

การพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning

รูปแบบ GWM ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมคำวิทยา สพป.ศก.1

Developing Capability of Thai Diphthong Reading with Active learning: GWM for Grade 4 Students, Khumkhamwittaya School, Sisaket Area Office 1

จิราภรณ์ ทองพูล¹, ปกรณ์ชัย สุพัฒน์², เมธี วิสาพรหม³ และ จิตติมาภรณ์ สีหะวงษ์⁴

Jiraporn tongpool¹, Pakornchai Supat², Methee Wisaprom³ and Jittimaporn Sihawong⁴

Received : 13 ส.ค. 2562

Revised : 28 ต.ค. 2562

Accepted : 29 ต.ค. 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 11 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือคู่มือการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ที่การผ่านหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในรูปของการพรรณานววิเคราะห์ตามความมุ่งหมายของการวิจัย ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาด้านความรู้ (Knowledge) พบว่า นักเรียนสามารถบอกคำควบกล้ำ บอกความหมายของคำควบกล้ำและสรุปใจความสำคัญของการอ่านทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองได้ดียิ่งขึ้นตามลำดับ นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะคำควบกล้ำแท้และไม่แท้ได้อย่างถูกต้อง ในการสร้าง Mind mapping นักเรียนสามารถสรุปเนื้อหาด้วยตนเองได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่วขึ้น มีเพียง 1 คน ที่ครูต้องคอยกระตุ้นและอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น
2. ผลการพัฒนาด้านทักษะ (Skill) พบว่า นักเรียนสามารถนำคำควบกล้ำมาเล่นในเกมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำจากการใช้แบบฝึกทักษะที่มีความยากง่ายตามลำดับทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านคำควบกล้ำได้อย่างถูกต้องและรวดเร็วยิ่งขึ้น
3. ผลการพัฒนาเจตคติ (Attitude) พบว่า สามารถพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ด้วยเกม (Game) สามารถสร้างความกระตือรือร้น ความสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการทำกิจกรรม ทำงานอย่างตั้งใจและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน มีน้ำใจต่อผู้อื่นและร่วมกิจกรรมได้อย่างมีความสุข

คำสำคัญ : สมรรถนะในการอ่าน , Active Learning, คำควบกล้ำ

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ อีเมล: jira0189@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

³ ดร. อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

⁴ ดร. อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

¹ Master Student Program in Educational Research and Evaluation, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University, อีเมล: jira0189@gmail.com

² Assistant Professor Dr., Chairman of the Advisory Board in Educational Research and Evaluation, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University.

³ Dr., Advisor of Educational Research and Evaluation, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University.

⁴ Dr., Advisor of Educational Research and Evaluation, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University.

Abstract

The aim of this research was to study capability development of grade 4 students in Thai diphthong reading through active learning using GWM (Game /Work sheet/Mind Mapping) activities. Action research methodology was employed in this qualitative study. The sample was 11 grade 4 students which were selected by purposive random sampling. An active learning: GWM manual which was certified for quality from experts was used in this study. Qualitative data were analyzed in the form of description according to the research objectives. Results were as follows:

1. Knowledge development capability, it was found that the students were able to indicate and explain the meaning of Thai diphthong, and were able to do better in concluding the main ideas of reading, both prose and poem. The students could also distinguish between the real and unreal diphthongs correctly. After mind mapping activity, it was found that most of the students were able to conclude the content correctly and fluently, except one student who needed encouragement and more explanation from the teacher.

2. Skill development capability, it was found that the students were able to play diphthong lesson games and connected the knowledge to the next lesson. They had improved their diphthong reading skills through practicing various difficulty levels of diphthong worksheets. These helped the students to read the diphthong confidently, correctly and rapidly.

3. Attitude development capability, it was found that starting a class with game warming could arouse the student attention to the lesson. It could enhance student enthusiasm and interests. Therefore, they would like to participate in class activities intently and committedly. Moreover, they were generous to others and involved happily in class activities.

Keywords : Reading Capability, Active learning, Thai diphthong

บทนำ

ภาษาเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์และเป็นเครื่องมือสื่อความเข้าใจระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ชนชาติที่มีความเจริญเป็นปึกแผ่นมาช้านานย่อมมีภาษาของตนเอง มีการจัดระเบียบของการใช้ภาษาของตนเอง มีการจัดระเบียบในการใช้ภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ของตน มีการสืบทอดสู่คนรุ่นหลัง บางชาติมีระเบียบในการใช้ภาษาและถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด เมื่อมนุษย์อยู่รวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ต้องมีระเบียบแบบแผนในการอยู่ร่วมกันให้เป็นปกติสุข จึงจำเป็นต้องมีระเบียบแบบแผนที่เรียกว่า จารีตประเพณี ซึ่งหมายถึง ระเบียบข้อบังคับ ขนบธรรมเนียม หมายถึง ระเบียบแบบแผน การใช้ภาษาถือเป็นขนบธรรมเนียมประการหนึ่ง ถ้าผู้ใดใช้ผิดแบบแผน ไม่ได้ถือว่าเป็นคนชั่วแต่อย่างใด แต่อาจจะแสดงให้เห็นว่า บุคคลเหล่านั้นเป็นบุคคลที่ขาดความรู้ (สุวรรณ ตังหิระรักษ์, 2556 : 1-2) กล่าวคือ ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์

และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3) ด้วยความสำคัญดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 37)

ปัจจุบันนโยบายด้านการศึกษาของนายกรัฐมนตรีพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ที่ว่า การอ่านเป็นวัฒนธรรม ในการแสวงหาความรู้ของประชากรทุกคน ซึ่งในปัจจุบันสังคมโลกเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และการแข่งขัน การอ่านจึงเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ประชากรได้รับความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และแนวคิดใหม่ ๆ อันจะเป็นการพัฒนาตนเองและรู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ประเทศไทยตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าวและให้การส่งเสริมสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีหน่วยงานทุกภาคส่วนร่วมกันจัดกิจกรรมและรณรงค์ส่งเสริมการอ่าน กอปรกับรัฐบาลได้กำหนดนโยบายปฏิรูปการศึกษาทั้งในด้านคุณภาพประสิทธิภาพ มาตรฐานและความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยมุ่งแก้ปัญหาเรื่องคุณภาพโอกาสและประสิทธิภาพในการจัดการศึกษาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของประเทศ โดยให้มีความเชื่อมโยงและส่งผลดีต่อการพัฒนาประเทศด้านต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2561 : 1) ซึ่งในปัจจุบันปัญหาการอ่านจึงเป็นปัญหาที่ควรแก้ไขอย่างเร่งด่วน และเป็นปัญหาที่พบมากในการเรียนการสอน ซึ่งมีสาเหตุ มาจากการที่นักเรียนขาดนิสัยรักการอ่านขณะเดียวกันประเทศไทยพยายามที่จะสนับสนุนและรณรงค์เพื่อส่งเสริมการอ่าน สร้างแหล่งเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนและประชาชนสนใจใฝ่หาความรู้โดยการอ่าน ทั้งนี้ครูผู้สอนเป็นส่วนสำคัญเป็นอันดับแรก ในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดนิสัยรักการอ่าน โดยศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ไม่มุ่งเน้นให้นักเรียนท่องจำเนื้อหาที่ครูให้ความรู้เฉพาะในห้องเรียน (ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์, 2556 : 1)

โรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 เป็นโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนนักเรียน ทั้งสิ้น 177 คน จากรายงานการประเมินการอ่านการเขียนของนักเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ในครั้งที่ 2 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดี จำนวน 5 คน ระดับพอใช้ จำนวน 4 คน และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน จากนักเรียนทั้งหมด 11 คน ซึ่งปัญหาที่พบในการอ่านคำในระดับชั้นเรียนคือ การอ่านคำควบกล้ำไม่ถูกต้อง ซึ่งนับว่าเป็นปัญหาในการเรียนรู้ในระดับที่สูงต่อไปเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการจัดการเรียนรู้อ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673) จากเอกสารการประเมินการอ่านในภาคเรียนที่ 1/2561 ของโรงเรียนแล้ววิเคราะห์สภาพปัญหาในการอ่าน สอบถามความคิดเห็นจากเพื่อนครูที่สอนภาษาไทยถึงสาเหตุที่นักเรียนไม่สามารถอ่านได้ตามวัย ด้วยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ กับประสบการณ์การสอนภาษาไทยของผู้วิจัยเอง จนได้ข้อสรุปว่า สาเหตุที่นักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ตามวัยนั้น คุณครูส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าเกิดจาก 1) ความแตกต่างในด้านของครอบครัว ฐานะทางครอบครัว การอาศัยอยู่กับบุคคลที่แตกต่างกัน เช่น หลายคนอยู่กับตา ยาย ตายายไม่สามารถที่จะช่วยเรื่องการเรียนได้เนื่องจาก สายตาไม่ดี และการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันก็ไม่เหมือนในสมัยก่อน เป็นต้น 2) ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องการสะกดคำต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มต้นเรียนภาษาไทย จึงทำให้ขาดความมั่นใจในการอ่าน อ่านสะกดคำและแจกลูกไม่เป็น 3) รูปแบบการสอนของครูที่เน้นการบรรยายมากกว่าการเน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและมีเจตคติที่ไม่ดีในการเรียนภาษาไทย ดังนั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีนักเรียนร้อยละ 54 ยังมีปัญหาด้านการอ่านคำไม่ถูกต้องอยู่โดยเฉพาะการอ่านคำควบกล้ำ ถือว่าเป็นอุปสรรคในการอ่านในระดับต่อไปอยู่มาก และยังส่งผลต่อการเขียนคำให้ไม่ถูกต้องตามมา ทั้งนี้ ยังส่งผลต่อพฤติกรรมเรียนในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทยด้วย จึงนับว่าเป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไข พัฒนาให้นักเรียนมีการอ่านที่ดีขึ้น

จากความสำคัญดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการพัฒนาสมรรถนะเรื่องการอ่านคำควบกล้ำจำเป็นต้องริบดำเนินการพัฒนา และในการพัฒนาสมรรถนะนั้นให้เกิดขึ้นจำเป็นต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับการแก้ปัญหา

