

การพัฒนาทักษะความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้
ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

The development of Thai reading and spelling skills for first grade students
using learning management plans based on brain-based
development combined with animated cartoons

อมรรัตน์ พันธุ์ประโคน (Amonrat Phanprakhon)¹ ปวรี กาญจนภี (Pawaree Kanchanapee)²

ศรีสุตา ดั่งโต๊ด (Srisuda Daungtod)³

Received: May 5, 2025

Revised: June 13, 2025

Accepted: June 15, 2025

¹ Corresponding author, Email: amonrat.prakhon@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนเทศบาล 3 (พินิจพิทยานุสรณ์) อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม ห้อง 1/1 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้จัดเก็บข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน แบบทดสอบ

ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ข้อสอบจำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ร้อยละ, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบด้วย t-test dependent sample

ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.70 คิดเป็นร้อยละ 63.50 และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 19.53 คิดเป็นร้อยละ 94.66 นักเรียนมีคะแนนการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน โรงเรียนเทศบาล 3 (พินิจพิทยานุสรณ์) จังหวัดนครพนม มีความพึงพอใจ เท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด

¹ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (ประถมศึกษา),

คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครพนม.

Master of Education Program in Learning Management

Innovation (Elementary Education), Faculty of Education,

Nakhon Phanom University.

^{2,3} คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครพนม.

Faculty of Education, Nakhon Phanom University.

คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้, สมองเป็นฐาน,
การพัฒนาทักษะ, การอ่านสะกดคำ

Abstract

This research aimed to 1) develop Thai reading and spelling skills of first grade students using learning management plans based on brain-based development combined with animated cartoons, and 2) study the satisfaction of students towards the development of Thai reading and spelling skills of first grade students using learning management plans based on brain-based development combined with animated cartoons. The sample group consisted of 30 first grade students from Class 1/1 at Chumchon Thetsaban 3 (Pinitpittayanusorn) School, Mueang Nakhon Phanom District, Nakhon Phanom Province, they were selected by Cluster Random Sampling. The instruments used to collect data were 9 learning management plans, a 20-question Thai reading and spelling ability test for first grade students, and a 15-question satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were mean, percentage, standard deviation, and t-test (dependent samples).

The research finding found that 1) the development of Thai reading and spelling skills of first grade students using learning management plans based on brain-based development combined with animated cartoons revealed that the average pre-test score was 12.70 or 63.50 percent, and the average post-test score was 19.53 or 94.66 percent. The students had significantly higher post-test reading and spelling scores than before at a statistical level of .05. 2) The satisfaction of students towards the development of Thai reading and spelling skills of first grade students of Thesaban 3 School (Phinij Phitthayanuson), Nakhon Phanom Province, using learning management plans based on brain-based development combined with animated cartoons revealed a satisfaction level of 4.53 which is at the highest level.

Keywords: learning management plan, brain-based learning, skill development, reading and spelling skills

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาการเรียนการสอนภาษาไทยในบางเรื่องเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงสำคัญในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจและพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญของภาษาไทยจึงกำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นรายวิชาพื้นฐานในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นบุคคล รักการอ่าน รักการค้นคว้า รักการเรียนรู้ มีคุณธรรมจริยธรรม รักสุขภาพกายใจ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม รักวัฒนธรรมไทย และรู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสมโดยกำหนดโครงสร้างรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรียน 20 ชั่วโมงต่อปี เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานทักษะที่จำเป็นไว้ 5 สาระได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยและสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยสาระที่มุ่งเน้นให้นักเรียนควรได้รับการส่งเสริมและฝึกฝน เป็นอันดับแรกคือ สาระการอ่านซึ่งถือว่าการอ่านเป็นมีความสำคัญและเป็นพื้นฐานให้นักเรียนได้รู้จักใช้ทักษะการคิดเพื่อนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่กล่าวไว้ว่าเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

BBL ย่อมาจาก Brain-based learning คือ การนำหลักการพื้นฐานของสมองมาบูรณาการเข้ากับหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สมองได้ทำงาน

