

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมินบุรี

The Development Learning Activities by using The Game to Improve Academic Achievement for Pratom Suksa 1 Students Bankoa School Minburi District Bangkok

ภาวิณี กลิ่นไกรย (Pawinee klinlokai)*

เยาวภา ประคองศิลป์ (Yaowapa Prakongsilpa)**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมินบุรี กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 32 คน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ลักษณะ ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 12 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการจัดการเรียนประกอบด้วย แบบบันทึกผลหลังการสอน แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบย่อยท้ายวงจร เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สระในภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และสรุปข้อมูลเชิงบรรยาย

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ได้จัดกิจกรรมตามขั้นตอน 3 ขั้น คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการสร้างความสนใจ ด้วยการใช้เพลง การตอบคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นสอน เป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่ โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์วิธีการเขียนสระ การประสมสระกับพยัญชนะ ด้วยการนำเกมมาใช้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ 3) ขั้นสรุป นักเรียนนำความรู้

คำสำคัญ: การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Keywords: The Development Learning Activities by using The game, Improve Academic Achievement

* นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะการพัฒนาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

** รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ไปใช้ในทักษะการประสมสระกับพยัญชนะ การอ่าน และการเขียน ทำให้นักเรียนมีหลักเกณฑ์ในการอ่านคำ สามารถอ่านคำได้คล่องและรวดเร็วขึ้น และผู้วิจัยนำรูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการมาพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้จึงมีการพัฒนาและแก้ไขปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องจนสิ้นสุดการทดลองปฏิบัติการ ผลการวิจัยพบว่าทำให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น สนุกสนาน และได้มีโอกาสสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวได้ และอยากเรียนรู้ในบทเรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนอีกด้วย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop the learning activity by using game, in Thai Language Learning Substance of Pratomsuksa 1 Students, and 2) to develop the students' learning achievement so that the students could obtain learning achievement not less than 70% of full score, and not less than 70% of number of students passing criterion. The target group of this study included 32 Pratomsuksa 1 Students, Bankoa School, under jurisdiction of the Office of Minburi District, Bangkok, studying during the first semester of 2010 school year. The design of this study was an Action Research. There were 3 kinds of instrument using in this study: 1) the experiment using in experimental practice included 12 Knowledge Management Plans, 2) the instrument using for reflecting the performance of the learning activity practice in each activity management plan, consisted of the Record Form after instruction, the Behavioral Observation Form of Knowledge Management, the Students' Interview Form, and the End-cycle Test, and 3) the instrument for evaluating the efficiency of Knowledge Management, consisted of the Learning Achievement Test in "Vowel in Thai Language," Thai Language Learning Substance. Data were analyzed by calculating the Percentage, Mean, and concluding in descriptive form.

The research findings found that:

1. The findings of learning activity management by using game, activities were managed according to 3 phases including: 1) the introduction phase: to develop interest by using the song, and answering the question so that the students would have readiness to learn, 2) the teaching phase: the new material was presented by using the appropriate instructional media with content so that the students would learn principle in vowel writing technique, vowel combining with consonant, by using game for students' practice, and 3) the conclusion phase: the students applied their knowledge for skill in combining the vowel with consonant, reading, and writing. So, the students had principle in reading the word, were able to read more fluently and quickly. In addition, the researcher brought the Action Research Design for developing the learning activity. Therefore, the learning activity was continuously corrected and improved until the end of action practice. The research findings found that the students were interested in, enthusiastic, cheerful, and had opportunity in developing their own experience in learning. As a result, they could have

an adaptation, wanted to learn and had better retention in content material as well as developed their skill in listening, speaking, reading, and writing.

2. For Pratomsuksa 1 Students' learning achievement, in Thai Language Learning Substance, studying by the learning activity management by using game, the average score was 80.83% of full score, and the number of students passing criterion was 87.50%, which was higher than the specified criterion.

ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาเป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตของมนุษย์ มนุษย์สามารถเรียนรู้ภาษาเพื่อการดำรงชีวิต โดยใช้เป็นเครื่องมือของการสื่อสารและสามารถพัฒนาภาษาของตนเองได้ ภาษาช่วยคนรู้จักคิดและแสดงออกถึงความคิด ด้วยการพูด การเขียน และการกระทำซึ่งเป็นผลจากการคิด ถ้าไม่มีภาษาคนจะคิดไม่ได้ ถ้าคนมีภาษาน้อย มีคำศัพท์น้อย ความคิดของคนก็จะแคบไม่กว้างไกล คนที่ใช้ภาษาได้ดีจะมีความคิดดีด้วย คนจะใช้ความคิดและแสดงออกทางความคิดเป็นภาษา ซึ่งส่งผลไปสู่การกระทำ ผลของการกระทำส่งผลไปสู่ความคิด ซึ่งเป็นพลังของภาษา ภาษาจึงมีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์ช่วยให้มนุษย์พัฒนาความคิด ช่วยดำรงสังคมให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข (กรมวิชาการ, 2552) ภาษาจึงมีความสำคัญต่อคนเรามาก ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยครูต้องปลูกฝังให้นักเรียนได้เห็นคุณค่า ความสำคัญ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ยกย่องคุณภาพด้านการศึกษาในการใช้ภาษาไทยให้สูงขึ้นและสามารถนำความรู้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนได้จริง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย จึงมิได้มุ่งแต่การอ่านออกเขียนได้ หากแต่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับบุคคลอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล (กรมวิชาการ, 2552)

การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งอยู่ในช่วงชั้นที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมในการใช้

ภาษาในการสื่อสาร มีความสามารถในการอ่าน เขียน ฟัง พูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความคิดสร้างสรรค์คิดอย่างมีเหตุผลและคิดเป็นระบบ มีนิสัยรักการอ่าน การเขียน การแสวงหาความรู้ ใช้ภาษาในการพัฒนาตน และสร้างสรรค์งานอาชีพ มีความตระหนักในวัฒนธรรมการใช้ภาษาและความเป็นไทย มีความภูมิใจและชื่นชมในวรรณคดี วรรณกรรมซึ่งเป็นภูมิปัญญาไทย สามารถนำทักษะทางภาษามาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพถูกต้องตามสถานการณ์ และบุคคลมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สร้างความสามัคคีในความเป็นชาติไทยมีวิสัยทัศน์ โลกทัศน์ที่กว้างไกล (กรมวิชาการ, 2552) การที่จะให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาได้ดีต้องฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์กัน ครูจึงต้องสอนให้รู้จักอักขรที่ถูกต้องอ่านให้ถูกต้องตั้งแต่เริ่มต้นระบบการเรียนของไทยเป็นระบบตัวอักษรแทนเสียงที่ใช้สระและวรรณยุกต์ประสมกันเข้าเป็นพยางค์และคำ มีหลักอักขรวิธี เช่น การประสมอักษร การผันวรรณยุกต์ การใช้อักษรควบกล้ำ อักษรนำ ซึ่งการอ่านเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อชีวิตของคนในยุคปัจจุบันให้ประโยชน์แก่มนุษย์ทุกด้านและทุกโอกาสทั้งในการศึกษาหาความรู้ การประกอบอาชีพและการพักผ่อนหย่อนใจ (ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์, 2523)

ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารซึ่งการอ่านเป็นทักษะการรับรู้เรื่องราว ความรู้ และประสบการณ์ด้วยความสำคัญดังกล่าวกะทรงวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3) ได้กำหนดเวลาเรียนตลอดปีการศึกษาไว้ประมาณ ร้อยละ 50 ของเวลาเรียน

