถแต่งประโยคหรือคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบได้ โดยสมองเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อข้อมูลใหม่ถูกเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมซึ่งเป็นหัวใจของการคิดเชื่อมโยง (Association thinking) และการคิดวิเคราะห์แบบมีโครงสร้างเป็นการจัดระบบความคิดและข้อมูล โดยแบ่งเป็นส่วนๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ครอบคลุมและลึกซึ้ง ในการนำจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมาใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และจะต้องสอนย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และลงมือปฏิบัติตามความสนใจ (สุวิทย์ มูลคำและคณะ, 2549: 21) ซึ่งจากการศึกษากับผลการวิจัยของ ผาณิต อนันต์ (2566) พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับชุดฝึกทักษะมีความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ

หทัยชนก ไชยชาติ (2565) พบว่าความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความก้าวหน้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ ยังมีบอร์ดเกมซึ่งเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย เป็นเกมที่สร้างขึ้นโดยมีพื้นที่เล่นอาจเป็นกระดาน หรือไม่มีก็ได้ ในการให้ผู้เล่นมาปฏิบัติสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าร่วมกัน โดยมีกฎกติกาของบอร์ดเกมมากำกับกระบวนการและมีอุปกรณ์การเล่นเพื่อใช้ในการเล่นบนพื้นที่เล่น (พิมพ์พจี เย็นอร่า, 2562) ช่วยฝึกสมอง ช่วยให้เกิดตัดสินใจในการแก้ปัญหา ทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (วรารณ ลัมเปรมวัฒนา, และกันตภณ ธรรมาวัฒนา. 2560: 107) ช่วยพัฒนาทักษะการคิด พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาภายใต้ทรัพยากร และเวลาที่มีจำกัด พัฒนาทักษะทางสังคม รู้จักการใช้เหตุผลของตนเองมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน พัฒนาศีลธรรมจรรยาในการซื้อสัตย์ต่อกติกาการเล่น และพัฒนาการเห็นคุณค่าในตัวเอง ผู้เล่นจะพยายามทำความเข้าใจการเล่นจนเล่นไปสู่เป้าหมายซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยในการทำความเข้าใจโครงสร้างของประโยค การเรียงลำดับคำ การแต่งประโยคจากคำและภาพ การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ภาษา ซึ่งจากผลการวิจัยของ นิภาพร เทพพิทักษ์ (2563) พบว่า การใช้บอร์ดเกมที่ออกแบบให้เด็กเรียงคำในประโยค ส่งผลให้ความสามารถในการแต่งประโยคของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับ ศิริพร พงษ์พานิช (2559) พบว่าการใช้เกมช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเขียน และมีความสามารถในการเขียนประโยคยาวขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เกิดประสบการณ์และเชื่อมโยงความคิดอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีประสิทธิภาพ

จากความเป็นมาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยสมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาความสามารถในการเขียน เสริมสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาให้สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ดีขึ้น อีกทั้งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดประสบการณ์ส่งผลให้เข้าใจและจดจำการแต่งประโยคตามธรรมชาติของสมองได้ ทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดความสุขและลดความเบื่อหน่ายในการเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

1. ความสามารถในการแต่งโยคหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมสูงขึ้น
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมอยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว วัดก่อน การทดลองและหลังการทดลอง มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาวิชาภาษาไทยพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่อง การแต่งประโยค จำนวน 18 ชั่วโมง

1.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร: การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มเปื้อพระธาตุ-พระพุทธรูป สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ทั้งหมด 9 โรงเรียน จำนวน 80 คน ได้แก่ โรงเรียนพระพุทธรูปวิทยา, โรงเรียนบ้านดอนแก้ว, โรงเรียนบ้านสอเด่นพัฒนา, โรงเรียนชุมชนรัชดาภิเษกมิตรภาพที่ 115, โรงเรียนบ้านพริ้วกลาง, โรงเรียนธาราบรรพต, โรงเรียนบ้านดอนสบเปือ, โรงเรียนไผ่อ่อนบ้านหนองปลา และโรงเรียนไตรคามวิทยา

