

ผลการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย และคุณลักษณะผู้เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

The Effects of PWIM Learning Management with Games of Thai Reading and Writing Ability and Learner Characteristics of Prathomsuksa 1 Students

กนกกาญจน์ โทแก้ว¹ สิริณาท จงกลกลาง²

Kanokkarn Tokaew¹, and Sirinat Jongkonklang²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ก่อนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ก่อนและหลังเรียน 4) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 5) ศึกษาคุณลักษณะผู้เรียนรู้ของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/6 ห้องเรียนพิเศษโครงการภาษาอังกฤษ (EP) โรงเรียนอนุบาลนันทบุรี อำเภอเมืองนันทบุรี จังหวัดนันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 27 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการอ่านภาษาไทย แบบประเมินความสามารถในการเขียนภาษาไทย และแบบสังเกตคุณลักษณะผู้เรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการเขียนภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความสามารถในการเขียนภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 5) คุณลักษณะผู้เรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM เกม การอ่าน การเขียน คุณลักษณะผู้เรียนรู้

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, Master Degree of Education in Curriculum and Instruction Nakhon Ratchasima Rajabhat University

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, Asst. Prof. Dr. Faculty of Education, Nakhon Ratchasima Rajabhat University

*ผู้ติดต่อ, อีเมล: กนกกาญจน์ โทแก้ว, minttk1822@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received) 20 มกราคม 2568 วันที่แก้ไขบทความ (Revised) 1 เมษายน 2568 วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) 2 เมษายน 2568

ABSTRACT

This research aimed to 1) compare students' Thai reading ability before and after learning through the PWIM learning management incorporating games, 2) compare students' Thai reading ability after the intervention with the criterion of 80 percent, 3) compare students' Thai writing ability before and after the intervention, 4) compare students' Thai writing ability after the intervention with the criterion of 80 percent, and 5) examine the learner characteristics after the intervention. The sample, selected through cluster random sampling, consisted of 27 Prathomsuksa students from class 1/6 in the English Program (EP), Nonthaburi Kindergarten School, Mueang Nonthaburi District, Nonthaburi Province, in the second semester of the 2023 academic year. The research instruments for data collection included four lesson plans based on PWIM and games, each with a duration of three hours, totaling 12 hours of instructional time. The instruments for data collection comprised a form assessing Thai reading ability, a form assessing Thai writing ability, and an observation form on learner characteristics. Statistics for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The research results found that: 1) The students' Thai reading ability after the intervention was higher than before the intervention at the .05 level of significance, 2) The students' Thai reading ability after the intervention was higher than the established 80 percent criterion at the .05 level of significance, 3) The students' Thai writing ability after the intervention was higher than the pre-intervention at the .05 level of significance, 4) The students' Thai writing ability after the intervention was higher than the 80 percent criterion at the .05 level of significance, and 5) The learner characteristics of students after the intervention were rated at a high level.

Keywords: PWIM Learning Management, Games, Thai Reading, Thai Writing, Learner Characteristics

ภูมิหลัง

รัฐบาลมีนโยบายปฏิรูปประเทศไทยโดยประกาศยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) ซึ่งต้องนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อยกระดับการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ กำหนดให้มีการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้เพื่อศตวรรษที่ 21 โดยปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้เพื่อเตรียมประชากรสู่การเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย มีเป้าหมายให้นักเรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะที่จำเป็นของโลกอนาคต สามารถแก้ปัญหา รู้เท่าทันสื่อ ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้งเป็นพลเมืองดีรู้สิทธิหน้าที่ มีความรับผิดชอบและมีจิตสาธารณะ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญของการศึกษาขั้นพื้นฐาน การสร้างการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 นอกจากจะมีการเรียนรู้เนื้อหาสาระความรู้ และทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ตลอดจน

การดำเนินชีวิตโดยเฉพาะทักษะการสื่อสาร คือ “การอ่านออกเขียนได้” นับเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะเป็นทักษะการสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีต่อกัน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสพการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในการพัฒนาความรู้ กระบวนการคิด วิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาตนเองและสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561, หน้า 30–33)

สาระการอ่านและสาระการเขียน เป็นสาระในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งการอ่านทำให้รู้ข่าวสารของข้อมูลต่าง ๆ ทั่วโลก ทำให้ผู้อ่านมีความสุข มีความหวัง มีความอยากรู้อยากเห็น อันเป็นความต้องการของมนุษย์ทุกคน และยังมีประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง คือ พัฒนาการศึกษา พัฒนาอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ การที่จะพัฒนาประเทศให้รุ่งเรืองก้าวหน้าได้ต้องอาศัยประชาชนที่มีความรู้ ความสามารถ ซึ่งความรู้ต่าง ๆ ก็ได้มาจากการอ่าน