ทั้งหมด ทั้งนี้เพื่อให้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ และวางทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการอ่านและเขียน แต่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบันยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยยังไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นนักเรียนที่เริ่มเรียนภาษาไทย มักมีปัญหาด้านการสะกดคำผิดในเรื่องสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ ทำให้มีปัญหาในด้านการเรียนภาษาไทย เด็กอ่านไม่ออก และเขียนไม่ถูกต้อง นอกจากนี้ยังมีสาเหตุจากปัญหาอื่น ๆ อีก เช่น ปัญหาจากตัวผู้สอน ครูภาษาไทยบางคนยึดหลักเกณฑ์ทางภาษาอย่างเคร่งครัด จนไม่ศึกษาสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง จึงทำให้ขาดวิธีสอนที่ดี มีประสิทธิภาพในเรื่องที่จะสอนไม่เพียงพอ ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายภาษาไทย นอกจากนี้ยังมีปัญหาที่เกิดจากตัวนักเรียนเอง เช่น นักเรียนไม่ชอบครูภาษาไทย ตลอดจนไม่รู้จุดมุ่งหมายจริง ๆ ในการเรียนภาษาไทยว่าจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร (เรวดี อาษานาม, 2527) ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยค่อนข้างต่ำ ดังจะเห็นได้จากผลการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเกาะปีการศึกษา 2550 จำนวนนักเรียน 33 คน ปรากฏว่าคะแนนเต็ม 40 คะแนน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 12.8 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 44.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.4 แยกเป็นจำนวนนักเรียนที่ต้องปรับปรุง 11 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 จำนวนนักเรียนที่พอใช้ 22 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และไม่ปรากฏนักเรียนที่อยู่ในระดับดีสภาพปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักเรียน พบว่า นักเรียนออกเสียงพยัญชนะ สระ และคำควบกล้ำ ไม่ชัด มีการใช้คำไม่ถูกต้อง และใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาพูด เป็นต้น ด้านเจตคติและพฤติกรรม การเรียนของนักเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สนใจเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ครูมอบหมาย ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการจัดการเรียนการสอน พบว่า ครูมีชั่วโมงสอนมาก มีการะหว่างที่อื่น ๆ ที่ต้องรับผิดชอบมาก ทำให้ไม่มีเวลาในการเตรียมการสอน และตรวจงาน ขาดเทคนิควิธีการสอน มีประสบการณ์น้อย หลักสูตรมีเนื้อหาและเวลาเรียน

ไม่สัมพันธ์กัน เนื้อหามากเวลาน้อย ครูจึงสอนไม่ทัน และทำให้ไม่มีเวลาในการฝึกทักษะต่าง ๆ ให้นักเรียน นอกจากนี้เอกสาร ตำรา วัสดุ อุปกรณ์ประกอบ การสอนมีไม่เพียงพอทำให้ครูขาดแหล่งค้นคว้า

ครูผู้สอนถือว่าเป็นผู้มอบบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการแก้ปัญหาและให้ความช่วยเหลือนักเรียน ในการอ่านและการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง โดยต้องมีการศึกษาค้นคว้าหาวิธีที่จะปรับปรุงการเรียนการสอนของตนให้มีประสิทธิภาพ ให้ทั้งความรู้ ให้ทักษะและความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2535) เสนอแนวคิดว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ผู้สอน ผู้เรียน สื่อการเรียนการสอน วิธีจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความประทับใจในสิ่งที่เรียนได้แม่นยำและจดจำไปได้นาน เพราะการเรียนการสอนให้มีกิจกรรมสนุกสนานสร้างความสนใจของนักเรียนจะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ประพันธ์ จุ่มคำมูล (2541) เสนอถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยให้สนุก ว่า กิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในบทเรียนและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนเรื่องนั้นได้ดีก็คือ เกม

การนำเกมมาเป็นสื่อในการสอนจึงนับเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สร้างความสนใจและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินให้นักเรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ เกิดองค์ความรู้โดยตัวของนักเรียนเอง นอกจากนี้เกมายังช่วยพัฒนาความคิดในการแก้ปัญหาช่วยส่งเสริมทักษะในด้านภาษา การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนรวมทั้งช่วยให้เกิดความสนุกสนาน นอกจากนี้ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2542) ยังกล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยในการฝึกภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยฝึกความรับผิดชอบ รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ มีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ทั้งนี้เนื่องจากเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นเป็นวัยที่กำลังเตรียมตัวหลาย ๆ ด้านเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต เพื่อปรับตัวเข้าสู่กลุ่ม และสังคมได้อย่างมีความสุข ดวงเดือน สุกิตย