2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มเปื้อพระธาตุ-พระพุทธรูป โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จับฉลากสุ่มเลือกโรงเรียนจำนวน 3 โรงเรียนจากทั้งหมด 9 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนไตรคามวิทยา มีนักเรียนจำนวน 8 คน โรงเรียนบ้านสอเด่นพัฒนา มีนักเรียนจำนวน 14 คน และโรงเรียนบ้านดอนสบเปือ มีนักเรียนจำนวน 6 คน รวมทั้งหมด 28 คน

1.3 ขอบเขตด้านพื้นที่

ขอบเขตด้านพื้นที่ในการทดลองงานวิจัยคือ โรงเรียนไตรคามวิทยา, โรงเรียนบ้านสอเด่นพัฒนา และโรงเรียนบ้านดอนสบเปือ อำเภอเชิงกลาง จังหวัดน่าน

1.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

1.5 ขอบเขตตัวแปร

1) ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2) ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 18 แผน ซึ่งได้ทำการตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ด้านหลักสูตร และด้านการสอนภาษาไทย พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในช่วงระหว่าง 0.67-1.00 และมีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมากที่สุด ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้นำร่อง (Try out) กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 18 แผน โดยมีการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับวัยในการสอน และปรับเครื่องมือการวัดประเมินผลให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งได้ทำการตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรง และความเหมาะสมของข้อคำถามโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ด้านหลักสูตร และด้านการสอนภาษาไทย และทำการวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบ เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง .67-1.00 หลังจากนั้นนำไป หาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 24 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .81 และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .58 - .87 ได้ข้อสอบจำนวน 20 ข้อ

2.3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งได้ทำการตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ด้านหลักสูตร และด้านการสอนภาษาไทย จากนั้นแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจากนั้นจึงนำแบบประเมินไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น และเมื่อตัวเครื่องมือมีคุณภาพตามเกณฑ์แล้ว จึงนำไปปรับปรุงขั้นสุดท้ายและใช้เก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1. ทำหนังสือขอความร่วมมือในการทำวิจัยจาก มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนไตรคามวิทยา, โรงเรียนบ้านดอนสบเปือ, โรงเรียนบ้านส้อเด่นพัฒนา และโรงเรียนชุมชนรัชดาภิเษกมิตรภาพที่ 115 ที่ผู้วิจัยต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการตรวจและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ดังนี้

3.2.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2.2 แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ และวัตถุประสงค์การวิจัยให้ผู้เรียน

3.2.3 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

3.2.4 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นนวัตกรรมที่ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบ

3.2.5 เก็บคะแนนระหว่างเรียนเป็นระยะ ๆ โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2.6 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.3 นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.4 นำข้อมูลที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมาวิเคราะห์และเขียนรายงานวิจัยที่สมบูรณ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ทางสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาค่าที่

ผลการวิจัย (Research Result)

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยค ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

สำหรับผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยค ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เสนอผลดังปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยค ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ที่	รายการที่ประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	สาระสำคัญ			
	1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
2	จุดประสงค์การเรียนรู้			
	2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.3 สอดคล้องกับการวัดผล และการประเมินผล	5.00	0.00	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.89	0.33	มากที่สุด
3	สาระการเรียนรู้			
	3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด

ที่	รายการที่ประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
	3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.3 สอดคล้องกับการวัดผล และการประเมินผล	4.67	0.58	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.89	0.33	มากที่สุด
4	กิจกรรมการเรียนรู้			
	4.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	5.00	0	มากที่สุด
	4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0	มากที่สุด
	4.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5.00	0	มากที่สุด
	4.4 สอดคล้องกับการวัดผล และการประเมินผล	5.00	0	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	5.00	0	มากที่สุด
5	สื่อการเรียนรู้			
	5.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด
	5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.89	0.33	มากที่สุด
6	การวัดและประเมินผล			
	6.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	4.67	0.58	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.89	0.33	มากที่สุด
	โดยภาพรวม	4.93	0.25	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยค ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าข้อที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ สาระสำคัญ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00), กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) จุดประสงค์การเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.33) สาระการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.33) สื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.33) และการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.33)

