

# บิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้

## ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL

### Bingo Words Leads Learning to Thai Language Through ACTIVE

### LEARNING Process Using KAMSAD MODEL

ชนมณีภา ศรีทองมา

Chonnipa Sritongma

โรงเรียนบ้านปากเหมือง, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต 1

Ban Pak Muang School, Phatthalung Primary Educational Service Area Office 1

E-Mail schonnipha082@gmail.com

(Received: June 3, 2025/ Revisec: October 1, 2025/ Accepted: December 30, 2025)

#### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อส่งเสริมกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL 2) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงการอ่าน มีนิสัยรักการอ่าน ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ 3) เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะในการอ่าน ทักษะในการคิด สามารถคิดวิเคราะห์ และคิดอย่างสร้างสรรค์ได้ 4) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากเหมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 คน จากห้องเรียน 1 ห้อง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.92 สถิติที่ใช้ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ทดสอบค่าที่ (t-test) และสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน ทางเดียว F-test (One-way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า : 1. กิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL 2. นักเรียนตระหนักถึงการอ่าน มีนิสัยรักการอ่าน ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ 3. นักเรียนมีทักษะในการอ่าน ทักษะในการคิด สามารถคิดวิเคราะห์ และคิดอย่างสร้างสรรค์ได้ 4. นักเรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING

ผลสัมฤทธิ์ของงาน : 1. นักเรียนโรงเรียนบ้านปากเหมืองร้อยละ 100 ได้รับการส่งเสริมกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL 2. การจัดกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย สรุปผลการดำเนินกิจกรรมพบว่านักเรียนได้รับความรู้ในรูปแบบการบูรณาการพหุปัญญาตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING และได้ผลงานหรือชิ้นงานจากการเรียนรู้ทำให้นักเรียนตระหนักถึงการอ่าน มีนิสัยรักการอ่าน ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ต่อไป

**คำสำคัญ :** บิงโกคำ; กระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING; รูปแบบ KAMSAD MODEL



## Abstract

This academic work aims to 1) promote the activity of Bingo Words, leading to learning in Thai language according to the ACTIVE LEARNING process using the KAMSAD MODEL format. 2) to promote students to be aware of reading, have a habit of reading, resulting in students having knowledge. 3) to allow students to practice reading skills, thinking skills, be able to think analytically and creatively. 4) to promote students to learn according to the ACTIVE LEARNING process. The sample group is 21 grade 4 students of Ban Pak Muang School, Phatthalung Primary Educational Service Area Office 1, academic year 2023, from 1 classroom. The sample group was obtained by purposive sampling. The research instrument was a 5-point rating scale questionnaire with 10 items, with an IOC value between 0.67-1.00 and a reliability value of 0.92. The statistics used were frequency, percentage and standard deviation, t-test and one-way analysis of variance (F-test).

Results of operations: 1. The word bingo activity leads to learning in the Thai language according to the ACTIVE LEARNING process using the KAMSAD MODEL format. 2. Students are aware of reading and have a habit of loving to read, resulting in students having knowledge. 3. Students have reading skills, thinking skills, can think analytically and think creatively. 4. Students learn according to the ACTIVE LEARNING process.

Results of the work: 1. 100 percent of students at Ban Pak Muang School received promotion of word bingo activities, leading to learning in the Thai language according to the ACTIVE LEARNING process using the KAMSAD MODEL format. 2. Organizing word bingo activities led to learning in the Thai language. The summary of the results of the activities found that students received knowledge in the form of integrating multiple intelligences according to the ACTIVE LEARNING process and obtained work or pieces of work from learning, making students aware of reading and having a habit of loving to read, resulting in students having further knowledge.