(2522 อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อรรถปัญโญ, 2542) กล่าวว่า การเรียนการสอนให้มีกิจกรรมสนุกสนานสร้างความสนใจของนักเรียนจะช่วยให้การเรียน การสอนมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนาน ตรงกับพัฒนาการของเด็กทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้เด็กเรียนรู้ ด้วยความสนใจโดยที่ครูไม่ต้อง บังคับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิพร ขาตาธิคุณ และคณะ (2546) ศึกษาการพัฒนาการเรียนการสอน ทางด้านทักษะทางภาษาโดยใช้เกมในระดับอนุบาล 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ สิก สุกสนาน มีความรับผิดชอบ รู้จักการทำงานเป็นหมู่ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมในทางบวกและทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีพัฒนาการทักษะทางภาษาสูงขึ้น พชรินทร์ เสารีก (2548) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะ การเขียนคำยักยักภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3) โดยใช้เกมพบว่านักเรียนจำนวน ร้อยละ 79.17 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม นอกจากนี้ นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542) และอภิญา สวัสดิ์ (2546) ศึกษาความสามารถ สะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติ ปัญญาระดับเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดย การใช้เกม พบว่า การฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมช่วยส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติ ปัญญามีความสามารถสะกดคำภาษาไทยสูงขึ้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกม มาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผล สัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ เขตมินบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถม ศึกษาปีที่ 1

2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของ นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 1 โดยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียน ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้วงจรในการปฏิบัติการ

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนโดยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวน นักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ แขวงแสนแสบ เขตมินบุรี กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2553 จำนวน 32 คน เนื้อหา เนื้อหาสำหรับการ วิจัยในครั้งนี้ใช้สาระในภาษาไทย จำนวน 12 สาระตัวแปร ที่ศึกษา ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง สาระในภาษาไทย ของชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 ที่เรียน โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลาใน การดำเนินการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 6 สัปดาห์ รวม 12 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ลักษณะ ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ คือ แผนการจัด การเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 12 แผน เครื่องมือที่ใช้ ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ คือ แบบบันทึกเพื่อสะท้อน ผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัด กิจกรรม ประกอบด้วย แบบบันทึกผลหลังการสอน

แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบย่อยท้ายวงจร เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สระในภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจง แนะนำ ปฐมนิเทศ ให้ความรู้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม และกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการให้ผู้ช่วยวิจัยและนักเรียน
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งเชิงพรรณนาและปริมาณจากทุกแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบบันทึกผลหลังการสอน แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน และแบบทดสอบย่อยท้ายวงจร จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องในวงจรต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลระหว่างดำเนินการปฏิบัติการวิจัยและหลังจากสิ้นสุดการปฏิบัติการวิจัย โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. ข้อมูลเชิงพรรณนาจากแบบบันทึกผลหลังการสอน แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน และแบบทดสอบย่อยท้ายวงจร นำข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นความเรียง เพื่อวิเคราะห์สภาพที่เกิดขึ้นว่ามีข้อบกพร่อง มีปัญหาอุปสรรค เกิดขึ้นหรือไม่อย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาหาวิธีการที่จะปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ข้อมูลเชิงปริมาณ จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำคะแนนมาหาค่าร้อยละเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยเกม

การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นการนำเกมมาใช้ในการพัฒนาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งชอบในการแข่งขัน สนุกสนาน และนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแข่งขันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ทำให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และสนุกสนาน จากการสังเกตพบว่า เกมที่นักเรียนชอบเล่นจะเป็นเกมที่มีวิธีการเล่นไม่ยุ่งยาก ใช้เวลาน้อย รู้ผลในการแข่งขันเร็ว เพราะเด็กในวัยนี้มีสมาธิสั้น หากเกมใช้เวลานานจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย นอกจากนี้ยังต้องเป็นเกมที่ท้าทายความสามารถของเด็ก ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป และตรงกับ ความสนใจของเด็ก การสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนนั้นต้องจัดสื่อการเรียนต่าง ๆ ให้พร้อมจะทำให้เด็กมีความสนใจที่จะทำงาน นอกจากนี้ยังพบว่าเกมที่เด็กชอบจะต้องมีการแข่งขันจึงจะสร้างความสนใจให้เด็กอยากเล่น และต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย สำหรับเกมที่ไม่ชอบจะพบว่ามีหลายขั้นตอน ใช้สื่ออุปกรณ์หลายอย่าง ใช้เวลานานในการเล่น และไม่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งสอดคล้องกับผลคะแนนการทำแบบฝึกทักษะจากการเล่นเกมทั้งหมด 12 เกม พบว่า เกมที่มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสูงสุด คือ เกมโยนเหรียญเป็นคำ มีคะแนนเฉลี่ย 9.31 ทั้งนี้ เพราะนักเรียนแต่ละกลุ่มจะพยายามโยนเหรียญให้ลงเป้าที่กำหนด ทำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งเสริมเชียร์ตัวแทนของกลุ่มตนเอง แต่เมื่อนักเรียนกลุ่มอื่นออกไปโยนแล้วไม่ได้นักเรียนในกลุ่ม ๆ ต่าง ๆ ก็จะได้เป็นอย่างมาก จึงทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ นักเรียนเกิดความสนุกสนานที่ได้ร่วมเล่นเกมและเล่นไปกับเพื่อนเป็นอย่างดี ส่วนเกมที่นักเรียนให้ความสนใจน้อย จากการสังเกตในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า เกมที่นักเรียนไม่ชอบ เล่นไม่สนุก และผลคะแนนทำแบบฝึกทักษะจากการเล่นเกมทั้งหมด 12 เกม พบว่า เกมที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ เกมซูมทรัพย์ มีคะแนนเฉลี่ย 8.7 ทั้งนี้ เพราะเป็นเกมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในเรียนการสอนนักเรียนไม่ค่อยเข้าใจกติกา การแข่งขัน และ

การแบ่งกลุ่มก็มีผลในการเล่นเกมนในครั้งนี้ เช่น กลุ่มนักเรียนเก่งก็จะจับกลุ่มกันเอง และกลุ่มนักเรียนปานกลางหรือกลุ่มนักเรียนอ่อนก็จะอยู่ด้วยกันในการแข่งขันจึงทำให้เกิดความแตกต่าง ซึ่งกลุ่มนักเรียนเก่งก็จะสามารถเขียนคำได้ถูกต้อง แต่กลุ่มนักเรียนอ่อนจะเขียนถูกบ้างผิดบ้าง จึงทำให้นักเรียนเริ่มเกิดความเบื่อหน่ายไม่อยากจะร่วมกิจกรรม

