



วิจัยชั้นเรียน

เรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง

โดย

กัญญารัตน์ เสียงผา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ตรัง กระบี่

กระทรวงศึกษาธิการ



บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง.....

ผู้วิจัยนางสาวกัญญารัตน์ เลียงผา.....

ปีการศึกษา.....2565.....

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ (1)พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster sampling) โดยนักเรียนแต่ละห้องเรียนความสามารถกันและใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เพื่อคัดเลือกนักเรียน 1 ห้องจาก 5 ห้องเรียน มาเป็นตัวอย่าง รวมได้ตัวอย่างทั้งหมด 38 คน เครื่องมือที่ใช้การวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค 2) ชุดเกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) สถิติพื้นฐาน 2) การทดสอบค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกรณีประชากรไม่เป็นอิสระต่อกัน (สถิติ t - test for dependent) และ 3) สูตรคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ (คะแนนพัฒนาการ) ของ ศิริชัย กาญจนวาสี

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 29.78$, $df = 37$, $p\text{-value} = .000$)

2. นักเรียนที่ได้รับจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนพัฒนาการในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคอยู่ในระดับปานกลางขึ้นไปมีจำนวนทั้งหมดร้อยละ 100 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 60.86 (คะแนนก่อน = 11.13, คะแนนหลัง = 22.50) โดยนักเรียนที่มีพัฒนาการสูงมาก 5 คน คิดเป็นร้อยละ 13.16 มีพัฒนาการสูง 24 คน คิดเป็นร้อยละ 63.16 และมีพัฒนาการปานกลาง 9 คน คิดเป็นร้อยละ 23.68

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือร้อยละ 70 ($t = 3.127$, $p\text{-value} = .003$)

วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง

1. ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของชาติ อันก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างคนในชาติ เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ใช้สำหรับสร้างความเข้าใจและเสริมสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน ทำให้ธุรกรรมและกิจการต่าง ๆ ในสังคมดำเนินไปได้เรียบร้อยโดยตลอด รวมถึงทำให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้โดยปกติสุข นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก อาจกล่าวได้ว่าภาษาไทยเป็นหนทางในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ได้ เป็นเครื่องมือในการเรียนของเยาวชนและเป็นประโยชน์ต่อผู้ใหญ่ในการประกอบอาชีพการงาน ที่จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรมของประเทศต่อไป (ก่อ สวัสดิ์พาณิชย์. 2542: 5)

การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในโรงเรียนเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง จากความสำคัญของภาษาไทยดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น การใช้ภาษาจึงเป็นทักษะที่นักเรียนต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและใช้ให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาเพื่อสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพและใช้อย่างคล่องแคล่วเพื่อเป็นประตูดูการแสวงหาความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ต่อไป โดยเฉพาะการศึกษาเกี่ยวกับระบบโครงสร้างของภาษาที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของภาษาไทย โดยภาษาไทยมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอตามธรรมชาติของภาษา เช่นเดียวกับภาษาอื่น ๆ และรูปแบบการเปลี่ยนแปลงทางภาษาที่มีความสำคัญรูปแบบหนึ่งคือการเรียบเรียงคำเป็นประโยคขึ้นในภาษาไทยเพื่อให้มีคำใช้เพียงพอในสังคม รองรับสภาพทางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป คำที่เพิ่มเข้ามามากเป็นการนำคำในภาษานั้นเองมาใช้วิธีการเรียบเรียงคำเป็นประโยคที่แตกต่างกัน โดยในภาษาไทย การเรียบเรียงคำเป็นประโยคจะมี 2 ลักษณะ คือการเรียบเรียงคำเป็นประโยคจากภาษาไทยเอง ได้แก่ การซ้ำคำ การซ้อนคำ การประสมคำ และการเรียบเรียงคำเป็นประโยคแบบภาษาบาลี – สันสกฤต คือการสมาสคำ และสนธิคำ

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นทำให้กระทรวงศึกษาธิการ และหน่วยงานหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องหันมาให้ความสนใจกับการให้การศึกษาเรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคแก่เยาวชน โดยมีการบรรจุตัวชี้วัดเรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 :หลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งระบุให้นักเรียนตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ต้องได้รับการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค โดยจำแนกลำดับ

ชั้นของความยากง่ายตามความเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่อย่างไรก็ดีระดับชั้นที่ต้องมีการจัดการเรียนการสอนเรื่องดังกล่าวอย่างเข้มข้นได้แก่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นปีแรกของช่วงชั้นที่ 4 โดยมีการระบุตัวชี้วัดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สารที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ถึง 2 ตัวชี้วัด คือตัวชี้วัดที่ 2 ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคตรงตามวัตถุประสงค์ ตัวชี้วัดที่ 5 วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น และตัวชี้วัดที่ 6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