**Keywords:** Bingo Words; ACTIVE LEARNING Process; KAMSAD MODEL

## 1. บทนำ

การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่จำเป็นต้องฝึกฝนอยู่เสมอ และไม่มีวันสิ้นสุดสามารถฝึกได้เรื่อย ๆ ตามวัยและประสบการณ์ของผู้อ่าน เพราะการอ่านนั้นจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์ได้รับความรู้ ความคิด และความบันเทิงใจ ช่วยปรับปรุงชีวิตให้สดใสสมบูรณ์ การอ่านเป็นพฤติกรรมมารับสารที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการฟัง ปัจจุบันมีผู้รู้ นักวิชาการและนักเขียนนำเสนอความรู้ ข้อมูล ข่าวสารและงานสร้างสรรค์ ตีพิมพ์ ในหนังสือและสิ่งพิมพ์อื่น ๆ มาก นอกจากนี้แล้วข่าวสารสำคัญ ๆ หลังจากนำเสนอด้วยการพูด หรืออ่านให้ฟังผ่านสื่อต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะตีพิมพ์รักษาไว้เป็นหลักฐานแก่ผู้อ่านในชั้นหลัง ๆ ความสามารถในการอ่านจึงสำคัญและจำเป็นยิ่งต่อการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมปัจจุบัน (จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาหยัน อิมสำราญ, 2550)



ความสำคัญของการอ่านในสมัยโบราณที่ยังไม่มีตัวหนังสือใช้ มนุษย์ได้ใช้วิธีเขียนบันทึกความทรงจำและเรื่องราวต่าง ๆ เป็นรูปภาพไว้ตามฝาผนังในถ้ำ เพื่อเป็นทางออกของอารมณ์ เพื่อเตือนความจำหรือเพื่อบอกเล่าให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วย แสดงถึงความพยายามและความปรารถนาอันแรงกล้าของมนุษย์ ที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ ของตนเป็นสัญลักษณ์ที่คงทนต่อกาลเวลาจากภาพเขียนตาม ผนังถ้ำ ได้วิวัฒนาการมาเป็นภาษาเขียนและหนังสือ ปัจจุบันนี้หนังสือกลายเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งต่อมนุษย์จนอาจกล่าวได้ว่าเป็น ปัจจัยอันหนึ่งในการดำรงชีวิตคนที่ไม่รู้หนังสือแม้จะดำรงชีวิตอยู่ได้ก็เป็นชีวิตที่ไม่สมบูรณ์ ไม่มีความเจริญ ไม่สามารถประสบความสำเร็จใด ๆ ในสังคมได้ (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542)

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พหุปัญญาเป็นฐาน มีจุดเน้นที่สำคัญคือ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทุกคน มีโอกาสใช้พหุปัญญาของตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค่านวัตกรรมร่วมกัน เกิดสมรรถนะด้านต่างๆ อย่างบูรณาการ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะบูรณาการ ความแตกต่างในพหุปัญญาของผู้เรียนในชั้นเรียนที่ผ่านการประเมิน เบื้องต้นมาแล้วว่าผู้เรียนแต่ละคนมีพหุปัญญาที่โดดเด่นด้านใด ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก (Main concept) โดยใช้ กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนอง พหุปัญญาของผู้เรียน ผู้สอนที่เข้าใจทักษะทางการรู้คิด (Cognitive skills) จะสามารถสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย (Sirivan Nantachanthoon and Somkiat Rakmani, 2006)

เกมบิงโก (Bingo Game) เป็นเกมที่ทำให้ความบันเทิงประเทพหนึ่งเป็นการจำลอง สถานการณ์ในชีวิตแบบง่าย ๆ และได้รับความนิยมมากทำให้ผู้เล่นเกิดความเชื่อและแสดงบทบาทไปตามเกมจึงเป็นเหตุอันดีที่จะนำ เกมบิงโกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจดจำคำศัพท์ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการเรียน นอกจากนั้นยังฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ การมีกติกาคัดเจนเป็นตัวนำการปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา (และทักษะอื่น ๆ ) ได้ ฤกษ์แจสู่ความสำเร็จของเกมบิงโกคือ กติกา และการกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจน (ศิริญาพร ปรีชา, 2558)

จากปัญหาดังกล่าวทำให้เด็กนักเรียนไม่ใส่ใจกับการอ่าน ไม่มีนิสัยรักการอ่าน ส่งผลให้นักเรียนไม่มีความรู้ ขาดทักษะในการอ่าน ขาดทักษะในการคิด ไม่สามารถคิดวิเคราะห์ และคิดอย่างสร้างสรรค์ได้ ข้าพเจ้าตระหนักเห็นความสำคัญของการอ่าน จึงได้ดำเนิน “บิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL” โดยนำวิธีการสอนเกมบิงโก มาจัดการเรียนรู้แบบ พหุปัญญาบูรณาการกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING ตามรูปแบบ นวัตกรรม KAMSAD MODEL



## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อส่งเสริมกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL

2.2 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงการอ่าน มีนิสัยรักการอ่าน ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้

2.3 เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะในการอ่าน ทักษะในการคิด สามารถคิดวิเคราะห์ และคิดอย่างสร้างสรรค์ได้

2.4 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING

## 3. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการพัฒนานวัตกรรมการ KAMSAD MODEL และวงจรคุณภาพเดมมิง (PDCA) มาใช้ในการขับเคลื่อนสถานศึกษาสู่การจัดกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผน (P : PLAN) เป็นการศึกษาสำรวจสภาพและปัญหาด้านการอ่าน คุณครูวางแผนแก้ไขปัญหาและพัฒนากิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL ในการวางแผน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชุมวางแผนปฏิบัติงานร่วมกันระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้องและแต่งตั้งคณะทำงานแต่ละฝ่าย เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการพัฒนากิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย
2. ร่วมกันสำรวจสภาพปัญหาปัจจุบันและความต้องการพัฒนาบิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทย
3. ร่วมกันหาแนวทางในการพัฒนาบิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทย ตามประเด็นปัญหาที่ค้นพบ และกำหนดเป้าหมายของการพัฒนาเพื่อให้มาซึ่งวิธีการและกิจกรรมการพัฒนาที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
4. ร่วมกันวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาบิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทย และกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา
5. รับทราบแนวทางและวิธีการพัฒนาร่วมกันโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น ฝึกอ่านคำ รวบรวมคำ ที่สนใจ และนำคำมาใช้ เหมาะสมกับประโยค และโอกาสต่างๆได้

ขั้นที่ 2 ปฏิบัติตามแผน (D : DO) ครูสร้างความรู้ความเข้าใจกับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายในการนำนวัตกรรมการ KAMSAD MODEL มาใช้ในการบริหารจัดการสถานศึกษาและขับเคลื่อนการดำเนินงานกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทย ตามที่ได้กำหนดดังนี้

1. K : Knowledge หมายถึง ความรู้ของผู้เรียน
2. A : Active Learning หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมาสวนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้
3. M : Motivation หมายถึง แรงจูงใจ
4. S : Search หมายถึง การค้นหาสืบค้นข้อมูล
5. A : Aptitude หมายถึง ความถนัดของผู้เรียน
6. D : Development หมายถึง การพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน



ขั้นตอนการดำเนินงาน ส่งเสริมกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL

1. ครูให้ความรู้เรื่องกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย โดยมีการให้ความรู้พร้อมทั้งจัดกิจกรรมต่างๆเพื่อให้นักเรียนมีองค์ความรู้และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

2. ครูให้ความรู้แก่นักเรียนเกี่ยวกับการฝึกอ่านคำ รวบรวมคำ ที่สนใจ และนำคำมาใช้ เหมาะสมกับประโยค และโอกาสต่างๆได้ (K : Knowledge)

3. ครูให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมบิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย โดยคำนึงถึงกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมาสวนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ และความสามารถของนักเรียนแต่ละระดับชั้น โดยมีกิจกรรมบิงโกคำควบกล้ำ บิงโกตัวสะกด บิงโกตัวการันต์ บิงโกอักษรนำ และบิงโก คำที่มี รร (A : Active Learning)

4. นักเรียนฝึกอ่านคำ รวบรวมคำ ที่สนใจ และนำคำมาใช้ เหมาะสมกับประโยค และโอกาสต่างๆได้ โดยมีการปรึกษากันระหว่างเพื่อน คุณครู และผู้ปกครอง (M : Motivation)

5. นักเรียนสืบค้นข้อมูล คิดหาคำที่หลากหลาย และคำที่มักจะอ่าน เขียนผิด เพื่อนำมาอภิปรายกับเพื่อนในห้องโดยมีคุณครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม (S : Search)

6. นักเรียนได้อ่านคำ รวบรวมคำ ที่สนใจ และนำคำมาใช้ เหมาะสมกับประโยค และโอกาสต่างๆได้ และได้แลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ โดยมีคุณครูคอยแนะนำและเพิ่มเติมความรู้ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ที่หลากหลาย (A : Aptitude )