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนร้อยละ 87.50 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้จะเป็นเพราะเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างความเข้าใจ ความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากจะเรียนรู้ในบทเรียน และรู้จักการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ที่ต้องเคารพกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ รู้จักบทบาทของการเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและปฏิบัติตามมติของกลุ่มด้วยความเต็มใจ นักเรียนมีความพยายามในการพัฒนานตนเอง เกิดความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย เพราะนักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน ไม่รู้สึกว่าการเรียนเป็นเรื่องที่ยาก น่าเบื่อ แต่การเรียนเป็นกิจกรรมของชีวิตที่สนุกสนาน น่าตื่นเต้น มีสิ่งใหม่ๆ ที่น่าเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดเวลา นักเรียนกล้าที่จะแสดงออก เกิดความมั่นใจในตนเอง มั่นใจความสามารถของตนเอง มีเหตุมีผลในการคิดมากขึ้น เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ซึ่งนักเรียนจะมีความกระตือรือร้นและพร้อมที่จะเรียนทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดีนั้นย่อมแสดงว่าเกมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544) ปัทมา ราษฎร์สุดดี (2545) และจำรัส จินดาวงศ์ (2545) ที่นำเกมมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ สามารถสรุปผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการสร้างความสนใจ ด้วยการใช้เพลง การตอบคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นสอน เป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่ โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์วิธีการเขียนสระ การประสมสระกับพยัญชนะ ด้วยการนำเกมมาใช้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ 3) ขั้นสรุป นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในทุกๆ การประสมสระกับพยัญชนะ การอ่าน และการเขียน ทำให้นักเรียนมีหลักเกณฑ์ในการอ่านคำ สามารถอ่านคำได้คล่องและรวดเร็วขึ้น และผู้วิจัยนำรูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการมาพัฒนาพัฒนาการเรียนรู้นี้ในครั้งนี้จึงมีการพัฒนาและแก้ไขปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องจนสิ้นสุดการทดลองปฏิบัติการ ผลการวิจัยพบว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งชอบในการแข่งขัน สนุกสนาน นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน ทำให้นักเรียนมีความสนใจกระตือรือร้น และสนุกสนาน นักเรียนได้มีโอกาสสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมและทำให้นักเรียนสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิด สนองความต้องการนำไปสู่การค้นพบตัวเอง ทำให้นักเรียนอยากจะเรียนรู้ในบทเรียน และจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนอีกด้วยนั้นย่อมแสดงว่าเกมช่วยพัฒนาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สระในภาษาไทย พบว่า นักเรียนร้อยละ 87.50 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

1) ก่อนจะมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ครูควรศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน องค์ประกอบที่สำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการสร้างเกม ให้มีความน่าสนใจเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน

2) การปรับเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา

3) ครูควรเตรียมอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนให้พร้อมและเพียงพอกับจำนวนนักเรียน โดยเฉพาะสื่ออุปกรณ์ที่เป็นบัตรคำ ควรแยกใส่กล่องแต่ละประเภท พร้อมกับการเขียนกำกับไว้อย่างชัดเจนเพื่อความสะดวกในการนำมาใช้

4) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกม การให้ความสนใจ และเอาใจใส่ให้คำแนะนำในการเข้าร่วมกิจกรรม พูด เน้น ย้ำ กำชับ ให้นักเรียนปฏิบัติตามกติกาในการทำงาน เป็นการฝึกความมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบให้แก่นักเรียน

5) ครูต้องให้ความดูแลช่วยเหลือนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน นักเรียนกลุ่มที่มีปัญหา ครูให้คำแนะนำช่วยเหลือ ให้กำลังใจ ส่วนนักเรียนกลุ่มที่ทำเสร็จเร็วถูกต้อง ครูเสริมแรงโดยการชมเชย ประทับมือให้ รวมทั้งให้กำลังใจว่าควรปฏิบัติเช่นนี้ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการวิจัยโดยนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ไปใช้ในสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ วิชาวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

2) ควรนำรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ไปพัฒนาทักษะด้านอื่น เช่น ทักษะการคิดคำนวณ ทักษะการแก้ปัญหา

เอกสารอ้างอิง

- วิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทยในหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2552). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์. (2523). **การอ่านและพิจารณาหนังสือ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานครการพิมพ์.
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2535). **รูปแบบการสอนกับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้**. [ม.ป.ท.: ม.ป.พ.].
- ทองสิทธิ์ ทองจรัส. (2544). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). **การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ปัทมา ราษฎร์สุดดี. (2545). **การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชลประทานสงเคราะห์ จังหวัดนนทบุรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสารคาม.

- พัชรินทร์ เสาร์ริก. (2548). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โดยใช้เกม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มณฑาทิพย์ อุตตปัญโญ. (2542). **การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- เรวดี อาษานาม. (2527). **สภาพการรู้หนังสือของประชากรจังหวัดขอนแก่นซึ่งสิ้นสุดการศึกษาในระดับประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุทธิพร ขาตาธิคุณ และคณะ. (2546). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนทางด้านทักษะภาษาโดยใช้เกมในระดับอนุบาล 2**. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2533). **คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อภิษฐา สวัสดิ์. (2546). **การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม**. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.