เมื่อพิจารณาข้อมูลการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-net) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 ตั้งแต่ระดับประเทศ ภาค สังกัด จนถึงระดับโรงเรียน (รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564, 2564) พบว่าผู้เข้าสอบสามารถทำข้อสอบในสาระที่ 4 หลักภาษาไทย ได้ต่ำที่สุดในสาระการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยทั้งหมด โดยผลการทดสอบของโรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุงพบว่า นักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยในสาระที่ 4 หลักภาษาไทย ได้เพียงร้อยละ 34.13 เท่านั้น ซึ่งต่ำที่สุดในสาระการเรียนรู้ภาษาไทยทั้งหมด และต่ำกว่าค่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ จึงจัดเป็นปัญหาที่ต้องเร่งพัฒนาอย่างเร่งด่วน โดยต้องปูพื้นฐานตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นฐานของการเรียนรู้ในระดับต่อไปจากประสบการณ์การสอนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าผลสัมฤทธิ์ในสาระหลักภาษาไทย โดยเฉพาะ เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ซึ่งเป็นบทเรียนที่สำคัญยิ่งต่อการวิเคราะห์หลักการสร้างคำเพื่อนำไปใช้เรียบเรียงประโยคในภาษาไทยและส่งผลต่อการนำไปใช้ให้ถูกต้อง แต่นักเรียนในปัจจุบันไม่ค่อยให้ความสำคัญและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ อาจเนื่องมาจากวิธีการสอนที่ไม่เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันและวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนยุคใหม่

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน จึงได้ทำการค้นคว้ากลวิธีที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนไม่รู้สึกซ้ำซากจำเจอันจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการจัดการเรียนรู้ เพราะผู้วิจัยเชื่อว่าหากนักเรียนได้เรียนอยู่อย่างสนุกสนาน การสอนก็จะประสบความสำเร็จได้โดยง่าย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งทิสนา แคมมณี (2560) ได้กล่าวว่าวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นวิธีที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง ที่สำคัญการสอนด้วยวิธีนี้ได้มุ่งเน้นให้นักเรียนสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการวางแผนไว้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับที่ศาสตราจารย์ มล.ปิ่น มาลากุล (2524) ปรากฏด้านการศึกษากล่าวไว้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนเป็นการเรียนแบบเรียนปนเล่น (Play and Learn) ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน สนใจเรียนด้วยความเต็มใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับ เมื่อเป็นเช่นนี้การเรียนรู้อาจเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว รวมถึงเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เป็นแนวคิดที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนเกิดการเรียนและสร้างองค์ความรู้แบบมีส่วนร่วมได้ดี (Glover,2013) โดยประยุกต์ใช้แนวคิดในการทำ

นักเรียนให้ปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ตามกติกาที่กำหนดเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จัดเป็นการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความท้าทายและเกิดแรงจูงใจทางบวก และก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (วรางคณา แสงทิพย์, 2564) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับวิธีสอนแบบเกมพิเคชั่นจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายและสนุกสนาน ไม่จำเจน่าเบื่อ นักเรียนได้เป็นผู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตลอดเวลา และท้าทายความสามารถของตนเองในการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่ตนต้องการ ซึ่งเป็นรางวัลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

จากความสำคัญของสถานการณ์ดังกล่าวร่วมกับข้อมูลเบื้องต้นของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับวิธีสอนแบบเกมพิเคชั่น ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการดังกล่าวสามารถที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ให้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้เทียบเท่าหรือมากกว่าวิธีการสอนแบบปกติ เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่สนุกสนาน รวดเร็ว ท้าทาย ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยตนเองได้

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพิเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ก่อนและหลังเรียน และพัฒนาให้หลังเรียนมีค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ในระดับปานกลางขึ้นไป
3. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ให้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70

3. ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้สารสนเทศเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพิเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุงที่ได้รับจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพิเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค สูงขึ้น และมีค่าพัฒนาการทางการเรียนรู้ในระดับปานกลาง ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด ตลอดจนมีเฉลี่ยค่าพัฒนาการทางการเรียนรู้ในระดับปานกลางขึ้นไป

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ที่ได้รับการสอนจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 70

4. ขอบเขตของงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา ท31101 ภาษาไทยพื้นฐาน ครูกาญจนารัตน์ เลียงผา จำนวน 5 ห้อง ทั้งหมด 199 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา ท31101 ภาษาไทยพื้นฐาน ครูกาญจนารัตน์ เลียงผา จำนวน 1 ห้อง ทั้งหมด 38 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (cluster sampling) โดยนักเรียนแต่ละห้องเรียนความสามารถกันและใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เพื่อคัดเลือกนักเรียน 1 ห้องจาก 5 ห้องเรียน มาเป็นตัวอย่าง ได้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/4 จำนวน 38 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

วิธีสอน: การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

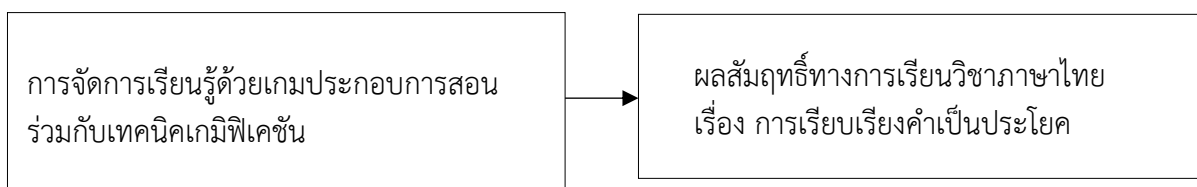
การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 6 คาบ คาบละ 50 นาที สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมเป็น 3 สัปดาห์ โดยระยะเวลานี้ไม่รวมการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ช่วงชั้นที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 4 หลักและการใช้ภาษาไทย ตัวชี้วัดที่ ท 4.1 ม.4 - 6 วิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทยจำนวน 6 คาบ แบ่งเป็น