หนังสือเล่มเอง ส่วนการเขียนเป็นการแสดงออกทางภาษาเป็น การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดจากผู้เขียนสู่ผู้อ่าน โดยใช้ภาษา เป็นเครื่องมือในการชักนำความคิด ความรู้สึก ความต้องการ อารมณ์และทัศนคติ ประสพการณ์ผู้เขียนจึงต้องพยายาม เขียนคำให้ถูกต้อง ใช้ภาษาที่ถูกต้องเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่น เข้าใจง่าย จึงจะเรียกได้ว่าเป็นการเขียนที่มีประสิทธิภาพ ในการเขียนนอกจากต้องคำนึงถึงเนื้อหาความตามวัตถุประสงค์ สำนวนที่สละสลวยถูกต้องตามหลักภาษาแล้ว ยังต้องคำนึงถึง การสะกดคำด้วย (ตนิตา ดวงวิไล, 2562, หน้า 97-106)

ในฐานะครูผู้สอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา ตระหนัก ถึงปัญหาด้านการอ่าน ได้แก่ การอ่านออกสะกดคำ การอ่าน ออกเสียง และการอ่านประโยค ปัญหาด้านการเขียน ได้แก่ การเขียนตามคำบอก การเติมคำ และการแต่งประโยค ปัญหา ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนา ความสามารถในการอ่านและการเขียนให้เกิดความคงทนและ แม่นยำมากขึ้น จึงสนใจศึกษาวิธีการอ่านและการสอนเขียน คำ เพื่อนำมาช่วยพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ Picture Word Inductive Model (PWIM) เป็นรูปแบบ การสอนที่ Calhoun พัฒนาขึ้น พบว่า แก้ไขปัญหาการอ่าน การเขียนและการเรียนการสอนภาษาของนักเรียนตั้งแต่ระดับ พื้นฐาน โดยใช้รูปภาพเป็นสื่อกลางกระตุ้นให้เรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้ทักษะการอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นทักษะการสื่อสาร ที่ใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว เพื่อให้นักเรียนสร้างความเข้าใจ ความหมายและรูปคำศัพท์แล้วก่อนไปสู่การสร้างข้อความ ประโยค และย่อหน้า นอกจากนี้ยังช่วยให้สามารถสร้างความเข้าใจโครงสร้าง ทางภาษาของเด็กที่เริ่มหัดอ่านและหัดเขียน อันเป็นพื้นฐาน ในการเรียนรู้ภาษาในระดับสูงขึ้นไป ทั้งนี้ยังเผยแพร่รูปแบบ ดังกล่าวให้ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ พัฒนาทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน และการเรียนภาษาให้ มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น (สง่า วงศ์ไชย, 2562, หน้า 1117) ซึ่งผู้วิจัย มีความสนใจที่จะนำรูปภาพมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียน การสอนในการแก้ไขปัญหการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทย ให้ถูกต้อง

นอกจากนี้การนำการใช้เกมที่เป็นกิจกรรมหรือเครื่องมือที่ใช้เล่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เครียด ในการเล่นเกม จะมีกฎ ระเบียบ กติกา เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะมีการตัดสินผล แพ้ชนะในการเล่น และนอกจากเล่นเพื่อความสนุกสนาน

แล้วจะช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาการทางด้านร่างกาย และพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ หรือพัฒนาการทางด้านสมองให้กับผู้เล่นด้วย ซึ่งการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย มีลักษณะในการส่งเสริม ทักษะการใช้ภาษาด้านการอ่าน การเขียน สร้างแรงจูงใจในการเรียน และสามารถประเมินผลในการเรียนการสอนได้ (วิภา ตันพูลพงษ์, 2549, หน้า 18)