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้นำเสนอผลปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มทดลอง	N	คะแนนเต็ม	df	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	28	20	28	9.68	3.59	-6.241	.000*
หลังเรียน	28	20	28	13.00	4.33		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.59 และหลังเรียนเท่ากับ 13.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.33 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม

สำหรับผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกมโดยนักเรียนเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม

ที่	รายการที่ประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	นักเรียนชอบทำกิจกรรมการแต่งประโยค	4.82	0.48	มากที่สุด
2	นักเรียนชอบเนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่มีประโยชน์ต่อการเรียนภาษาไทย	4.75	0.52	มากที่สุด
3	นักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในขั้นการกระตุ้นสมอง	4.68	0.55	มากที่สุด
4	นักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในขั้นนำเสนอข้อมูลความรู้	4.61	0.69	มากที่สุด
5	นักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึกทำ และฝึกฝน	4.61	0.63	มากที่สุด
6	นักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในขั้นสรุปความรู้	4.54	0.80	มากที่สุด
7	นักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในขั้นประยุกต์ใช้ความรู้	4.61	0.63	มากที่สุด
8	นักเรียนชอบทำกิจกรรมแต่งประโยคจากคำศัพท์ภาษาไทย	4.71	0.60	มากที่สุด
9	นักเรียนชอบทำกิจกรรมแต่งประโยคจากภาพ	4.61	0.63	มากที่สุด
10	นักเรียนชอบทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	4.50	0.70	มากที่สุด
11	นักเรียนสนุกที่ได้เรียนภาษาไทยหลายๆกิจกรรม	4.50	0.75	มากที่สุด
12	นักเรียนแต่งประโยคได้คะแนนมากขึ้น	4.64	0.62	มากที่สุด
13	นักเรียนชอบเล่นบอร์ดเกมการแต่งประโยคต่างๆ ที่มีกฎ กติกา การเล่นที่ง่าย และมีสีสันสวยงาม	4.43	1.03	มาก
14	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.50	0.80	มากที่สุด
โดยภาพรวม		4.61	0.14	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 จากการตอบแบบสอบถามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลการศึกษา ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกมภาพรวมประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.14) ซึ่งเมื่อพิจารณาในแต่ละด้านที่ประเมินพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ นักเรียนชอบทำกิจกรรมการแต่งประโยค ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.48) รองลงมาคือ นักเรียนชอบเนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่มีประโยชน์ต่อการเรียนภาษาไทย ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.52) และรองลงมาคือ นักเรียนชอบทำกิจกรรมแต่งประโยคจากคำศัพท์ภาษาไทย ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.60) ส่วนรายการที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ นักเรียนชอบเล่นบอร์ดเกมการแต่งประโยคต่างๆ ที่มีกฎ กติกา การเล่นที่ง่าย และมีสีสันสวยงาม ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 1.03) นักเรียนชอบทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.70) นักเรียนสนุกที่ได้เรียนภาษาไทยหลายๆกิจกรรม ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.75) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.80) ตามระดับ

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยค ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคมีการออกแบบอย่างเป็นระบบ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยควัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ให้สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน เน้นการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้ผ่านการเล่น ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง เสริมแรงจูงใจ และส่งเสริมทั้งความรู้ ทักษะภาษา และทักษะทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ และนอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคที่พัฒนาขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ด้านหลักสูตร และด้านการสอนภาษาไทย จากนั้นได้ดำเนินการปรับปรุงและแก้ไขประเด็นต่าง ๆ ตามคำแนะนำทุกประเด็น เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมยิ่งขึ้น ก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล จึงส่งผลทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการแต่งประโยค ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ผาณิตอนันต์ (2566) พบว่า แผนการสอนที่ได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำนองเดียวกับผลการศึกษาของ ภัสรามาศ โพธิ์ญาณ (2566) พบว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยอิงตามพัฒนาการของนักเรียน และการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ มีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาได้อย่างเข้าใจง่าย เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งจะทำให้เกิดทักษะที่แม่นยำและคงทนแสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคได้