1. คำมูล คำประสม	จำนวน	1 คาบ
2. คำซ้ำ	จำนวน	1 คาบ
3. คำซ้อน	จำนวน	1 คาบ
4. ทบทวนคำยืมจากภาษาบาลี-สันสกฤต	จำนวน	1 คาบ
5. คำสมาส	จำนวน	2 คาบ
รวมทั้งสิ้น	จำนวน	6 คาบ

กรอบแนวคิดของการวิจัย



สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น มีคะแนนพัฒนาการในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคอยู่ในระดับปานกลางขึ้นไปมีจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การเรียบเรียงคำ
เป็นประโยค จำนวน 6 แผน เป็นแผนการจัดการเรียนรู้รายคาบ คาบละ 50 นาที ดังนี้

1. คำมูล คำประสม	จำนวน	1	คาบ
2. คำซ้ำ	จำนวน	1	คาบ
3. คำซ้อน	จำนวน	1	คาบ
4. ทบทวนคำยืมจากภาษาบาลี-สันสกฤต	จำนวน	1	คาบ
5. วลีและประโยค	จำนวน	2	คาบ
รวมทั้งสิ้น	จำนวน	6	คาบ

2. แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค จำนวน 1 ชุด (30 ข้อ)

แบบแผนการทดลอง

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - experiment) โดยใช้แบบแผนการวิจัยที่
แตกต่างกัน เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

- 1) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ก่อนและหลังเรียน ใช้แบบ
แผนการวิจัยแบบศึกษากลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังทดลอง (One group pretest - posttest design)

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	O ₁	X	O ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

X แทน การสอนโดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคเกมเคชั่น

O₁ แทน การสอบก่อนการทดลอง

O₂ แทน การสอบหลังการทดลอง

E แทน กลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง

- 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค หลังเรียน ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

กลุ่ม	ทดลอง	สอบหลัง
E	X	O

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

X แทน การสอนโดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคเกมเคชั่น

- แทน การสอบหลังการทดลอง
- E แทน กลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มาจำนวน 1 ห้อง จาก 5 ห้อง ที่ผู้วิจัยรับผิดชอบ
2. ผู้วิจัยดำเนินการทำการทดลอง ดังนี้
 - 2.1. ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์การทำการวิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบแล้วจึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านแพลตฟอร์ม Google form เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ที่ครูเตรียมไว้
 - 2.2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยเป็นการดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกม ประกอบการสอนร่วมกับการใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ทั้งเกมออนไลน์และออฟไลน์ (เกม NearPod คำประสม เกมแฟนพันธุ์แท้ภาษาบาลี - สันสกฤต เกม Money Drop เกมประโยค ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น) จำนวน 6 คาบ คาบละ 50 นาที โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่ปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 2.3. ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านแพลตฟอร์ม Google form เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ที่ครูเตรียมไว้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการประเมินค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแล้ว
 - 2.4. ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนที่ได้จากการตรวจ โดยเป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ ตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบ ให้ 0 คะแนน
 - 2.5. นำคะแนนที่ได้มาหาค่าสถิติพื้นฐานและใช้สถิติทดสอบที่ตอบสมมติฐานได้ ดังนี้
 - 2.5.1. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังเรียนมาหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
 - 2.5.2. หาค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบ $t - test$ for dependent เพื่อหาค่าความต่างของผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบการใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น
 - 2.5.3. หาค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเมื่อเทียบกับเกณฑ์ ($One Sample t - test$) เพื่อหาค่าความต่างของผลการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้แบบการใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 70

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (mean)

$$M = \frac{\sum x}{n} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

โดยใช้สูตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง (Sample standard deviation) = SD

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

2. การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

ใช้ดัชนีสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (item objective congruence : IOC) โดยนำคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาเขียนในตาราง แล้วคำนวณด้วยสูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ดัชนีสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

เกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา คือค่าดัชนี IOC ต้องมากกว่า 0.5 ($IOC \geq 0.5$) หมายความว่า ข้อคำถามนั้นมีความตรงตามเนื้อหา หากค่าดัชนีน้อยกว่า 0.5 แสดงว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความตรงตามเนื้อหา ควรตัดทิ้งหรือปรับปรุงให้ดีขึ้น

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของงานวิจัย

3.1 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยใช้สูตร t – test for dependent ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}} \quad \text{เมื่อ } df = n - 1$$

3.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

นักเรียนที่ได้รับจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน มีคะแนนพัฒนาการในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยคอยู่ในระดับปานกลางขึ้นไปมีจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยใช้ค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ ใช้สูตรดังนี้

$$\text{ร้อยละของคะแนน} = \frac{100(\text{คะแนนหลังเรียน} - \text{คะแนนก่อนเรียน})}{\text{คะแนนเต็ม} - \text{ก่อนเรียน}}$$

เกณฑ์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

ร้อยละ 76 - 100	พัฒนาการระดับสูงมาก
ร้อยละ 51 - 75	พัฒนาการระดับสูง
ร้อยละ 26 - 50	พัฒนาการระดับกลาง
ร้อยละ 0 - 25	พัฒนาการระดับต้น

3.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบความมุ่งหมายของงานวิจัยข้อที่ 3