7. นักเรียนทุกคนได้รับความรู้ด้านการอ่าน-เขียนคำ ทำให้นักเรียนอยากที่จะเรียนรู้ เกิดนิสัย รักการอ่าน เพราะมีความคิดที่ว่า การอ่านนั้นง่าย ถ้าเราฝึกฝน (D : Development)

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบ (C : CHECK) ครูเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะๆทั้งก่อนการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างปฏิบัติกิจกรรม และหลังปฏิบัติกิจกรรม ทุกกิจกรรม ได้แก่ การศึกษาเอกสาร การดำเนินงานตามแผน และการนิเทศภายใน โดยการสังเกต การสัมภาษณ์ การประเมินผลและการเก็บข้อมูล

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงแก้ไข (A : ACTION) เป็นการสะท้อนผลจากการนำนวัตกรรมมาใช้ในการดำเนินงานตามสภาพจริงว่าบรรลุผลตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำไปพัฒนานวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลในชั้นสังเกตมาวิเคราะห์หาประเด็นปัญหาและอุปสรรค จุดเด่น จุดด้อย จุดพัฒนา ระหว่างการปฏิบัติงาน โดยร่วมกันวิพากษ์ผลการปฏิบัติตามแผนการที่ได้กำหนดไว้ รวมทั้งร่วมกันหาข้อสรุปแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นปรับปรุงจุดด้อย และส่งเสริมจุดเด่นเพื่อพัฒนา กิจกรรม บิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทย ให้มีคุณภาพ ประสิทธิภาพ และประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืนต่อไป และสรุปรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรม บิงโกคำ นำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย กรณียังไม่มีประสิทธิภาพให้วางแผนเพื่อออกแบบนวัตกรรมอีกครั้ง

#### 4. ผลการวิจัย

1. ผลการดำเนินงานและผลสัมฤทธิ์ของงานบ่งชี้ว่า กิจกรรมบิงโกคำนำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยได้จริง โดยนักเรียนโรงเรียนบ้านปากเหมืองร้อยละ 100 ได้รับการส่งเสริมผ่านกิจกรรมนี้ การใช้เกมบิงโกเป็นสื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักการของ ACTIVE LEARNING ที่เน้นให้



ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ ซึ่งเกมบิงโกเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

2. การจัดกิจกรรมบิงโกค้ำนำการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านและมีแนวโน้มที่จะมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น ดังที่ระบุในผลการดำเนินงานว่านักเรียนเกิดความเชื่อว่าการอ่านเป็นเรื่องง่ายหากมีการฝึกฝน การที่นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและได้ลงมือปฏิบัติจริง (Task Based) ช่วยลดความรู้สึกเบื่อหน่ายและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาไทย

3. ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะในการอ่านและทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดอย่างสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น การที่กิจกรรมบิงโกค้ำนำการเรียนรู้มีการบูรณาการทฤษฎีและกระบวนการ ACTIVE LEARNING ทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาและทักษะอื่นๆ ในการร่วมกิจกรรม เช่น การสังเกต การจดจำ การคิดหาคำและการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านความคิดของผู้เรียน

4. กิจกรรมที่ออกแบบตามรูปแบบ KAMSAD MODEL และบูรณาการกระบวนการ ACTIVE LEARNING ส่งผลให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครู ได้ค้นคว้า (Search) และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ ACTIVE LEARNING ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้

## 5. อภิปรายผล

5.1 ผลการดำเนินงานและผลสัมฤทธิ์ของงานบ่งชี้ว่า กิจกรรมบิงโกค้ำนำการเรียนรู้ สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยได้จริง โดยนักเรียนโรงเรียนบ้านปากเหมืองร้อยละ 100 ได้รับการส่งเสริมผ่านกิจกรรมนี้ การใช้เกมบิงโกเป็นสื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักการของ ACTIVE LEARNING ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ ซึ่งเกมบิงโกเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรภรณ์ บุญสมพร (2564) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย โดยใช้พื้นที่บ้านพักใต้บ้านเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการศึกษา ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตาม แนวคิด Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย โดยใช้พื้นที่บ้านพักใต้บ้านเรา ภาษาไทยนั้นเป็นภาษาแม่ของคนทั้งชาติ เป็นทั้ง ศิลปวัฒนธรรม และเป็นเอกลักษณ์ อันสำคัญยิ่ง แต่นักเรียนที่เป็นคนไทยกลับอ่านหนังสือไม่คล่อง เขียนไม่คล่อง พูดไม่ชัดเจน