การพัฒนาสมรรถนะเรื่องการอ่านจึงต้องอาศัยวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เป็นรูปแบบหนึ่งของการวิจัย โดยมีขั้นตอนที่ชัดเจน เน้นผลที่ชัดเจนตามเป้าหมายตามรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการของกองการวิจัย (ภัทรพร เกษสังข์, 2559 : 28) ที่มีการปฏิบัติการตามขั้นตอนจึงเหมาะสมกับการพัฒนาสมรรถนะด้านการอ่านของผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหลักสูตรการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม ที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านเรื่องคำควบกล้ำของนักเรียน ซึ่งในปัจจุบันมีนวัตกรรมอยู่หลายรูปแบบ ทั้งแบบวิธีการและเครื่องมือที่สามารถใช้ได้ในการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำให้ดีขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาการเรียนรู้แบบ Active Learning เพราะปัจจุบันจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนควรมีการออกแบบและวางแผนอย่างรอบคอบ เพราะผู้เรียนอยู่ในยุค Generation Z มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์กล้าแสดงออกเพราะเติบโตมากับความรู้รอบด้าน สามารถค้นหาข้อมูลบนโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระแต่มีโลกส่วนตัวสูง (สำนักกองทุนส่งเสริมสุขภาพ, 2557 : 10) จึงเป็นความท้าทายที่ครูผู้สอนจะต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้ วิจารณ์ พานิช (2555 : 64) กล่าวว่า ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ควรปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ครูเป็นศูนย์กลางบรรยาย เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากที่สุดเป็นการกระตุ้นผู้เรียนรักการเรียนรู้ สนุกกับการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ต่อไปตลอดชีวิต มีการเรียนรู้จากการกระทำมีการสะท้อนความคิดตนเองกับผู้อื่น ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าว สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ (นทลี พรธาดาวิทย์, 2559 : 17) ทั้งยังเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงษ์พิบูล, 2558 : 8) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่ใช้หลักการ Active Learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้หลากหลายเพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยใช้รูปแบบการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกม มาใช้ในกระบวนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเร้าให้ผู้เรียนสนุกสนานก่อนที่จะเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ พัฒนาสมรรถนะในการอ่านด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนบ่อย ๆ จนเกิดทักษะในการอ่านที่แม่นยำและถูกต้องตามหลักการอ่านและนำการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบแผนผังความคิดมาช่วยในการสรุปเนื้อหาในแต่ละเรื่องเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่ชัดเจนให้เกิดกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบการสอนที่นำมาใช้ในการพัฒนาในครั้งนี้ นั้น มีการนำมาใช้อย่างได้ผล ดังผลการวิจัยของ ศิริลักษณ์ สัพโส (2553 : 90) ที่พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนดีขึ้นโดยเฉพาะเมื่อพิจารณาผลการอ่านและการเขียนหลังการฝึกทักษะการอ่านและการเขียนและการสอบการอ่านการเขียน พบว่าโดยรวมนักเรียนอ่านและเขียนถูกต้องในระดับดี อ่านคล่องแคล่วระดับดีมาก และเขียนคล่องแคล่วระดับดี และการใช้รูปแบบการสอนที่ใช้แผนผังความคิดที่เป็นหนึ่งในการสอนตามหลักการของ Active Learning มาใช้ในการแก้ปัญหาในขั้นตอนการสรุปเพื่อเพิ่มศักยภาพในการจำและสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนยิ่งขึ้น ดังคำกล่าวของ อัจฉรา อินทร์น้อย (2555 : 3) ที่ว่าประโยชน์ของแผนผังความคิดต่อการเรียนการศึกษา คือแผนผังความคิดช่วยให้จำง่าย ไม่เครียดทำให้เราได้คะแนนดี มีประโยชน์ต่อสมาธิ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังมีประโยชน์ต่อการสื่อสารด้วย ทั้งนี้รูปแบบการสอนข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาและนำมาเป็นส่วนหนึ่งในรูปแบบการสอนเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนในครั้งนี้ ตามหลักการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game /Work sheet/Mind Mapping) ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการของกองการวิจัย ทั้งนี้เพราะการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการศึกษาค้นคว้าวิธีการเพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบที่สอดคล้องกับสภาพการปฏิบัติงานและสะท้อนผลที่ได้ดำเนินการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (ภัทรพร เกษสังข์, 2559 : 5) จึงเหมาะสมในการนำมาพัฒนาสมรรถนะการอ่านคำควบกล้ำทั้งในด้านความรู้ ทักษะและเจตคติของผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญและมีความสนใจที่จะพัฒนาผู้เรียนด้วยกิจกรรมที่จัดการเรียนการสอนที่หลากหลายด้วยการจัดการเรียนการสอน Active Learning รูปแบบ GWM