นักเรียนที่ได้รับการสอนการสอนด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค มากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 โดยใช้สูตร One Sample T – test ดังนี้

$$t = \frac{M - \mu}{s_{\bar{x}}} \quad (\text{โดยมี } df = n - 1)$$

เมื่อ	$s_{\bar{x}} = \frac{S}{\sqrt{n}}$	โดย S แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
t	แทน	ค่าสถิติทดสอบ
M	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
μ	แทน	ค่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

ผลการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียงเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง เป็นการทดลองแบบกึ่งทดลอง (Quasi - experiment) โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการดำเนินการวิจัย เป็น 2 ตอน ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียงเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง
2. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียงเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียงเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง

ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียงเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง มีดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียงเรียงคำเป็นประโยค ทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นที่มีต่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าคะแนนสูงสุด ค่าคะแนนต่ำสุด

ตาราง 1 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียงเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ที่ได้จากการวัดประเมินจากแบบทดสอบ

	n	M	SD	min	max
คะแนนก่อนเรียน	38	11.13	2.15	5	17

คะแนนหลังเรียน	38	22.50	2.96	16	28
----------------	----	-------	------	----	----

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชันที่มีต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 37.1 และมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 17 คะแนน คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 5 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (S.D.) เท่ากับ 2.15 คะแนน จะเห็นได้ว่าการกระจายของข้อมูลอยู่ในระดับต่ำ แสดงให้เห็นว่านักเรียนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 38 คน ก่อนที่จะได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน นักเรียนมีความรู้ในระดับที่ใกล้เคียงกัน

สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้ใช้ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน นักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75 และมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 28 คะแนน คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 10 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (S.D.) เท่ากับ 2.96 คะแนน จะเห็นได้ว่าการกระจายของข้อมูลอยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่าหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชันนักเรียนมีความรู้แตกต่างกันน้อย

2. ค่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน แยกเป็นรายบุคคล

ตาราง 2 แสดงค่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนและค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน แยกเป็นรายบุคคล

เลขประจำตัว	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		ค่าร้อยละ	การแปลค่า
	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ	คะแนนพัฒนาการ	
15997	8	26.67	22	100.00	63.64	สูง
16656	12	40.00	25	100.00	72.22	สูง
16664	11	36.67	25	100.00	73.68	สูง
16671	10	33.33	24	100.00	70.00	สูง

เลขประจำตัว	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		ค่าร้อยละ	การแปลค่า
	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ	คะแนนพัฒนาการ	
16677	10	33.33	23	100.00	65.00	สูง
16684	12	40.00	21	100.00	50.00	สูง
16690	9	30.00	23	95.00	66.67	สูง
16724	12	40.00	26	90.00	77.78	สูงมาก
16728	11	36.67	24	92.50	68.42	สูง
16739	15	50.00	28	90.00	86.67	สูงมาก
16747	13	43.33	25	87.50	70.59	สูง
16748	11	36.67	20	92.50	47.37	ปานกลาง
16757	13	43.33	22	85.00	52.94	สูง
16762	12	40.00	24	82.50	66.67	สูง
16772	13	43.33	26	87.50	76.47	สูงมาก
16852	17	56.67	28	87.50	84.62	สูงมาก
16861	11	36.67	20	80.00	47.37	ปานกลาง
16865	13	43.33	24	85.00	64.71	มาก
16884	9	30.00	17	82.50	38.10	ปานกลาง
16888	12	40.00	21	100.00	50.00	สูง
16892	9	30.00	21	97.50	57.14	สูง
16904	12	40.00	25	100.00	72.22	สูง
16931	11	36.67	26	97.50	78.95	สูงมาก
16938	12	40.00	24	100.00	66.67	สูง
16981	13	43.33	25	92.50	70.59	สูง
17003	9	30.00	19	100.00	47.62	ปานกลาง
17021	13	43.33	20	100.00	41.18	ปานกลาง
17030	9	30.00	18	87.50	42.86	ปานกลาง
17461	11	36.67	22	87.50	57.89	สูง

เลขประจำตัว	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		ค่าร้อยละ	การแปลค่า
	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ	คะแนนพัฒนาการ	
17462	9	30.00	24	92.50	71.43	สูง
17463	11	36.67	18	100.00	36.84	ปานกลาง
17464	5	16.67	16	95.00	44.00	ปานกลาง
17465	12	40.00	22	92.50	55.56	สูง
17466	10	33.33	24	90.00	70.00	สูง
17467	13	43.33	23	92.50	58.82	สูง
17468	12	40.00	18	87.50	33.33	ปานกลาง
17469	8	26.67	20	85.00	54.55	สูง
17470	10	33.33	22	92.50	60.00	สูง
เฉลี่ย	M = 11.13		M = 22.50		60.86	สูง
จำนวนนักเรียนที่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 100						

การแปลค่าพัฒนาการสัมพัทธ์

ร้อยละ 76 - 100	พัฒนาการระดับสูงมาก
ร้อยละ 51 - 75	พัฒนาการระดับสูง
ร้อยละ 26 - 50	พัฒนาการระดับกลาง
ร้อยละ 0 - 25	พัฒนาการระดับต้น

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นและมีค่าพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลางขึ้นไป มีจำนวนทั้งสิ้น 38 คน จากนักเรียนทั้งหมด 38 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มตัวอย่าง จึงเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 2 ที่กำหนดให้นักเรียนมีค่าพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ในระดับปานกลางขึ้นไป ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด และพบว่าคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 60.86 (คะแนนก่อน = 11.13, คะแนนหลัง = 22.50) โดยนักเรียนที่มีพัฒนาการสูงมาก 5 คน คิดเป็นร้อยละ 13.16 มีพัฒนาการสูง 24 คน คิดเป็นร้อยละ 63.16 และมีพัฒนาการปานกลาง 9 คน คิดเป็นร้อยละ 23.68