ผู้วิจัยมีความสนใจได้นำการใช้เกม เช่น เกมบิงโกหรรษา เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำ เกมคำนี้มีกี่ตัวอักษร เกมถอดรหัส เข้ามาร่วมในการจัดการเรียนรู้อ่านทำให้เกิดพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เกมช่วยให้เกิด ความสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้และมีทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ เพียเจต์ (Piaget) (ทิศนา แหมมณี, 2553, หน้า 265) ซึ่งกล่าวว่า กระบวนการที่ครูผู้สอน ใช้ในการช่วยให้เด็กเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาข้อมูล ของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกม ของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ สอดคล้องกับ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2554, หน้า 4) ได้สรุปกิจกรรมการเล่น เกม ประกอบการเรียนภาษาไทยมีความสำคัญและคุณประโยชน์ คือ ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริม ทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เกิดประจักษ์ด้วยตนเอง ทำให้ การเรียนรู้อยู่คงทน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำการจัดการเรียนรู้ แบบ PWIM ร่วมกับเกม ซึ่งจะอยู่ในขั้นที่ 3 คือ จัดกลุ่มคำศัพท์ ร่วมกับเกม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงและ อ่านสะกดคำศัพท์ ทบทวนอีกครั้งด้วยการอ่านและการเขียน มาใช้ในแก้ไขปัญหการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนันทบุรี อำเภอเมือง นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี โดยหวังให้นักเรียนเกิดความแม่นยำ และมีความคงทนในการจำเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนให้ ถูกต้อง อันจะนำไปสู่ทักษะการอ่านและการเขียนในระดับสูง ต่อไป

อ่านประโยค จำนวน 5 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเที่ยงตรง และค่าความเชื่อมั่น

3. แบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียน มีจำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วย จำนวน 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 การเขียนตามคำบอก จำนวน 10 ข้อ ตอนที่ 2 การเติมคำ จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 3 การแต่งประโยค จำนวน 5 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเที่ยงตรง และค่าความเชื่อมั่น

4. แบบสังเกตคุณลักษณะผู้เรียนรู้ จำนวน 7 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และความเที่ยงตรง

วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผลการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย แบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทย แบบสังเกตคุณลักษณะผู้เรียนรู้ โดยมีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย จำนวน 25 ข้อ และแบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบ PWIM ร่วมกับเกม จำนวน 12 ชั่วโมง

3. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย และแบบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทยชุดเดิมกับก่อนเรียน จากนั้นตอบแบบสังเกตคุณลักษณะผู้เรียนรู้ที่สร้างขึ้น ตรวจให้คะแนนแล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังการเสร็จสิ้นการทดลองเพื่อเก็บข้อมูลแล้ว ได้นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อตรวจสอบผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์ความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ก่อนและหลังเรียน และเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test one sample)

3. วิเคราะห์ความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ก่อนและหลังเรียน และเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test one sample)

5. วิเคราะห์แบบสังเกตคุณลักษณะผู้เรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย และคุณลักษณะผู้เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	27	30	23.33	3.38	10.30*	.000
หลังเรียน	27	30	27.62	1.54		.000

* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ก่อนเรียนและหลังเรียน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนระหว่าง 17 ถึง 29 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 23.33 คิดเป็นร้อยละ 77.72 ของคะแนนเต็ม และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.38 หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง 24 ถึง 30 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 27.62 คิดเป็นร้อยละ 92.09 ของคะแนนเต็ม และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.54 คะแนนความก้าวหน้า อยู่ระหว่าง 1 ถึง 9 คะแนน คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.29 คิดเป็น

ร้อยละ 14.31 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.09 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน

ภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM
ร่วมกับเกม หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	n	เกณฑ์คะแนนจุดตัด	จำนวนที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์
หลังเรียน	27	24	27	100.00

จากตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 27.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.54 คิดเป็นร้อยละ 92.09 ของนักเรียนทั้งหมด และหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน

ภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM
ร่วมกับเกม ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	27	30	20.51	3.84	14.64*	.000
หลังเรียน	27	30	26.70	2.05		.000

* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ก่อนเรียนและหลังเรียน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนระหว่าง 14 ถึง 29 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 20.51 คิดเป็นร้อยละ 68.39 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.84 หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง 23 ถึง 30 คะแนน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 26.70 คิดเป็นร้อยละ 89.03 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.05 และมีคะแนนความก้าวหน้าอยู่ระหว่าง 1 ถึง 10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 6.18 คิดเป็นร้อยละ 18.88 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.14 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน

ภาษาไทยของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้

แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	n	เกณฑ์คะแนนจุดตัด	จำนวนที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์
หลังเรียน	27	24	25	95.59

จากตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 มีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 26.70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.05 คิดเป็นร้อยละ 89.03 ของนักเรียนทั้งหมด และหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 5 ผลการศึกษาคูณลักษณะผู้เรียนรู้ของนักเรียน

จากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม

รายการ	ระดับการประเมินหลังเรียน			ลำดับที่
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	
1. ตั้งใจและมีความรับผิดชอบต่อการเรียน	4.37	0.48	มาก	3
2. มีความสนใจในการอ่านด้วยความเต็มใจโดยไม่มีใครบังคับ	4.37	0.61	มาก	1
3. มีความรู้ มีทักษะ ใช้ภาษาในการสื่อสารที่ถูกต้อง	4.22	0.41	มาก	5
4. ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้	4.14	0.44	มาก	6
5. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการต่อยอด สร้างสรรค์งานที่มอบหมายได้อย่างเห็นคุณค่า	4.29	0.45	มาก	4
6. มีความสุขและมีสัมพันธภาพที่ดีร่วมกับผู้อื่น	4.37	0.55	มาก	2
7. มีความสามารถในการเรียนรู้ที่แสดงออกอย่างชัดเจน	4.07	0.60	มาก	7
เฉลี่ยรวม	4.26	0.07	มาก	

จากตาราง 5 ผลการศึกษาคูณลักษณะผู้เรียนรู้ของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม เมื่อพิจารณารายการในแต่ละข้อ พบว่า คุณลักษณะผู้เรียนรู้ ทั้ง 7 ข้อ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

ผลการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย และคุณลักษณะผู้เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประเด็นอภิปรายดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม มีขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียงหลายครั้ง จึงส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาไทยได้ดีขึ้น โดยเฉพาะในขั้นที่ 1 เลือกและระบุคำศัพท์จากภาพ กระตุ้นให้นักเรียนสังเกตคำศัพท์ในภาพ นักเรียนแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างชัดเจน สามารถระบุคำต่าง ๆ อย่างถูกต้อง นำไปสู่ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงคำศัพท์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ นอกจากนักเรียนจะได้บอกคำศัพท์ที่สังเกตจากภาพ ที่นักเรียนคุ้นเคยนอกเหนือจากบทเรียนแล้ว นักเรียนยังได้ฝึกการออกเสียงและฝึกทักษะการฟังเสียงของคำที่ถูกต้อง และจดจำรูปคำศัพท์ที่ถูกต้อง ในขั้นที่ 3 จัดกลุ่มคำศัพท์ร่วมกับเกม นักเรียนอ่านออกเสียงคำและสะกดคำโดยฝึกให้นักเรียนจัดกลุ่มคำศัพท์ตามมาตราตัวสะกด นักเรียนใช้การออกเสียงคำในการจัดกลุ่มคำศัพท์ และในขั้นที่ 4 ประยุกต์ใช้คำศัพท์ เป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการอ่าน ทบทวนประโยคหรือข้อความที่ตนได้เขียนขึ้น จึงส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ สง่า วงศ์ไชย (2562, หน้า 1119-1122) การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM เป็นอีกหนึ่งวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้เร็วและถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณริณฐพัชร คงแสงจันทร์ (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบ Picture Word Inductive Model (PWIM) กับวิธีการสอนปกติ พบว่า ความสามารถอ่านสะกดคำของนักเรียนที่เรียนแบบ PWIM สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ความสามารถเขียนสะกดคำของนักเรียนที่เรียนแบบ PWIM สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถอ่านสะกดคำของนักเรียนที่เรียนแบบ PWIM หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ที่ระดับ .05 ความสามารถเขียนสะกดคำของนักเรียนที่เรียนแบบ PWIM หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม มีขั้นตอนให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการเขียนคำหลายครั้ง จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะและมีความสามารถในการเขียนคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น จากขั้นตอนที่ 3 และ 4 ให้นักเรียนได้ฝึกเขียนคำศัพท์จากการนำเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกเขียนคำเขียนประโยคด้วยตนเอง จึงส่งผลให้นักเรียนสามารถเขียนคำได้เร็วและแม่นยำขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Joyce, Weil & Calhoun (2015, p. 102) การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM เป็นอีกหนึ่งวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียนสามารถเขียนหนังสือได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิศร เพ็ชรจนวน (2567) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ Picture Word Inductive Model ที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. ผลการสังเกตคุณลักษณะผู้เรียนรู้ของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับที่ 1 มีความสนใจในการอ่านด้วยความตั้งใจโดยไม่มีใครบังคับ นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.37 สอดคล้องกับแนวคิดของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562, หน้า 5) มีความพึงพอใจใ้เรียนรู้ มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อก้าวทันโลกยุคดิจิทัลและโลกในอนาคต และมีสมรรถนะ (Competency) ที่เกิดจากความรู้ ความรอบรู้ด้านต่าง ๆ ลำดับที่ 2 มีความสุขและมีสัมพันธภาพที่ดีร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมีความสุขในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.37 ลำดับที่ 3 ตั้งใจและมีความรับผิดชอบต่อการเรียน