อย่างเต็มที่ สมองทำงานได้ยืดหยุ่นขึ้น มีปฏิกิริยาตอบรับที่ดีขึ้น จนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ซึ่งครูผู้สอน จะต้องมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับพัฒนาการทางสมองของเด็กในแต่ละวัยเป็นอย่างดี เพื่อจัดกิจกรรม การเรียน การสอน ที่เหมาะสมสำหรับเด็กในวัยนั้น ๆ เพื่อให้สมองของเด็ก ๆ สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพ โดยการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน (Brain-based learning: BBL) นั้น จะบูรณาการทักษะสมองทั้ง 5 ด้านเข้าด้วยกัน ได้แก่ 1) ด้านการมองเห็น การรับรู้ผ่านสายตา 2) ด้านการเคลื่อนไหว ควบคุม เรื่องของการทรงตัว กล้ามเนื้อมัดเล็ก และมัดใหญ่ 3) ด้านสมาธิ ความจำ การอดทนรอคอย 4) ด้านการฟัง วิเคราะห์ แยกแยะเสียง และ 5) ด้านอารมณ์ เกี่ยวกับการควบคุมอารมณ์ ความคิดในแง่บวก การสอนแบบ BBL จะต้องใช้ศาสตร์สำคัญอย่าง หลักการทางประสาทวิทยา (Neurosciences) และ ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theories) มาบูรณาการเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุด

บริบทในการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนชุมชนเทศบาล อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ อย่างเต็มความสามารถ และศักยภาพของตนเอง โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่จำเป็นต้องพัฒนาทักษะทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเฉพาะทักษะการอ่าน ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจแสวงหาประสบการณ์เบื้องต้น ซึ่งทักษะการอ่านเป็นทักษะที่ซับซ้อน เข้าใจยากสำหรับระดับชั้นที่ต้องเริ่มเรียนรู้จึงจำเป็นต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ และจำเป็นต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และจากการประเมินความสามารถด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading test: RT) ปีการศึกษา 2566 พบว่า คะแนนการอ่านออกเสียง ร้อยละ 70.00 คะแนน การอ่านรู้เรื่อง ร้อยละ 67.50 คะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียน ร้อยละ 69.75 มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม (สำนักงานทดสอบทางการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2561)

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การสอนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันจัดเป็นกิจกรรมที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนต้องลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองตามความสามารถรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นิราศ จันทระจิตร (2553) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน (Brain-based learning: BBL) กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ร่างกาย ครูผู้สอนควรเลือกใช้สภาพแวดล้อมที่ส่งผลให้นักเรียนแสดงออกและลงมือปฏิบัติควบคู่กับการใช้ระดับปัญญาของนักเรียน การเรียนรู้โดยใช้หลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน (Brain-based learning: BBL) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของโครงสร้างและหน้าที่การทำงานของสมอง ขั้นตอนการทางสมองจะเกิดขึ้นทั้งในส่วนรวมและส่วนย่อยก่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำให้มีความหมายในสิ่งที่เรียนรู้ และเก็บไว้เป็นข้อมูลบนพื้นฐานประกอบกับประสบการณ์ส่วนบุคคล สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ เช่น บรรยากาศในห้องเรียน ดึงดูดความสนใจใฝ่หาความรู้สึกลึกให้เกิดความกระตือรือร้นอยากรู้ อยากเห็น เป็นต้น โดยพบว่า การนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสื่อโมชันกราฟิกสอนตามลำดับขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ PRC BBL Model ประกอบด้วย 1) อุ่นเครื่อง (Warm-up) 2) ชื่นนำเสนอความรู้ (Present) 3) ชื่นลงมือเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน (Learn-practice) 4) ชื่นสรุปความรู้ (Summary) และ 5) ประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply) (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, ม.ป.ป.) และออกแบบบทเรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิกโดยบรรจุส่วนต่าง ๆ ประกอบไปด้วยบทและภาพ ซึ่งมี 3 ส่วน ได้แก่ 1) เกริ่นนำ (Introduction) เป็นส่วนเริ่มแรก 2) ใจความหลัก (Main idea) เป็นใจความหลักของเนื้อเรื่อง และ 3) สรุป (Ending) (กมลทิพย์ รุ่งประเสริฐ, 2561)

ดังนั้นผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชันในบริบทโรงเรียนชุมชนเทศบาล อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เพื่อเสริมสร้าง