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชารัฐ

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชารัฐ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

จากการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น ได้ผลดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

	n	M	SD	df	t	p
คะแนนก่อนเรียน	38	11.13	2.15	37	29.78	.000*
คะแนนหลังเรียน	38	22.50	2.96	37		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น จำนวน 38 คน ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคหลังเรียน ($M = 22.50$, $SD = 2.96$) สูงวก่าก่อนเรียน ($M = 11.13$, $SD = 2.15$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 ที่กำหนดไว้คือนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชารัฐ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น กับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 70

จากการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น ได้ผลดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั้น

การทดสอบ	n	M	คะแนนเต็ม	เกณฑ์	t	.sig
				70%		
คะแนนหลังเรียน	38	22.50	30	21	3.127	.003*

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั้น กับเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 38 คน ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ One Sample t-test พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 22.50 คิดเป็นร้อยละ 75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัยข้อ 3 ที่กำหนดไว้คือ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค มากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือร้อยละ 70

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 29.78$, $df = 37$, $p\text{-value} = .000$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 1

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั้น มีคะแนนพัฒนาการในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคอยู่ในระดับปานกลางขึ้นไปมีจำนวนทั้งหมดร้อยละ 100 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 60.86 (คะแนนก่อน = 11.13, คะแนนหลัง = 22.50) โดยนักเรียนที่มีพัฒนาการสูงมาก 5 คน คิดเป็นร้อยละ 13.16 มีพัฒนาการสูง 24 คน คิดเป็นร้อยละ 63.16 และมีพัฒนาการปานกลาง 9 คน คิดเป็นร้อยละ 23.68 ซึ่งตรงกับสมมติฐานข้อที่ 2

3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือร้อยละ 70 ($p = .003$, $p\text{-value} = .000$) ซึ่งตรงกับสมมติฐานข้อที่ 3

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ผู้ใช้จะต้องประเมินสถานการณ์การจัดการชั้นเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้เกม เพื่อป้องกันปัญหาสภาพชั้นเรียนที่วุ่นวาย นอกจากนี้ต้องระวังเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
2. ครูต้องคอยกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกิจกรรมแม้ขณะขั้นตอนการเล่นเกมน และต้องคอยซักถาม ความพร้อมของนักเรียนทั้งก่อนและขณะเล่นเกม เพื่อความเท่าเทียม ยุติธรรม
3. การใช้เกมประกอบการสอน ผู้ใช้จะต้องชี้แจงกติกาให้ชัดเจน และเน้นที่เนื้อหามากกว่าความสนุกสนาน ขั้นตอนในส่วนอภิปรายหลังการเล่นเกมถือว่าสำคัญมาก ผู้สอนไม่ควรละเลยหรือข้ามขั้นตอนนี้ไป
4. ผู้ใช้ควรเพิ่มเติมภาระงานเพื่อทบทวนเนื้อหาสาระในแต่ละคาบเรียน นอกเหนือจากการใช้เกม ในการสะสมเหรียญตรา โดยถือเป็นการปฏิบัติภารกิจสำหรับเทคนิคเกมพีเคชั่น
5. การใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ควรขยายระยะเวลาให้ยาวนานขึ้น โดยอาจใช้ตลอดภาคเรียน เนื่องจากมีนักเรียนบางคน ยังไม่สามารถปฏิบัติภารกิจเพื่อพิชิตเป้าหมาย อาจทำให้เกิดความท้อถอยในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับ เทคนิคเกมพีเคชั่นทั้งรูปแบบข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมสำหรับ พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยพื้นฐานให้ดียิ่งขึ้น
2. ควรมีการวัดซ้ำเพื่อวิเคราะห์ความคงทนของการเรียนรู้ด้วยเกมประกอบการสอนร่วมกับ เทคนิคเกมพีเคชั่น เป็นการยืนยันประสิทธิภาพของวิธีสอนดังกล่าวที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่อไป

ภาคผนวก

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS

Descriptives

[DataSet1] C:\Users\ASUS\Documents\นม\คศ.2\Untitled1.sav

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
คะแนนก่อนเรียนด้วยเกม	38	5	17	11.13	2.146
คะแนนหลังเรียนด้วยเกม	38	16	28	22.50	2.957
Valid N (listwise)	38				

สถิติบรรยาย(สถิติพื้นฐาน)

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
คะแนนหลังเรียนด้วยเกม	38	22.50	2.957	.480

One-Sample Test

	Test Value = 21					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
คะแนนหลังเรียนด้วยเกม	3.127	37	.003	1.500	.53	2.47

สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์ที่ร้อยละ 70 (21 คะแนน)

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 ตะแพนหลังรียแตยเกม	22.50	38	2.957	.480
ตะแพนก่อแรียแตยเกม	11.13	38	2.146	.348

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 ตะแพนหลังรียแตยเกม & ตะแพนก่อแรียแตยเกม	38	.616	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 ตะแพนหลังรียแตยเกม - ตะแพนก่อแรียแตยเกม	11.368	2.353	.382	10.595	12.142	29.784	37	.000

สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน
(t – test for dependent)



แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน รหัสวิชา ท31102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง ร้อยโวหารสรค้งานเขียน

ผู้สอน นางสาวกัญญารัตน์

เลียงผา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

เรื่อง หนึ่งถ้อยร้อยวลี

เวลา 1 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง หนึ่งถ้อยร้อยวลี

ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมประกอบการสอน

ประเภทเกมโชว์ Money Drop ร่วมกับเทคนิค Gamification

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

2. ตัวชี้วัด

ม. 4 - 6/2 ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคตรงตามวัตถุประสงค์

3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ประโยค เป็นหน่วยทางภาษาที่เกิดจากการนำคำมาเรียงต่อกันแล้วได้ใจความครบถ้วนสมบูรณ์ ประโยคมีส่วนประกอบ 2 ส่วนใหญ่ ๆ ประกอบไปด้วย

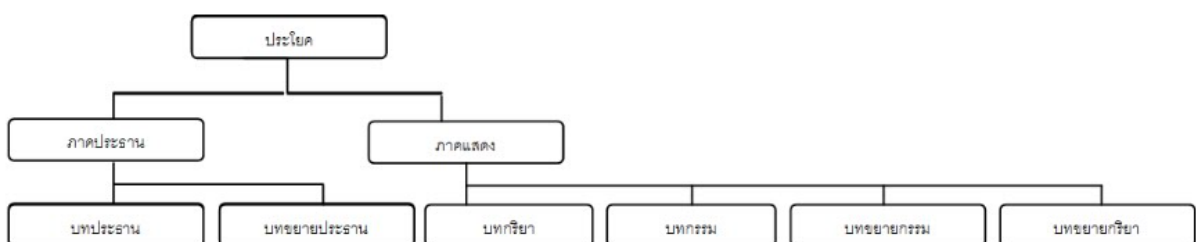
1. ภาคประธาน มีคำที่ทำหน้าที่ประธานเป็นส่วนประกอบหลัก อาจมีหรือไม่มีคำขยายประธานก็ได้

2. ภาคแสดง ประกอบไปด้วย

2.1 คำที่ทำหน้าที่เป็นกริยาของประโยค อาจมีหรือไม่มีคำขยายกริยาก็ได้

2.2 คำที่ทำหน้าที่เป็นกรรมของประโยค อาจมีหรือไม่มีคำขยายกรรมก็ได้

ดังแผนภาพต่อไปนี้



4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนอธิบายความหมายและส่วนประกอบของประโยคได้

4.2 ด้านกระบวนการ (P)

นักเรียนจำแนกวลีกับประโยคออกจากกันได้

นักเรียนใช้คำสร้างประโยคหรือวลีได้ตามต้องการ

นักเรียนแยกส่วนประกอบของประโยคที่ครูกำหนดได้

4.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

มุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของประโยค
2. ส่วนประกอบของประโยค
3. หลักการจำแนกวลีและประโยค

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด

ความสามารถในการสื่อสาร

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6. มุ่งในการทำงาน

นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ตามกำหนดเวลา

8. ชิ้นงาน / ภาระงาน (หลักฐาน/ร่องรอยแสดงความรู้)

- 8.1 กิจกรรมกลุ่ม...เรียบเรียงง่ายได้ใจความ
- 8.2 กิจกรรมกลุ่ม...Money Drop เกมประโยค
- 8.3 ใบความรู้กึ่งใบงาน เรื่อง ประโยค

9. กิจกรรมการเรียนรู้ (ใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมประกอบการสอน ประเภทเกมโชว์)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

- ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน เรื่อง “หน่วยคำในภาษาไทย” ว่าการสร้างคำในภาษาไทยมีกี่ประเภท อะไรบ้าง

แนวการตอบ คำมูล คำซ้ำ คำซ้อน คำประสม คำสมาส และคำสมาสแบบมีสนธิ

- ครูเชื่อมโยงความรู้เรื่องการสร้างคำ เข้ากับเรื่องชนิดของคำ โดยทบทวนให้นักเรียนเห็นว่าคำที่เกิดจากการสร้างคำที่เรียนไปแล้วนั้น สามารถทำหน้าที่ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นคำนาม กริยา วิเศษณ์

- ครูเชื่อมโยงความรู้เข้าสู่เรื่อง การเรียบเรียงคำเป็นประโยค โดยถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน ดังนี้ “นักเรียนทราบหรือไม่ว่า คำ จัดเป็นหน่วยทางภาษาประเภทหนึ่ง และเมื่อนำคำมารวมกัน ก็จะได้หน่วยทางภาษาที่มีขนาดใหญ่ขึ้น ซึ่งจัดเป็นธรรมาติอย่างหนึ่งของภาษา”
- ครูอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรม “เรียบเรียงง่ายได้ใจความ” โดยมีวิธีการดำเนินกิจกรรม ดังนี้
 1. ครูจัดกลุ่มนักเรียนเป็น 7 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน แยกตามระดับความสามารถ ตามกระดาศสี ที่ครูจัดเตรียมไว้ โดยในแต่ละกลุ่มจะต้องมีนักเรียน ดังนี้
 - กลุ่มเก่ง (กระดาศสีเขียว) 2 คน
 - กลุ่มกลาง (กระดาศสีเหลือง) 2 คน
 - กลุ่มอ่อน (กระดาศสีแดง) 2 คน
 2. ตัวแทนกลุ่มนักเรียนมารับอุปกรณ์ที่ใช้ดำเนินกิจกรรม ประกอบไปด้วยบัตรคำที่นำมาสร้างเป็นข้อความได้ จำนวน 1 ชุด และกระดาศขนาดเอ 4 จำนวน 1 แผ่น (ครูต้องเตรียมชุดบัตรคำแต่ละฉบับไว้ฉบับละ 2 ชุด ได้ทั้งหมด 8 ชุด นักเรียนสามารถเลือกหยิบชุดไหนก็ได้ 6 ใน 7 กลุ่มจะมีตัวเทียบคำตอบจากชุดบัตรคำเดียวกัน) สำหรับบัตรคำที่แต่ละกลุ่มได้รับประกอบไปด้วยหน่วยคำ ดังนี้