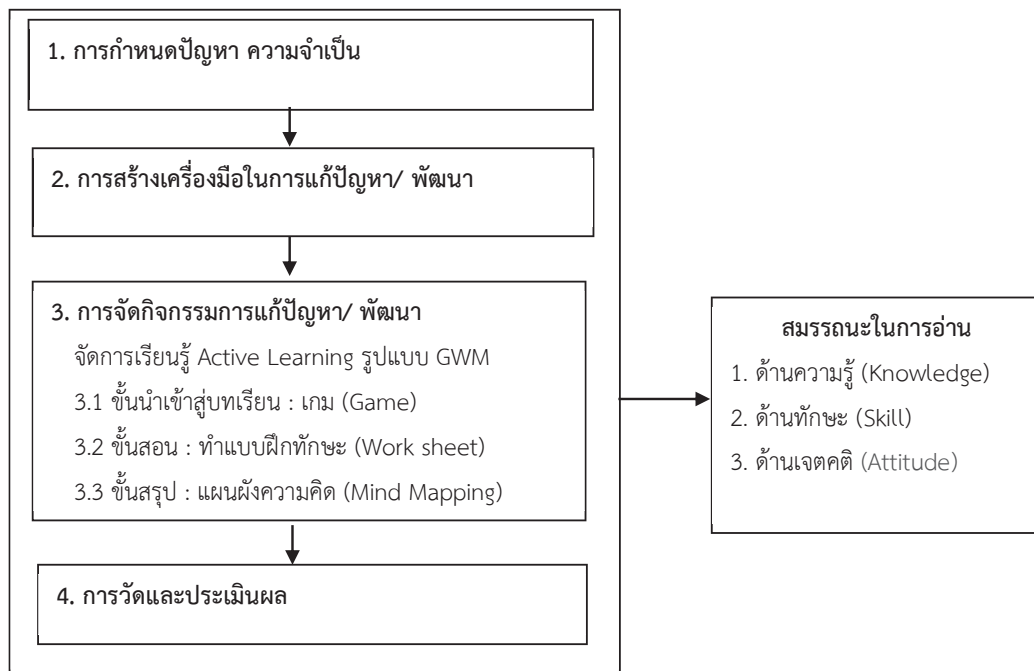
(Game/Work sheet/Mind Mapping) มาพัฒนาสมรรถนะในการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 เพื่อให้นักเรียน ได้พัฒนาทักษะการอ่านให้เหมาะสมกับวัยและมีสมรรถนะในการอ่านเรื่องคำควบกล้ำที่ดีขึ้นและสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1

กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแสดงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการวิจัยตามรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการของกองการวิจัย (ภัทรพร เกษสังข์, 2559: 28) ที่มีขั้นตอนการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสมรรถนะในการอ่าน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านเจตคติ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/ Work Sheet/ Mind Mapping) โดยแสดงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังภาพประกอบ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยที่ดำเนินการตามรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการของกองการวิจัย (ภัทรพร เกษสังข์, 2559 : 28) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM เพื่อพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การกำหนดปัญหา ความจำเป็น ความต้องการในการพัฒนา ขั้นที่ 2 การสร้างเครื่องมือในการแก้ปัญหา ขั้นที่ 3 การจัดกิจกรรมการแก้ปัญหา/ พัฒนา ขั้นที่ 4 การวัดและประเมินผล

1. ขอบเขตการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/Work sheet/Mind Mapping) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านคำควบกล้ำ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีการพัฒนาสมรรถนะการอ่านในด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ

1.2 ขอบเขตด้านเวลา

ขอบเขตระยะเวลาดำเนินการวิจัยตามแผนการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จัดกิจกรรมในช่วงโมงสอนซ่อมเสริม วันจันทร์ วันอังคาร และวันพฤหัสบดี เวลา 15.00-16.00 น. ของแต่ละสัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 28 เดือนมกราคม พ.ศ. 2562 ถึง วันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 รวมทั้งหมด 6 ชั่วโมง

1.3 ผู้ให้ข้อมูลหลัก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ศรีสะเกษ เขต 1 จำนวน 11 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

2.1 คู่มือการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/Work sheet/ Mind Mapping) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673) มีส่วนประกอบดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/Work sheet /Mind Mapping) จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะการอ่านคำควบกล้ำ รวม 3 เล่ม ใบงานสรุปความรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา การใช้ภาษา ควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเพื่อนำมาใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

2.2 เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกหลังสอน แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา การใช้ภาษาควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในความเหมาะสมแล้วแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

2.3 บันทึกวิดีโอเทป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ขออนุญาตจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย โดยทำหนังสือถึงผู้อำนวยการโรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673)

3.2 ดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการขั้นที่ 1 ขั้นการกำหนดปัญหา ความจำเป็น ความต้องการในการพัฒนา เป็นการวิเคราะห์สภาพปัญหาจากเอกสาร และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย และขั้นที่ 2 การสร้างเครื่องมือในการแก้ปัญหา เป็นการสร้างเครื่องมือในการแก้ปัญหาเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพบริบทของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