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คะแนนเฉลี่ยทางการเรียนค่าเฉลี่ยก่อน

เรียนเท่ากับ 9.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.59 และหลังเรียนเท่ากับ 13.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.33 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ได้แก่ เกมบันไดงูแต่งประโยค, เกมเศรษฐีแต่งประโยค, เกม spot it จับคู่ประโยค, เกม UNO แต่งประโยค, เกมทายภาพปริศนาแต่งประโยคและเกมบิงโกประโยค มีกติกากการเล่นที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ไม่เน้นการวางแผนที่ซับซ้อน และใช้เวลาในการเล่นน้อยซึ่งเหมาะสมกับการสอนในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดประสบการณ์ ส่งผลให้เข้าใจ และจดจำการแต่งประโยคตามธรรมชาติของสมองได้ ทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดความสุข และลดความเบื่อหน่ายในการเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ นวรัตน์ แดงทุ่งและน้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์ (2564) พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ นักเรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ซึ่งใช้การจัดการเรียนการสอนผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีบอร์ดเกมได้สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับชนิดของคำไทยลงไปในเกมทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับทักษะ ความรู้จากเนื้อหาบทเรียนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อจากการเล่นสนับสนุนให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับ สรिता ลิปรีชา (2564) พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีคะแนนการทดสอบความสามารถการอ่านออกเสียง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงของนักเรียนเป็นสำคัญ พร้อมทั้งฝึกการเรียนรู้ภาษา โดยกระตุ้นการทำงานของสมองให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง ทั้งนี้ Hoge (2003) พบว่านักเรียนทุกคนสามารถแต่งประโยคได้ ทำให้เห็นความสำคัญของสมองที่พัฒนาตามวัย โดยอาศัยแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองเป็นตัวช่วยส่งเสริมพัฒนาการแต่งประโยคของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการแต่งประโยคด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และบอร์ดเกม พบว่าในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.14 เนื่องจากนักเรียนชอบทำกิจกรรมการแต่งประโยค ชอบเนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่มีประโยชน์ต่อการเรียนภาษาไทย และนักเรียนชอบทำกิจกรรมแต่งประโยคจากคำศัพท์ภาษาไทยมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เอกวัชร พรจินดา (2566) พบว่า ผลศึกษาความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาการเรียน บอร์ดเกมกระตุ้นให้อยากทำกิจกรรม และเกิดความสุขสนุกสนาน ทำนองเดียวกับผลการวิจัยของ มาเต็ม พิศศรี (2567) พบว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน มีความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.15 ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบชุดกิจกรรมคำนึงถึงความสอดคล้องกับวัย วุฒิภาวะ ความสนใจ และเป็นการกระตุ้นการทำงานของสมองให้นักเรียน เรียนรู้เรื่องราวนั้น ๆ อย่างจริงจัง แสดงออกมาถึงการใช้ภาษาและตัวตนของนักเรียน ให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง และตั้งใจเรียนรู้อย่างมีความสุขในการทำกิจกรรมของแต่ละ

ขั้นตอน ดังความเห็นของ Fry & Kress (2006) อ้างถึงในนวรรตน์ แดงท่ง ที่กล่าวว่าการสอนที่ดีที่สุด คือการทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน รู้สึกสนุกสนาน และสนใจในสิ่งที่เรียน และ แรงจูงใจเป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางของพฤติกรรมของคน ดังนั้น หากผู้สอนให้ผู้เรียนได้มี โอกาสเรียนรู้อย่างมีความสุข และมีเจตคติด้านบวกต่อการเรียนก็จะเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย (Research Knowledge)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น เนื่องจากกิจกรรมที่ออกแบบบนพื้นฐานการทำงานของสมองช่วยกระตุ้นการคิด การเชื่อมโยงความรู้ และการจัดระบบความคิด ขณะเดียวกัน บอร์ดเกมมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ การลงมือปฏิบัติจริง และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างประโยคอย่างเป็นธรรมชาติและสามารถแต่งประโยคได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบและสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วยให้การจัดกิจกรรมเกิดประสิทธิผลสูง และยังพบว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว ซึ่งเป็นปัจจัยเสริมสำคัญต่อพัฒนาการด้านภาษาไทยของผู้เรียนในภาพรวม