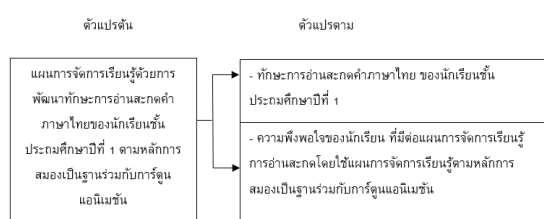
กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำสูงขึ้น และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยเพื่อศึกษารับรู้การอ่านสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ในบริบทโรงเรียนชุมชนเทศบาล อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม ครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล ในสังกัดเทศบาลเมือง จังหวัดนครพนม มีจำนวน 5 โรงเรียน ประกอบไปด้วย 1)โรงเรียนเทศบาล 1 (หนองแสง) 2)โรงเรียนเทศบาล 2 (บำรุงเมือง) 3)โรงเรียนเทศบาล 3 (พินิจพิทยานุสรณ์) 4) โรงเรียนเทศบาล 4 (รัตนโกสินทร์ 200ปี) 5)โรงเรียนเทศบาล 5 (สมพรอภัยโส) ในปีการศึกษา 2567 มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 355 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนเทศบาล 3 (พินิจพิทยานุสรณ์) อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม ห้อง 1/1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการแบบการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น คือ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักการสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน
2. ตัวแปรตาม คือ
 - ทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 - ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ข้อสอบจำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

แอนิเมชัน แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนเทศบาลอำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ มีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียน และข้อบ่งชี้เนื้อหา จุดประสงค์รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ทราบแนวทางในการสร้างแผนการจัดการจัดการเรียนรู้

1.2 ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และผลการเรียนรู้ที่ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และเทคนิคการเขียนแผนการจัดการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การกระตุ้นแอนิเมชัน ศึกษาสาระการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทย เรื่องการสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้ทราบข้อบ่งชี้เนื้อหา จากหนังสือ เอกสาร และตำราเรียน

1.4 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเขียนแผนการจัดการจัดการเรียนรู้

1.6 เขียนแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแต่ละแผนประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ ดังนี้

1.6.1 สาระการเรียนรู้

1.6.2 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน (Brain-based learning: BBL) 5 ชั้น

- ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
- ชี้นำเสนอความรู้
- ชี้นำลงมือเรียนรู้
- ชี้นำสรุปความรู้
- ประยุกต์ใช้ความรู้

1.6.3 สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1.6.4 กระบวนการวัดผล และประเมินผล

1.6.5 กิจกรรมเสนอแนะ

1.6.6 บันทึกผลหลังสอน

1.7 นำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด และประเมินผล 3 คน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) และแบบปลายเปิดในส่วนท้ายของแบบประเมินเพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่าง ๆ โดยแบ่งเกณฑ์เป็น 5 ระดับ ได้แก่ ดีมาก ดี ปานกลาง พอใช้ และต้องปรับปรุง โดยผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2545)

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้วมาหาค่าเฉลี่ย โดยยึดเกณฑ์การตัดสิน 3.51 ถึง 5.00 จึงถือเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ใช้ได้ ผลปรากฏว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้ (IOC) ซึ่งมีการประเมินความเหมาะสมในการนำไปใช้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี นำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มาปรับปรุงแก้ไข

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด และประเมินผล ตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. การนำการ์ตูนแอนิเมชันพร้อมวีดิโอจากร้านหนังสือซีเ็ดบุ๊กเซ็นเตอร์ ชุดมาตราตัวสะกด ได้แก่

มาตราตัวสะกด แม่กน มาตราตัวสะกด แม่กม มาตราตัวสะกด แม่กต มาตราตัวสะกด แม่กบ มีขั้นตอน ดังนี้

- ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

- ศึกษาคู่มือครู หนังสือ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชาหน่วยการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เพื่อนำมากำหนดเนื้อหาสาระและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

- นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรและสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ มาจัดแบ่งเนื้อหาและกำหนดเวลาในแต่ละเรื่องย่อย

- ดำเนินการสร้าง เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน วางโครงเรื่องของเนื้อหา โดยแบ่งเป็น 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้

- 1) เรื่องที่ 1 มาตราตัวสะกด แม่กน
- 2) เรื่องที่ 2 มาตราตัวสะกด แม่กม
- 3) เรื่องที่ 3 มาตราตัวสะกด แม่กต
- 4) เรื่องที่ 4 มาตราตัวสะกด แม่กบ

- นำการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อทำการประเมินคุณภาพการอ่านสะกดคำโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน โดยพิจารณาเนื้อหา กราฟิก เสียง ภาพประกอบ และกิจกรรมการเรียนรู้ตามโครงเรื่อง โดยใช้โปรแกรมในการสร้างบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันประเมินคุณภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จากนั้นจะแนบที่ได้จากการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย โดยการแปลความหมายจากข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

- นำการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ที่ได้รับการแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ ดังนั้นการทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนเทศบาล 3 (พินิจพิทยานุสรณ์) อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม จำนวน 30 คน

3. การสร้างแบบทดสอบ การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้ศึกษาค้นคว้าได้การสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านเพื่อที่จะใช้ทดสอบหลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้แต่ละเนื้อหาแล้ว เป็นแบบทดสอบโดยการอ่านสะกดคำจำนวน 20 คำ (20 คะแนน) ตามขั้นตอน ดังนี้

1) วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัดในวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ

2) สร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ (20 คะแนน) วัดโดยการใช้รูปภาพประกอบ

3) นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความถูกต้องและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด และประเมินผลโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ที่ต้องการจะวัด (IOC: item objective congruence) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้พิจารณาคะแนนแต่ละข้อ

4) นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด มีค่า IOC เท่ากับ .60 ถึง 1 ซึ่งเป็นข้อสอบที่มีความสอดคล้องและมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (สมนึก ภัททิยธนี, 2544)

5) ทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน โรงเรียนชุมชนเทศบาลอำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม ชั้น ป.1/1 จำนวน 20 คน

6) หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งแบบทดสอบทั้งฉบับได้เท่ากับ .75 เป็นค่าที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสม (อพนันตรี พูลพุทธา, 2565) แบบทดสอบมีค่าเท่ากับ .76

7) จัดพิมพ์แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ จำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพถูกแล้ว เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

4. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

2) ชนิดมาตราประมาณค่า (Rating scale) มี 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) จำนวน 10 ข้อ ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาเหมาะสมของข้อความ ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดความเที่ยงตรงของแบบสอบถามซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ 0.66-1 และให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

4) ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย แล้วนำผลการทดลองใช้แบบสอบถามมาหาคุณภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์จากมหาวิทยาลัยนครพนม เพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ การทดลองใช้เครื่องมือและการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

2. ดำเนินการให้ความรู้ ความเข้าใจในการปฏิบัติในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชันตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ แล้วนำผลที่ได้มาเก็บไว้ เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย หลังเรียน (Post-test)

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชันไปให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดลองใช้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 9 แผน จำนวน 9 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

5. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน โรงเรียนเทศบาล 3 อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วยค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และ การทดสอบด้วย t-test dependent samples

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัยประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ ปรากฏตาราง 1 วิเคราะห์ผลพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ ปรากฏตาราง 1

ตาราง 1 วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน	20	12.70	2.991	63.50
หลังเรียน	20	19.53	1.592	94.66

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน โดยมีคะแนนการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เฉลี่ยเท่ากับ 12.70 คิดเป็นร้อยละ 63.50 และมีคะแนนการอ่านสะกดคำหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 19.53 คิดเป็นร้อยละ 94.66 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย เพิ่มขึ้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการเปรียบเทียบคะแนน

ก่อนและหลังเรียนด้วยสถิติ t - test แบบ Dependent การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ปรากฏตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลวิเคราะห์ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบคะแนนก่อน และ หลังเรียน ด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

แบบทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	sig.
ก่อนเรียน	30	20	12.70	2.991	29	13.03	.00
หลังเรียน	30	20	19.53	1.592			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ (20 คะแนน) มีค่าร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน โดยมีค่า t จากตาราง (เมื่อ df =29, $\alpha = 0.05$) เท่ากับ 2.045 ค่า t ที่คำนวณได้เท่ากับ 13.03 แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะทางการเรียนเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ตามหลักการพัฒนามองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน

พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .96 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับความพึงพอใจสูงที่สุด 3 ข้อแรก คือ ข้อที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .00 รองลงมา คือ ข้อที่ 4 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .30 และ ข้อที่ 5 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .34 ทั้งนี้ ข้อที่มีระดับความพึงพอใจต่ำที่สุด 3 ข้อสุดท้าย คือ ข้อที่ 14 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .71 รองลงมา คือ ข้อที่ 9 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .79 และข้อที่ 13 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .62

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน พบว่า คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.70 คิดเป็นร้อยละ 63.50 และมีคะแนนหลังเรียน เฉลี่ยเท่ากับ 19.53 คิดเป็นร้อยละ 94.66 ค่า t-test เท่ากับ 13.03 แสดงว่านักเรียนมีคะแนนการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. แสดงผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน มีความพึงพอใจ เท่ากับ 4.53 และพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน ที่ปรากฏตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้อภิปรายผลสนับสนุนในแต่ละประเด็น ดังนี้

1. ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการกระตุ้นแอนิเมชัน พบว่า คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.70 คิดเป็นร้อยละ 63.50 และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 19.53 คิดเป็นร้อยละ 94.66 นักเรียนมีคะแนนการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม มีการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำเพิ่มขึ้นอย่างแท้จริง ประกอบกับโรงเรียนได้มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับการวิจัยของ ขวัญภา บุญนิธิ (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจัยเป็นรายบุคคล พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.00 คะแนน และ 16.40 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบ หลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ภริตา การะภาพ (2564) ที่ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning: BBL) ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกดสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning: BBL) ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านสะกดคำ ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น มีความรู้ความเข้าใจ

ในขั้นตอนวิธีการอ่านสะกดคำ สามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยเป็นรายบุคคล ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ นอกจากนี้ ปุณยาพร สอนศรี (2564) เรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน (Brain-based learning) ร่วมกับ VARK model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 2.99, S.D. = 0.06) และสอดคล้องกับ บรรสกร คงเปี่ยม (2561) ที่ศึกษาการพัฒนาแบบ ฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 2.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.04 มีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน มีความพึงพอใจ เท่ากับ 4.53 และพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จากข้อที่มีความพึงพอใจต่ำกว่าระดับ จำนวน 5 ข้อ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะบรรยากาศในชั้นเรียนไม่เอื้ออำนวยในบางครั้งและนักเรียนอาจรับรู้สื่อแอนิเมชันหรือไม่ค่อยดูแล้วยังไม่เข้าใจด้วย อาจจะยังไม่พร้อมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนบางครั้งอาจทำให้ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก รวมไปถึงผู้เรียนได้เริ่มเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานและเกิดความเข้าใจอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ทักษิณ คุณพิภาค (2561) ที่ได้ศึกษา การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อ ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำความพึงพอใจต่อการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การ

เรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.59 คิดเป็นร้อยละ 59 2. ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดหลังเรียนอยู่ในระดับมากขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกัน หลังได้รับการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ทิพย์สุตา ไพรงาม (2566) ที่ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการ์ตูนแอนิเมชันโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน พัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหญ้าคา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 25 คน มีความพึงพอใจเท่ากับ 4.9 สรุปได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 2) ด้านการวัดผลประเมินผล 3) ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้ และ 4) ด้านสื่อแหล่งค้นคว้าตามลำดับ นอกจากนี้ Liarokapis et al. (2002) ได้นำเสนอบทความเรื่อง อินเทอร์เน็ตของมัลติมีเดีย โลกเสมือนผสานโลกจริง สำหรับ E-learning (MARIE) ในการ

เรียนการสอนด้านวิศวกรรม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน โดยทำการทดลองสำรวจศักยภาพของ AR ผู้ใช้สามารถตอบโต้มีภาพวัตถุสามมิติรูปภาพภาพ เคลื่อนไหว ข้อความและเสียงมุ่งเน้นการเสริมสร้างการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ในโลกเสมือนผลงานโลกจริง e-learning ประโยชน์หลักของโลกเสมือนผลงานโลกจริง คือ ค่าใช้จ่ายต่ำและเป็นการนำเสนอแบบ เร็วได้ใหม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอื่น ๆ ที่สามารถเรียนรู้โดยใช้โลกเสมือนผลงานโลกจริง

การที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจสะท้อนให้เห็นว่า จากการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ถูกออกแบบในการจัดการเรียนรู้มาให้เหมาะกับวัยของนักเรียนเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีอิสระ และเรียนรู้ในความสามารถของนักเรียนแต่ละคนที่ต่างกัน อีกทั้งชุดการเรียนรู้ยังมีนวัตกรรม สื่อที่หลากหลายทั้งภาพเคลื่อนไหว รูปภาพการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและรู้สึกเพลิดเพลินมีความสนใจในการเรียนรู้

จากการทำวิจัยครั้งนี้ได้ข้อค้นพบโดยสามารถสรุปองค์ความรู้ใหม่ เพื่อนำไปใช้สำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนและเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภายในสถานศึกษา เพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจหรือสร้างนวัตกรรมอะไรใหม่ในบริบทของการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ แนวคิดสมองเป็นฐาน (Brain-based learning) และแอนิเมชัน ในการนำมาใช้ในการจัดเรียนการสอน มีคุณภาพและการพัฒนาให้โรงเรียนมีประสิทธิภาพสูงขึ้น พัฒนาการปฏิบัติงานของครูให้มีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพของนักเรียน ตลอดจนพัฒนาคุณภาพของการจัดการสอน สามารถสรุปเป็นระเบียบวิธีการเรียนการสอน รวมถึงการกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ต้องการ ด้วยวิธีการหรือเทคนิคต่าง ๆ อย่างมีระบบ สะดวกแก่การปฏิบัติ โดยการศึกษาสภาพ ปัจจุบัน ปัญหาและความต้องการของ