2.1. ชุดบัตรคำวลี

การผลิต	ข้าว	ของ	ไทย	ซึ่ง	ได้รับ
การพัฒนา	อย่าง ต่อเนื่อง	เพื่อ	ผู้บริโภค		

2.2. ชุดบัตรคำวลี

นโยบาย	การพัฒนา	ข้าว	โดย	การจัดทำ	แผน
ระยะยาว	๑๐ ปี				

2.3. ชุดบัตรคำประโยค

โรงงาน	บริหาร	ภาคของเสีย	ยุคใหม่	ต้อง	ไม่
ก่อ	มลพิษ	ต่อ	ชุมชน		

2.4. ชุดบัตรคำประโยค

ใน	ระยะ	ที่	ผ่าน	มา	ไทย
ส่งออก	ข้าว	มาก	เป็น	อันดับหนึ่ง	ของ

3. นักเรียนช่วยกันเรียงคำที่ได้ให้ไว้ได้ใจความและติดลงบนกระดาศเอ 4 ที่ครูให้ (ใช้เวลา 2 นาที)

4. ครูฉายงานนำเสนอตามภาพ เพื่อแบ่งหน้าห้องออกเป็นฝั่งใจความสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์



5. นักเรียนร่วมกันพิจารณาว่าข้อความที่ตนสร้างขึ้นจากคำที่กำหนดได้ใจความสมบูรณ์หรือไม่ และให้ตัวแทนกลุ่มนำข้อความนั้นมายืนหน้าห้องในบริเวณที่เป็นฝั่งใจความสมบูรณ์หรือไม่สมบูรณ์ตามที่นักเรียนพิจารณา
6. ครูและนักเรียนร่วมกันพิจารณาว่าตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มยืนได้ถูกฝั่งหรือไม่ และร่วมกันอภิปรายเหตุผล หากถูกต้องจะได้กระดาษสีคะแนนจำนวน 5 คะแนน
7. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน ดังนี้ “นักเรียนคิดว่าคำที่นำมาเรียบเรียงแล้วได้ใจความสมบูรณ์เรียกว่าอะไร และหากได้ใจความแต่ยังไม่สมบูรณ์เรียกว่าอะไร”

แนวการตอบ ประโยค และกลุ่มคำหรือวลี

8. ดำเนินกิจกรรม “เรียบเรียงง่ายได้ใจความ”

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนใช้คำสร้างประโยคหรือวลีได้ตามต้องการ

9. ครูนำเข้าสู่บทเรียนเรื่อง “การเรียบเรียงคำเป็นประโยค”

ขั้นเรียนรู้ (35 นาที)

- ครูอธิบายเรื่องการเรียบเรียงคำเป็นประโยคประกอบสื่อ Power Point ให้นักเรียนบันทึกลงในใบความรู้ที่งาน เรื่อง ประโยค ที่ครูเตรียมไว้ให้

จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนอธิบายความหมายและส่วนประกอบของประโยคได้

2. นักเรียนแยกส่วนประกอบของประโยคที่ครูกำหนดได้

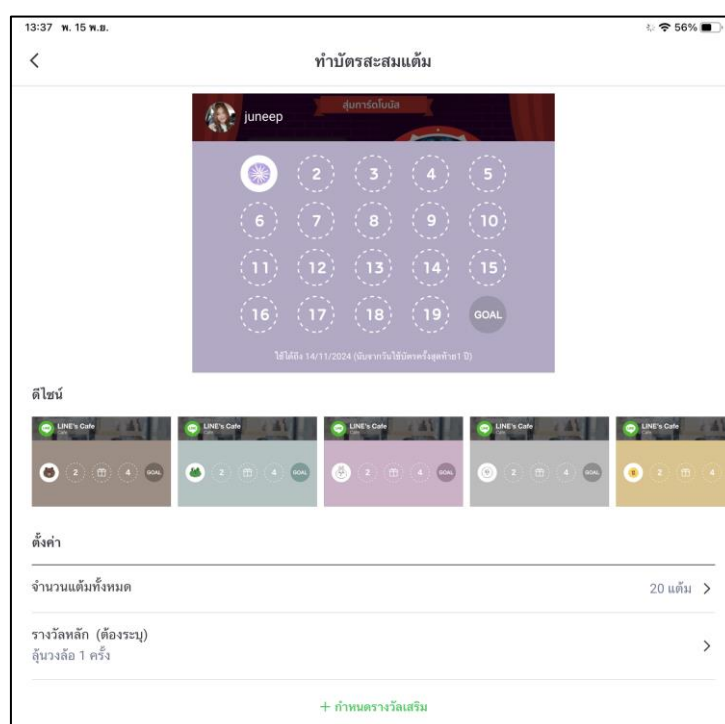
- ครูอธิบายวิธีดำเนินกิจกรรม “Money Drop เกมประโยค” โดยมีวิธีการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