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยค ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อเสนอแนะไว้ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในหน่วยการเรียนรู้อื่นของวิชาภาษาไทย เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาอย่างบูรณาการตามหลักการทำงานของสมองและการเรียนรู้ผ่านการเล่น

1.2 ควรพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม เช่น เกมดิจิทัลหรือเกมการ์ดภาษาไทยเพื่อขยายผลการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล

1.3 ควรขยายการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและบอร์ดเกมไปยังระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยคที่ซับซ้อนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นต่อผลสัมฤทธิ์และทักษะของผู้เรียนขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายบริบท พร้อมทั้งพิจารณาตัวแปรด้านแรงจูงใจและความมีส่วนร่วมของผู้เรียน นอกจากนี้ ควรทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระยะยาวและบูรณาการร่วมกับนวัตกรรมการสอนอื่นเพื่อประเมินประสิทธิผลในอนาคต

2.2 ควรขยายการวิจัยไปยังทักษะภาษาไทยด้านอื่น เช่น การอ่านจับใจความหรือการเขียนเรื่องสั้น เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมในแต่ละทักษะทางภาษา

2.3 ควรศึกษาการเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการเรียนรู้หลายแนวทาง เช่น การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการเรียนรู้เชิงโครงงาน เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแต่ละรูปแบบที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการแต่งประโยคของผู้เรียน

2.4 ควรดำเนินการวิจัยแบบติดตามผล (Follow-up Study) เพื่อศึกษาความคงทนของความรู้ และทักษะการแต่งประโยคของผู้เรียนในระยะยาวหลังจากการจัดการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2545). **การสอนภาษาไทยขั้นพื้นฐานระดับมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ เมธีพิปส์.
- นวรรตน์ แดงทุ่งและน้ำทิพย์ งามอาภาวณิชย์. (2564). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำ ไทยโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยนเรศวร.**
- นิภาพร เทพพิทักษ์. (2563). **การใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแต่งประโยคของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.**
- ผาณิต อนันต์. (2566). **การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำ โดยใช้การจัดการ เรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.**
- พิมพ์พลี เย็นอุรา. (2562). **การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสาร ความยินยอม พร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษา. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**
- ภัสรา มาศ โพธิ์ฐาน. (2566). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.**
- มาเต็ม พิศศรี. (2567). **การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ สมองเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.**
- วรารณ ล้อมเปรมวัฒนา และกัณตภณ ธรรมาวัฒนา. (2560). **พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดาน และ องค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสาร วิจัยสังคม. 40(2): 107-132.**
- ศิริพร พงษ์พานิช. (2559). **การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.**

- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2567). ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.niets.or.th> สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2568.
- สรिता ลิปรีชา. (2564). การพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา แม่กดโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยรังสิต.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2549). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- หทัยชนก ไชยชาติ. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สมองเป็นฐานผ่านระบบออนไลน์ ประกอบแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อัจฉรา ชิวพันธุ์และคณะ (2546). หลักภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปี 5. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- อัจฉรา ชิวพันธุ์ (2553). หลักภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงธนพัฒนา.
- เอกวัชร พรจินดา. (2566). ผลการใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Fry, E. B., & Kress, J. E. (2006). *The reading teacher's book of lists*. Jossey-Bass.
- Hoge, P. (2003). *The integration of brain-based learning and literacy acquisition*. New York: W.H Freeman.