นักเรียนมีความตั้งใจในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.37 ลำดับที่ 4 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการต่อยอด สร้างสรรค์งานที่มอบหมายได้อย่างเห็นคุณค่า นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.29 ลำดับที่ 5 มีความรู้ มีทักษะ ใช้ภาษาในการสื่อสารที่ถูกต้อง นักเรียนมีความรู้ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.22 ลำดับที่ 6 ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ นักเรียนสามารถใช้เหตุผลในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.14 และลำดับที่ 7 มีความสามารถในการเรียนรู้ที่แสดงออกอย่างชัดเจน นักเรียนมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.07 เรียงตามลำดับ ซึ่งคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นสิ่งสำคัญที่ควรปลูกฝังให้กับผู้เรียนทุกระดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศาวตารณ ธรรมประเสริฐ (2561, หน้า 141-149) เรื่อง การพัฒนาแนวทางเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ในการเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรมีการวางแผนเตรียมความพร้อมก่อนการจัดการเรียนการสอน โดยการนำเกมไปสอนให้นักเรียนเกิดความรู้จากการใช้เกมในบทเรียน และเลือกใช้เกมที่ไม่ซับซ้อนหรือยากเกินความสามารถและวัยของนักเรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

2. ครูผู้สอนควรเลือกใช้รูปภาพให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียน เลือกภาพและคำศัพท์ให้เหมาะสม เพื่อให้การทำกิจกรรมของนักเรียนในแต่ละขั้น เกิดความชัดเจน ไม่สับสน (กรณีห้องเรียนพิเศษ ครูผู้สอนจะต้องวางกรอบคำศัพท์ให้ชัดเจน หรือชี้ให้นักเรียนสังเกตภาพ และองค์ประกอบหลักของภาพ ไม่แทรกองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์)

3. ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ใช้เวลา แผนละ 3 ชั่วโมง ดังนั้น ครูผู้สอนอาจหาเพลงประกอบจังหวะเพื่อดึงดูดใจของนักเรียนให้จดจ่อต่อการเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สำหรับห้องเรียนพิเศษนักเรียนมีความเก่ง รอบรู้ และมีความสามารถ ควรระมัดระวังในการนำไปใช้กับห้องเรียนปกติ

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เทคนิคอื่น ๆ เช่น CIRC, TGT เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม โดยใช้เนื้อหาสาระอื่น ๆ เช่น คำควบกล้ำ อักษรสามหมู่ เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาเครื่องมือในการวัดให้หลากหลาย และเหมาะสมกับเนื้อหา ระดับชั้นของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพงษ์ ลือนาม. (2564). *วิธีวิทยาการทางการศึกษา*. นครราชสีมา: โคราซ มาร์เก็ตติ้ง แอนด์โปรดักชั่น.
- ชนิธร เพ็ชรฉนวน. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ Picture Word Induction Model ที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและวิจัย*, 6(3), 503-514. เข้าถึงได้จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemri/article/view/269987/181069>
- ณริณฐพัชร์ คงแสงจันทร์. (2566). การเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำและเขียนคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบ Picture Word Induction Model (PWIM) กับวิธีการสอนปกติ. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒน์*, 5(2), 111-122. เข้าถึงได้จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSSP/article/view/263293/177326>
- ดนิตา ดวงวิไล. (2562). *ภาษาและวัฒนธรรมสำหรับครู*. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทิศนา แหม่มณี. (2553). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภา ตันจุลพงษ์. (2549). *เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เกรท เอ็ดดูเคชั่น.
- เศวตาภรณ์ ธรรมประเสริฐ. (2561). การพัฒนาแนวทางเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 15(69), 141-149 เข้าถึงได้จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/SNGSJ/article/view/75934/99852>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- _____. (2562). *มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561*. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (2556). *อ่านเขา อ่านเรา*. กรุงเทพฯ: มาตาการพิมพ์.
- สง่า วงศ์ไชย. (2562). Picture Word Inductive Model: รูปแบบการสอนอ่านและเขียนสำหรับเด็กไทย. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 12(2), 1113-1130. เข้าถึงได้จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/128691/146754>
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2554). *หนังสือพัฒนาทักษะภาษาพัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Joyce, B.; Weil, M. & Calhoun, E. (2015). *Model of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.