5.2 การจัดกิจกรรมบิงโกค้ำนำการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านและมีแนวโน้มที่จะมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น ดังที่ระบุในผลการดำเนินงานว่านักเรียนเกิดความเชื่อว่าการอ่านเป็นเรื่องง่ายหากมีการฝึกฝน การที่นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและได้ลงมือปฏิบัติจริง (Task Based) ช่วยลดความรู้สึกเบื่อหน่ายและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกศมณี ทาแดง (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเชียงรายปัญญานุกูล จังหวัดเชียงราย มีพัฒนาการด้านการอ่านโดยรวมดีขึ้น และสามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น ซึ่งทักษะการอ่านที่นักเรียนมีระดับการอ่านเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก



ส่วนทักษะในการฝึกอ่านแจกลูกคำ นั้น นักเรียนมีระดับการอ่านเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์พอใช้ ผลการทดสอบหลังเรียนการอ่านสะกดคำที่เป็นคำเดี่ยวมีระดับการอ่านอยู่ในเกณฑ์ที่ดีโดยคิดเป็น ร้อยละ 50

5.3 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะในการอ่านและทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดอย่างสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น การที่กิจกรรมบิงโกคำนำการเรียนรู้อ่านและการบูรณาการพหุปัญญาและกระบวนการ ACTIVE LEARNING ทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาและทักษะอื่นๆ ในการร่วมกิจกรรม เช่น การสังเกต การจดจำ การคิดหาคำและการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านความคิดของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สรลชญา ต่ำตา และ วราภรณ์ สุภายะ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกรด-เบสโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเกาะคาวิทยา คม ปีการศึกษา 2564 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน เรียนมีนักเรียนที่สอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.08 คิดเป็นร้อยละ 50.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.24 เมื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีนักเรียนที่สอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 84.62 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.05 คิดเป็นร้อยละ 80.54 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 0.63 และเมื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยแบบทดสอบที่ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับความเชื่อมั่น 0.05 นอกจากนี้ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุด กิจกรรมเกมบิงโก กรด-เบส อยู่ในระดับมากมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.92 – 5.00 คิดเป็น ร้อยละ 78.40 – 100.00

5.4 กิจกรรมที่ออกแบบตามรูปแบบ KAMSAD MODEL และบูรณาการกระบวนการ ACTIVE LEARNING ส่งผลให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครู ได้ ค้นคว้า (Search) และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ ACTIVE LEARNING ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิราณี แพทอง (2559) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียน เรื่อง อ่านธรรมชาติ พาเขียนเพลิน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ โดยเริ่มจากการ ทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัยและอัตนัย จำนวน 30 ข้อ ซึ่งนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.30 คิด เป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 54.33 จากนั้นจึงดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุดกิจกรรม การเรียนเรื่อง อ่านธรรมชาติ พาเขียนเพลิน จำนวน 10 เล่ม มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ตามแผนการ เรียนรู้จนครบทุกขั้นตอน เมื่อจบขั้นตอนจึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อตรวจสอบ ความก้าวหน้าและประเมินผลการเรียนรู้ โดยนักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.75 คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 85.83 โดยเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนกับ หลังเรียนของนักเรียน มีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ย คือ 9.45 คิดเป็นร้อยละของคะแนน ความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 31.50

## 6. องค์ความรู้ใหม่

เกมบิงโกกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันและกับเนื้อหาการเรียนรู้ในบริบทที่สนุกสนาน ทำให้การเรียนรู้อ่านคำศัพท์และการอ่านไม่ได้เป็นเพียงการท่องจำ แต่เป็นการใช้งานจริงในสถานการณ์จำลอง ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในการอ่าน สังเกต และค้นหาคำศัพท์บนบัตรบิงโก ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความเข้าใจและความคงทนในการจดจำ ความสนุกสนานและการแข่งขันในเกมบิงโกช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจจากภายในที่จะเข้าร่วมและเรียนรู้กิจกรรมที่หลากหลายในรูปแบบบิงโก