1. นักเรียนนั่งประจำกลุ่มเดิม และส่งตัวแทนกลุ่มมารับอุปกรณ์การเล่นเกมที่ประกอบไปด้วย

- กระดาษกระดานเกม แบ่งเป็น 2 หน้า คือ หน้า 2 ช่อง (ช่องวลีและช่องประโยค) และหน้า 5 ช่อง



- กระดาษรูปเหรียญแทนค่าเงินสำหรับใช้ในเกม แบ่งเป็นค่าเงิน 1 บาท 5 บาท และ 10 บาท โดยแต่ละกลุ่มจะได้เหรียญจำนวน 50 บาท หากกลุ่มใดได้รับแต้มจากเกมก่อนหน้า สามารถนำกระดาษสีที่ได้มารวมกันเพื่อเล่นในเกมนี้ได้ แทนค่าเงิน 5 บาท
2. ครูแสดงข้อความที่เตรียมไว้โดยใช้สื่อ Power Point ให้นักเรียนดูข้อความและให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าข้อความที่ปรากฏเป็นวลีหรือประโยค โดยมีเวลาข้อละ 45 วินาที ถึง 1.30 นาที ตามระดับความยาก - ง่าย นักเรียนจะต้องนำเงินที่มีตั้งไว้บนกระดานเกมที่ครูให้ ตามแต่จะตกลงกัน นักเรียนสามารถเลือกตั้งได้ตามใจชอบช่องละกี่บาทก็ได้ แต่มีข้อแม้ว่าในแต่ละตา นักเรียนต้องใช้เงินให้หมด
 3. หากข้อใดนักเรียนตอบถูกต้องคะแนนเพิ่มเป็นเท่าตัว แต่หากตอบผิดแต้มที่ตั้งไว้ในช่องที่ผิดนั้นจะถูกริบคืนทั้งหมด เมื่อครบ 7 ข้อแล้ว กลุ่มที่เหลือแต้มมากที่สุดถือเป็นกลุ่มที่ชนะได้คะแนน 5 คะแนน กลุ่มที่ได้ที่ 2 ได้ 4 คะแนน กลุ่มที่เหลือได้ 3 คะแนน (กลุ่มชนะเลิศสามารถสแกนคิวอาร์โค้ดจากแอปพลิเคชันไลน์เพื่อสะสมแต้มของครูได้ (กระบวนการ Gamification))



4. ครูชื่นชมนักเรียนที่ตั้งใจเล่นเกม

- ดำเนินกิจกรรม “Money Drop เกมประโยค”

จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนจำแนกวลีกับประโยคออกจากกันได้

2. นักเรียนแยกส่วนประกอบของประโยคที่ครูกำหนดได้

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (5 นาที)

- ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนเรื่อง ส่วนประกอบของประโยคและหลักการจำแนกวลีและประโยค
- ครูมอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในใบความรู้กึ่งใบงาน ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบฝึกหัดให้นักเรียนอ่านข้อความ แยกภาคประธานและภาคแสดง จากนั้นให้นักเรียนตอบว่าข้อความที่อ่านเป็นวลีหรือประโยค

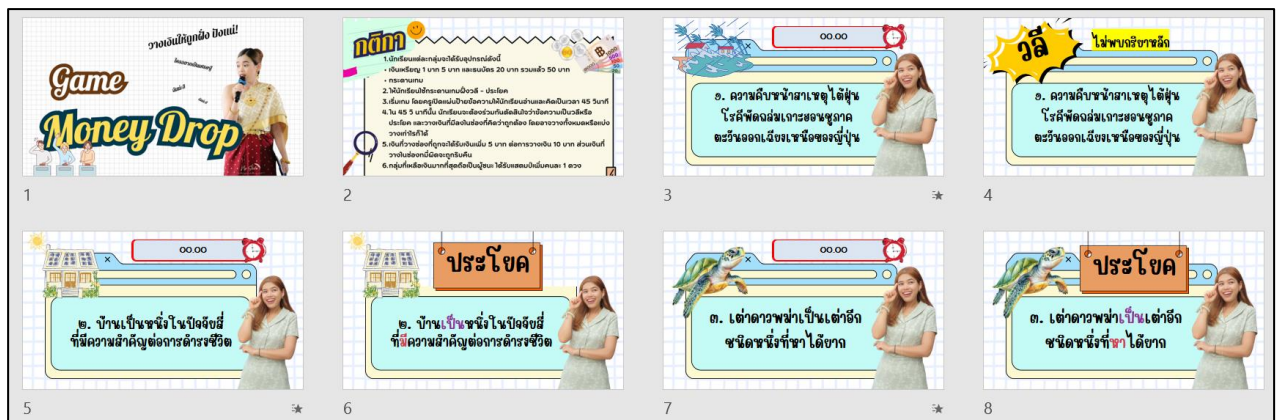
10. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- ใบความรู้กึ่งใบงาน เรื่อง “ประโยค”
- สื่อ Power Point เรื่อง “การเรียบเรียงคำเป็นประโยค”



- เกมโชว์จากสื่อ Power Point เกม “Money Drop เกมประโยค”



- อุปกรณ์ในกิจกรรม “เรียงเรียงง่ายได้ใจความ” และ “Money Drop เกมประโยค”