3.3 จัดเตรียมเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นที่ 2 ได้แก่ คู่มือการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/Work sheet/Mind Mapping) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านได้ตรวจสอบ เพื่อปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.4 ดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการขั้นที่ 3 การจัดกิจกรรมการแก้ปัญหา/พัฒนา พร้อมบันทึกวิดีโอเทปในระหว่างการจัดกิจกรรมการและบันทึกข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยร่วมกับครูผู้ช่วย เพื่อสังเกตผลการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 11 คน โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงซ่อมเสริม จำนวน 6 ชั่วโมง พร้อมกับสังเกตพฤติกรรมอย่างละเอียดจำนวน 6 ครั้ง จนได้ข้อมูลที่อึดตัว

3.5 ดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการขั้นที่ 4 ขั้นการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาให้ครอบคลุมทุกประเด็นเพื่อนำผลที่ได้มาสรุปตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ซึ่งดำเนินการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 ครั้ง และสังเกตพฤติกรรมอย่างละเอียดทุกครั้ง เพื่อนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ข้อมูลบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/Work sheet /Mind Mapping) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในทุกด้านในทุกขั้นตอนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation Validation Method) ด้านเวลาและด้านการสังเกต จัดประเด็นเนื้อหาตามความมุ่งหมายของการวิจัยและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ในรูปของพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) จำแนกประเด็นเนื้อหาผลการดำเนินงานตามรูปแบบการดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการและผลการพัฒนาตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผล

ผลการศึกษาการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/Work Sheet/Mind Mapping) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมคำวิทยา มีดังนี้

1. ผลการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/ Work Sheet/ Mind Mapping) โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มี 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการกำหนดปัญหา ความจำเป็น ความต้องการในการพัฒนา เป็นการวิเคราะห์สภาพปัญหาจากเอกสาร และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย พบว่านักเรียนมีปัญหาการอ่านคำควบล้ำคิดเป็นร้อยละ 54 ที่มีการอ่านคำควบล้ำไม่ถูกต้องและไม่ผ่านเกณฑ์ จึงทำให้ปัญหาการอ่านคำควบล้ำในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขพัฒนา 2) ขั้นการสร้างเครื่องมือในการแก้ปัญหา เป็นการสร้างเครื่องมือในการแก้ปัญหา เครื่องมือที่ได้ คือ คู่มือการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game /Work sheet /Mind Mapping) ที่ผ่านหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 3) ขั้นการจัดกิจกรรมการแก้ปัญหา/พัฒนา เป็นการนำคู่มือการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/ Work sheet /Mind Mapping) มาดำเนินการสอนกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 11 คนตามที่กำหนดไว้ จำนวน 6 ชั่วโมง 4) ขั้นการวัดและประเมินผล เป็นการประเมินผลการจัดกิจกรรมการแก้ปัญหาให้ครอบคลุมทุกประเด็น พบว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการอ่านคำควบล้ำผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ

ที่ดีขึ้นหลังการพัฒนา จากการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game / Work Sheet/ Mind Mapping) จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 90.90 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากเดิม ร้อยละ 36.36

2. ผลการประเมินการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/ Work Sheet/ Mind Mapping) มีดังนี้

2.1 ผลการพัฒนาด้านความรู้ (Knowledge) พบว่าการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ทั้ง 6 ชั่วโมง พบว่านักเรียนสามารถบอกคำควบล้ำ บอกความหมายของคำควบล้ำและสามารถสรุปใจความสำคัญของการอ่านเรื่องราวทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองได้ดียิ่งขึ้นตามลำดับ ตลอดจนนักเรียนสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครได้ด้วยการใช้เหตุผลที่เหมาะสมจากการตอบคำถามและเชื่อมโยงไปสู่การพิจารณาพฤติกรรมของตัวละครจากเรื่องราวดีหรือไม่ดี ด้วยการใช้เหตุผลประกอบการพิจารณาได้เป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้แล้วนักเรียนยังสามารถจำแนกแยกแยะคำควบล้ำแท้และไม่แท้ได้อย่างถูกต้อง ในการสร้าง Mind mapping นักเรียนสามารถสรุปด้วยตนเองตามใบงานที่แจกให้ ขณะที่ทุกคนทำกิจกรรมสังเกตเห็นว่านักเรียนสามารถเขียนคำควบล้ำแท้ ไม่แท้ได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วและถูกต้องเกือบทุกคน แต่ก็ยังพบว่า มีนักเรียนที่มีปัญหาเรื่องการอ่านคำควบล้ำแท้และไม่แท้ จำนวน 1 คน ที่ครูต้องคอยกระตุ้นและแนะนำให้กำลังใจและอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนสามารถฝึกฝนตนเองให้สามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น

2.2 ผลการพัฒนาด้านทักษะ (Skill) พบว่าการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ทั้ง 6 ชั่วโมง พบว่านักเรียนสามารถนำคำควบล้ำมาเล่นในเกมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป นักเรียนเกิดการพัฒนาด้านทักษะการอ่านคำควบล้ำ นักเรียนเกิดทักษะการอ่านที่ดีขึ้น นักเรียนสามารถอ่านได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว และมีท่าทางที่มั่นใจไม่มีแววตาที่กังวลในการอ่าน สามารถอ่านได้เสียงดังฟังชัดและออกเสียงได้อย่างถูกต้อง