ผู้เรียน จัดสภาพแวดล้อมในการจัดการสอน วางแผนพิจารณาแล้วสรุปเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แผนการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่อแอนิเมชัน โดยกำหนดเป็นโครงการ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ทางเลือก รายละเอียดอื่น ๆ ในการดำเนินงาน การศึกษาให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพ บรรลุวัตถุประสงค์ เพื่อยกระดับการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ใฝ่เรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามระบบที่วางแผนรวมถึงขั้นตอนการปฏิบัติงานตามวัตถุประสงค์ ตามนโยบายของการจัดการศึกษาที่วางไว้ เพื่อเป้าหมายสูงสุด คือ คุณภาพของผู้เรียน ครูผู้สอน และสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ข้อเสนอแนะในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยควรศึกษารายวิชาที่นำเสนอว่ามีความเหมาะสมกับการ์ตูนแอนิเมชันหรือไม่ และวิเคราะห์เนื้อหาในรายวิชานั้น ๆ ควรพัฒนาทำให้นักเรียนเข้าใจต่อเนื้อหาที่ได้จัดการเรียนการสอนนั้นได้ง่ายขึ้น

2) ข้อเสนอแนะในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยควรจัดการกิจกรรมให้มีความรวดเร็วและสะดวกกับการใช้สื่อ กับนักเรียนทุกโรงเรียน โดยการใช้รูปภาพเป็นการแสดงสัญลักษณ์เพื่อความชัดเจนและการจัดกิจกรรมได้ง่ายขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรนำรูปแบบการใช้การ์ตูนแอนิเมชันที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นไปใช้กับนักเรียนโรงเรียนอื่นถึงบริบทที่แตกต่างกับการศึกษาในครั้งนี้ เช่น โรงเรียนขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้

2) จากการวิจัยสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้สูงขึ้น ครูผู้สอนสามารถนำ

บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันดังกล่าว ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ หรือระดับชั้นอื่น ๆ ได้โดยการปรับเนื้อหาและการออกแบบชุดการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น และแต่ละรายวิชา

3. การใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันอาจจะนำไปใช้ในการสอนเสริม โดยการนำไปใช้สอนนอกเวลาเรียนได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กมลทิพย์ รุ่งประเสริฐ. (2561). *การผลิตสื่อไมโครกราฟิกเพื่อส่งเสริมความรู้และทัศนคติต่อการป้องกันโรคหลอดเลือดสมอง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ขวัญภา บุญนิธิ. (2564). *การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยรายบุคคล* [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทักษิณ คุณพิภาค. (2561). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือกับเทคนิคแผนผังความคิดที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำความพึงพอใจต่อการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทิพย์สุดา ไพรงาม. (2566). *การพัฒนาบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนสมองเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 6(17), 104-114.
- นิราศ จันทรจิตร. (2553). *การเรียนรู้ด้านการคิด*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บรัสกร คงเปี่ยม. (2561). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุวีริยาสาส์น.
- ปยุตพร สอนศรี. (2564). *การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) ร่วมกับ VARH Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กรिता การะภาพ. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) ร่วมกับการใช้สื่อไมโครกราฟิกเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานทดสอบทางการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2561). *อ่านออกเขียนได้ อ่านคล่องเขียนคล่องและสื่อสารได้*. สำนักงานทดสอบทางการศึกษา.
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (ม.ป.ป.). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง BBL (Brain Based Learning)*. สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2568, จาก <https://www.okmd.or.th/bbl/documents/283/bbl-learning-management-principles-developed-brain>
- สมนึก ภัททิยธนี. (2544). *การวัดผลการศึกษา*. ประสานการพิมพ์.
- อพันธ์ พูลพุทธา. (2565). *การวิจัยการศึกษา*. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- Liarokapis, F., Petridis, P., Lister, P. F., & White, M. (2002). *Multimedia Augmented Reality Interface for E-learning (MARIE)*. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 1(2), 173-176.