(เช่น บิงโกคำควบล้ำ บิงโกตัวสะกด) สามารถปรับให้เข้ากับระดับความสามารถและความถนัด (Aptitude) ของผู้เรียนแต่ละคนได้ นอกจากนี้การอ่านและการจดจำคำศัพท์แล้ว เกมบิงโกยังช่วยพัฒนาทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจของผู้เรียน

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

1) นักเรียนโรงเรียนบ้านปากเหมืองได้รับความรู้ในรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการพหุปัญญาตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL

2) นักเรียนโรงเรียนบ้านปากเหมืองสามารถนำความรู้ไปบูรณาการการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ และสามารถนำความรู้มาสร้างเป็นชิ้นงานต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาเกี่ยวกับบิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทยตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL อย่างมีระบบในการเรียนรู้อย่างจริงจัง

2) ควรศึกษาเปรียบเทียบเกี่ยวกับบิงโกคำ นำการเรียนรู้สู่ภาษาไทย ตามกระบวนการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ KAMSAD MODEL กับตรงเรียนอื่นที่มีมีลักษณะคล้าย ๆ กัน เพื่อนำมาพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ

## 8. เอกสารอ้างอิง

### ภาษาไทย

เกษมณี ทาแดง. (2565). *การพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยของนักเรียน*.

โรงเรียนเชียงรายปัญญานุกูล จังหวัดเชียงราย สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ.

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาทยัน อิมสารานู. (2550). *ภาษากับการสื่อสาร*. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ : พีเพรส.

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). *การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.

พิรภรณ์ บุญสมพร. (2564). *การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย โดยใช้นิทานพื้นบ้านปักษ์ใต้บ้านเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. *วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยวิทยาเขตร้อยเอ็ด* 10(2), 1-12.

ศิริญาพร ปรีชา. (2558). *การประยุกต์รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการการเรียนรู้เชิงรุก “นวัตกรรมการเรียนรู้.” 14-15 พฤษภาคม 2558. สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช. ม.ป.ท.*

ศิราณี แพทอง. (2559). *การพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียน เรื่อง อ่านธรรมชาติ พาเขียนเพลิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจาก กองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ งบประมาณแผ่นดิน.*



สร้อยชานา ต่ำตา และ วราภรณ์ สุภายะ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องกรด-เบสโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเกาะคาวิทยาคม ปีการศึกษา 2564. โรงเรียนเกาะคาวิทยาคม อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ลำปาง ลำพูน.

### ภาษาอังกฤษ

- Chawiwon Kuhaphinan. (1999). *Reading and reading promotion*. Bangkok: Silpa Bannakarn.
- Jurairat Laksanasiri and Bayan Imsamran. (2007). *Language and Communication*. 2nd ed. Bangkok: P. Press.
- Kesmanee Ta-daeng. (2022). *Development of reading skills using Thai reading skills exercises for students*. Chiang Rai Panyanukul School, Chiang Rai Province, Office of Special Education Administration.
- Peeraporn Boonsomporn. (2021). Development of a learning management model based on the Active Learning concept to develop Thai reading and writing skills using southern Thai folktales for grade 3 students. *Journal of Mahamakut Buddhist University, Roi Et Campus* 10(2), 1-12.
- Siriwan Nantachanthoon and Somkiat Rakmani. (2006). *Thai language for communication*. Bangkok: Kasetsart University.
- Siriyaporn Preecha. (2015). *Application of creative thinking-based teaching model*. Documents of the Active Learning Conference "Learning Innovation." May 14-15, 2015. Department of Information Management, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. n.p.
- Siranee Paetong. (2016). *Development of reading and writing skills in Thai using learning activity sets: Reading for Fun, Writing for Primary 1 students at the Demonstration School of Chiang Mai Rajabhat University*. This research project was supported by the Chiang Mai Rajabhat University Research Fund, National Budget.
- Sarachana Tata and Waraporn Supaya. (2022). *Development of learning achievement on acid-base using a set of Bingo game activities of Mathayom 5 students at Koh Kha Wittayakhom School, Academic Year 2021*. Koh Kha Wittayakhom School, Koh Kha District, Lampang Province, Secondary Educational Service Area Office Lampang, Lamphun.