2.3 ผลการพัฒนาด้านเจตคติ (Attitude) พบว่าการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ทั้ง 6 ชั่วโมง พบว่านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน จากชั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วย เกม (Game) สามารถสร้างความกระตือรือร้น ความสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการทำกิจกรรม ทำงานอย่างตั้งใจและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ มีน้ำใจต่อผู้อื่นและร่วมกิจกรรมได้อย่างมีความสุข

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game /Work sheet /Mind Mapping) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมคำวิทยา (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 673) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 อภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการทั้ง 4 ขั้นตอน พบว่านักเรียนมีสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ในด้านความรู้ นักเรียนสามารถบอกคำ บอกความหมายของคำ และสามารถสรุปใจความสำคัญของการอ่านเรื่องราวทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองได้ดียิ่งขึ้นตามลำดับ ในด้านทักษะ คือ นักเรียนสามารถนำคำควบล้ำมาเล่นในเกมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป นักเรียนเกิดการพัฒนาด้านทักษะการอ่านคำควบล้ำ มีทักษะการอ่านที่ดีขึ้น สามารถอ่านได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว อ่านออกเสียงดังฟังชัดและออกเสียงได้อย่างถูกต้อง และด้านเจตคติ คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความสนใจเป็นอย่างดีในการทำกิจกรรม ทำงานอย่างตั้งใจและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่มีน้ำใจต่อผู้อื่นและร่วมกิจกรรมได้อย่างมีความสุข ทำให้นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการอ่านคำควบล้ำผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำที่ดีขึ้นหลังการพัฒนา จำนวน 10 คนคิดเป็นร้อยละ 90.90 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากเดิมร้อยละ 36.36 ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้นำกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการรูปแบบของกองการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบล้ำ ซึ่งมีขั้นตอนที่ระบุอย่างชัดเจน 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการกำหนดปัญหา ความจำเป็นความต้องการในการพัฒนา 2) ขั้นการสร้างเครื่องมือในการแก้ปัญหา 3) ขั้นการจัดกิจกรรมการแก้ปัญหา/พัฒนา 4) ขั้นการวัดและประเมินผล มีความเหมาะสม

ในการนำมาใช้เพื่อพัฒนาหรือแก้ปัญหาที่ประสบจากการปฏิบัติงาน เพราะการวิจัยปฏิบัติการเป็นกระบวนการที่มุ่งปฏิบัติ การปรับเปลี่ยนพัฒนาให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดของ วรณดี สุทธินรากร (2556 : 2) ให้ความหมาย วิจัยเชิงปฏิบัติการไว้ว่า เป็นการวิจัยที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของกลุ่มคนที่ร่วมกันอธิบายปัญหา แก้ไขปัญหา และตรวจสอบความสำเร็จจากการแก้ไขปัญหามีการทดลองปรับปรุงแก้ไขปัญหาใหม่ในครั้งต่อ ๆ มาจนกว่าจะถึงจุดที่พอใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ ภัทธพร เกษสังข์ (2559 : 5) ที่ว่าการศึกษาค้นคว้าหาวิธีการ เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ที่สอดคล้องกับสภาพการปฏิบัติงานไม่ว่าจะเป็นงานในหน่วยงาน องค์กร ชุมชน หรือ สถานศึกษา โดยนำไปทดลองปฏิบัติจริง พร้อมทั้งสังเกต และสะท้อนผลที่ได้ดำเนินการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวงจรพัฒนาจนสำเร็จเป็นไปตามที่ต้องการ ผลจากการใช้กระบวนการวิจัยปฏิบัติการส่งผลการเรียนได้พัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำได้ดีขึ้นในครั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริลักษณ์ สัพโส (2553 : 90) พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนดีขึ้นโดยเฉพาะเมื่อพิจารณาผลการอ่าน และการเขียนหลังการฝึกทักษะการอ่านและการเขียน และการทดสอบการอ่านการเขียน พบว่าโดยรวมนักเรียนอ่านและเขียน ถูกต้องในระดับดีอ่านคล่องแคล่วระดับดีมาก และเขียนคล่องแคล่วระดับดี ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้นำกระบวนการวิจัย ปฏิบัติการมาใช้ในการพัฒนา

2. การพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/ Work Sheet/ Mind Mapping) อภิปรายผล ได้ดังนี้

2.1 การพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/ Work sheet/ Mind Mapping) กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกม เป็นการเน้นกิจกรรมที่นำมาใช้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยความสนุกเร้าความสนใจให้เกิดการเรียนรู้และใช้แบบฝึกทักษะเป็นสื่อที่สำคัญในการสอนเนื้อหาเพราะมีขั้นตอนที่ชัดเจนโดยเฉพาะการสอนอ่านคำควบกล้ำ เกมเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียนในระดับประถมศึกษาซึ่งชอบในการแข่งขัน สนุกสนาน นักเรียนมีส่วนร่วมในการแข่งขัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีความสนใจกระตือรือร้น และสนุกสนาน จากการสังเกตนักเรียนชอบเล่นเกมที่มีวิธีการเล่นง่าย ไม่ยุ่งยาก ใช้เวลาน้อย รู้ผลการแข่งขันเร็ว เพราะเด็กวัยนี้มีสมาธิสั้น หากใช้เวลานานจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย และยังเป็นเกมที่ท้าทายความสามารถของเด็ก สร้างความสนใจให้กับนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2560 : 49) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียน “เกมการผสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 และนักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ ภาวินี กลิ่นโลกย์ (2553 : 66) ได้ศึกษา เรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมีนบุรี ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่าทำให้นักเรียน มีความสนใจ กระตือรือร้น และได้มีโอกาสสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวได้ และอยากเรียนรู้ในบทเรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน อีกด้วย 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เรียนโดยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับ ณรงค์ กาญจนะ (2553 : 12) ที่ว่าการเล่นเกมนับเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน และให้นักเรียน เข้าใจจุดมุ่งหมายของบทเรียนที่จะเรียนได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งโดยทั่วไปครูจะใช้เวลาสั้น ๆ เพียง 5-10 นาที ก่อนเริ่มการเรียนการสอน เนื้อหา มีอุปกรณ์ในการเล่นช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่น มีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนาน จดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ ยิ่งขึ้นเหมาะสำหรับการใช้ในกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

2.2 การพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM (Game/ Work sheet/ Mind Mapping) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ ผลการพัฒนาสมรรถนะด้านความรู้ ด้านทักษะ

ด้านเจตคติ การฝึกทักษะในการอ่านคำควบกล้ำของผู้เรียนสำคัญมากจะต้องสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการอ่านที่ถูกต้อง และมีการฝึกฝนบ่อย ๆ ในการอ่านที่มีทั้งคำ ประโยค เนื้อเรื่องที่ป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง จึงจะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการ พัฒนาทักษะในการอ่านที่ถูกต้องคล่องแคล่วและหลากหลาย สอดคล้องกับ พันทิภา ะเกิดเป็ง (2553 : 111) ได้ศึกษาผล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ร่วมมือประกอบแบบฝึกทักษะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือประกอบแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.73/88.63 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8135 ซึ่งนักเรียนมีความก้าวหน้า ในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.35 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนสาระการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้และการวัดผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมากและทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น ๆ ได้สอดคล้องกับมุขิตา แก้วคำแสน (2553 : 65) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียนสำหรับนักเรียนที่ความบกพร่องด้านการอ่านการเขียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนลองวิทยา จังหวัดแพร่ มีผลการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการอ่านการเขียน พบว่าแบบฝึกทักษะ การอ่านการเขียนสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการอ่านการเขียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.87/89.06 โดยมีประสิทธิภาพสูง กว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลคะแนนด้านการอ่านการเขียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการอ่านการเขียนหลังการใช้แบบฝึกทักษะ นักเรียนมีผลคะแนนด้านการอ่านการเขียนสูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้แบบ ฝึกทักษะการอ่านการเขียนอยู่ในระดับมากที่สุดสอดคล้องกับแนวคิดของ สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 53) ได้สรุปความสำคัญของแบบฝึกทักษะว่าแบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อผู้เรียนไม่น้อย ในการที่จะช่วยส่งเสริมสร้างทักษะให้กับ ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจได้เร็วขึ้น ชัดเจนขึ้น กว้างขวางขึ้น ทำให้การสอนของครูและการเรียนของนักเรียนประสบผลสำเร็จ อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 การพัฒนาสมรรถนะในการอ่านคำควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM กิจกรรม ขั้นสรุปด้วยแผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในเรื่องการสรุปองค์ความรู้เรื่องการอ่านคำควบกล้ำ การสรุปกิจกรรมด้วยแผนที่ความคิดทำให้นักเรียนเข้าใจตามเนื้อหามากยิ่งขึ้นด้วย สอดคล้องกับ สินธุ์ชัย ทิพกุล (2553 : 68) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้แผนผังความคิด (Mind mapping) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนผังความคิดเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.86/87.60 ดัชนีประสิทธิผล สอดคล้องกับ อัจฉรา อินทรน้อย (2555 : 77) ได้ศึกษาผลการสอนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบแผนที่ความคิดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบแผนที่ความคิด (Mind mapping) หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ โชติกา เปรมสิงห์ชัย (2559 : 678) ได้ศึกษา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แผนที่ความคิดกับการ เรียนปกติ พบว่านักเรียนที่เรียนด้านการอ่านจับใจความโดยใช้แผนที่ความคิด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนทดลอง ไม่แตกต่างกันแต่หลังการทดลองนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้แผนที่ความคิด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับแนวคิดของ ธัญญา ผลอนันท์ (2541 : 1) ได้เสนอว่า Mind Map คือ เทคนิคการจดบันทึกที่พัฒนาขึ้นจากความรู้เรื่องสมองและความจำของมนุษย์ แผนที่ความคิดเป็นเครื่องมือที่ช่วยการเรียนรู้ รวบรวม บันทึก และสรุปความรู้ ความคิด โดยเริ่มจากความคิดหลักหรือหัวเรื่องแล้วแยกออกไปเป็นความคิดรอง และความคิด ย่อย ๆ อย่างเป็นระบบ เป็นการทำงานร่วมกันของสมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวา ที่สามารถพัฒนาได้ทั้งด้านความรู้และด้านอารมณ์ด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM นั้นครูผู้สอนต้องศึกษาและทำความเข้าใจในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี ทั้งด้านเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน เพราะกิจกรรมประกอบไปด้วยขั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกม ขั้นสอนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะ และสรุปด้วยแผนผังความคิดที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดกิจกรรม ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครู ต้องเอาใจใส่และให้ความสำคัญกับทุกขั้นตอนในการจัดกิจกรรมและจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา เพื่อให้การจัดกิจกรรมสามารถดำเนินได้อย่างต่อเนื่องและเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

1.2 ในการจัดกิจกรรมในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกม ครูควรพูดเน้นย้ำ เรื่องการเคารพกติกาในการทำงาน เป็นการฝึกระเบียบวินัยและความรับผิดชอบให้กับนักเรียน ในขั้นการฝึกทักษะการอ่านครูต้องดูแลผู้เรียนทุกคนอย่างใกล้ชิดสังเกตการอ่านคำของผู้เรียนและต้องคอยแนะนำผู้เรียนให้อ่านออกเสียงให้ถูกต้องตามอักขระ ตลอดจนในขั้นสรุป ครูต้องคอยแนะนำการเขียนคำที่ถูกต้องให้กับผู้เรียน

1.3 ครูต้องให้ความช่วยเหลือผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ ในส่วนของผู้เรียนที่ทำการกิจกรรมได้เร็วและถูกต้อง ครูควรเสริมแรงด้วยการชมเชย ปรบมือให้ รวมทั้งให้กำลังใจว่าควรปฏิบัติเช่นนี้ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ไปใช้ในการแก้ปัญหาอื่น ๆ ในชั้นเรียน เช่น การพัฒนาพฤติกรรมการคิดวิเคราะห์ การตีความ เป็นต้น

2.2 ควรนำไปใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบ GWM ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์. (2556). *จิตวิทยาการอ่าน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชารอักษร.
- โชติกา เปรมสิงห์ชัย. (2559). *ก้าวสู่ทศวรรษที่ 2 : บูรณาการงานวิจัย ใช้องค์ความรู้ สู่ความยั่งยืน*. การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3. 17 มิถุนายน 2559. นครราชสีมา: วิทยาลัยนครราชสีมา. 678-685.
- ณรงค์ กาญจนะ. (2553). *เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น*. สงขลา: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- ธัญญา ผลอนันท์. (2541). *ใช้หัวคิด*. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. กรุงเทพฯ: ทริปเปิ้ลเอดดูเคชั่น.
- พันทิภา ะเกิดเป้ง. (2553). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือประกอบแบบฝึกทักษะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภัทรพร เกษสังข์. (2559). *การวิจัยปฏิบัติการ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ภาวินี กลิ่นโลกย์. (2553). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะสำนักงานเขตมีนบุรี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มุขิตา แก้วคำแสน. (2553). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านการเขียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนลองวิทยา จังหวัดแพร่. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา การสอนภาษาไทย. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วรรณดี สุทธิธารกร. (2556). การวิจัยเชิงปฏิบัติการ: การวิจัยเพื่อเสริมภาพและการสรรค์สร้าง. กรุงเทพฯ: สยามปริทัศน์.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- ศิริรัตน์ เกิดแก้ว. (2560). การพัฒนานวัตกรรม “เกมการผสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 19(2), 49-61.
- ศิริลักษณ์ สัพโส. (2553). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านและการเขียนในช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนศิริราชวิทยาคาร จังหวัดสกลนคร โดยใช้วงจรวิจัยเชิงปฏิบัติการรูปแบบวงจรลำดับเวลา. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยการศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สถาพร พงษ์พิณกุล. (2558). เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียน.....เกิดจากกระบวนการเรียนรู้” คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพาวิทยาเขตสระแก้ว. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2561, จาก http://km.buu.ac.th/article/frontend/article_detail/141
- สินธุ์ชัย ทิพกุล. (2553). การพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำโดยใช้แผนผังความคิด (Mind mapping) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุวรรณา ตั้งทิษะรักษ์. (2556). ภาษาและวัฒนธรรม (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุวิทย์ มูลคำ และ สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). ผลงานทางวิชาการสู่...การเลื่อนวิทยฐานะ. กรุงเทพฯ: อี เค บุคส์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2561). สรุปผลการประชุมสัมมนาประสานแผนและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ การดำเนินงานพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักกองทุนส่งเสริมสุขภาพ. (2557). พ่อแม่เลี้ยงลูกอย่างไรในยุค Gen Z. สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2561, จาก <http://www.thaihealth.or.th/Content/25728-.html>
- อัจฉรา อินทร์น้อย. (2555). ผลการสอนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบแผนที่ความคิด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). รายงานการวิจัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.