การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

Developing Recognition Ability and Retention in Thai Consonant through Learning Activities with Imagery and Storytelling for Early Childhood Students.

ศุภัชญา ศุภเมธากร*[1] ไพทยา มีสัตย์[2] อัญชลี ทองเอม[3]
Supatchaya Soobphamadhagorn*[1] Paitaya Meesat[2] Anchali Thongaime[3]

supatchaya.soobphamadhagorn@gmail.com*

ส่งบทความ 2 มิถุนายน 2564 แก้ไข 10 มิถุนายน 2564 ตอบรับ 12 มิถุนายน 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทย 3) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทย กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสคูล จังหวัดปทุมธานี จำนวน 17 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำตัวพยัญชนะไทย 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติตรวจสอบสมมุติฐาน t-test for Dependent samples และ t-test for One sample

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัยหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig.=.000, t=5.237*)

2) ความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทดสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าทดสอบครั้งที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (sig.=.014, t=2.762*)

3) ผลการศึกษา นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำพยัญชนะไทยมีคะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 2.72 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : พยัญชนะไทย, จินตภาพกับการเล่าเรื่อง, การจำ, ความคงทน, พฤติกรรมการเรียนรู้, ปฐมวัย

[1] นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
[2-3] อาจารย์ประจำหลักสูตร ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
[1] Master of Curriculum and Instruction Department, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University.
[2-3] Lecturer, Curriculum and Instruction Department, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

Abstract

The purpose of this experimental research was 1) to compare Thai consonant recognition ability of early childhood students by using activities with Imagery and Storytelling with the 70% set criteria, 2) to study the retention of Thai consonant recognition of early childhood students through imagery and storytelling activities by comparing scores between the first and the second tests. 3) to observe early childhood students' learning behaviors on Thai Consonant recognition through the imagery and storytelling activities. The sample being used were 17 of early childhood students of kindergarten 1 at Thai-international School, Pathumthani. The sample of this research was drawn through Cluster random sampling. The research instruments were 1) Lesson plans, 2) Thai consonant recognition ability tests, and 3) Thai consonants learning behavior observation form. The data were analyzed by percentage, mean, standard deviation, t-test for Dependent samples and t-test for One sample.

The result shown that

1) For the posttest on Thai consonant abilities, compared with the criterion score at 70 percentage, the students' score was higher than the criterion score significantly at the .05 level (sig.=.000, t=5.237*);

2) for investigation on retention in Thai consonants recognition ability of the Early childhood students through the imagery and storytelling activities, the second test was conducted 2 weeks after the first test had been done. The score of second test was higher than that of the first test at the .05 level of significance (sig.=.014, t=2.762*);

3) Learning behavior of the Early childhood students was at the high level.

keywords: Thai Consonant, Imagery and Storytelling, Recognition, Retention, Learning behavior, Early childhood

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ที่มีอักษรที่ใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อการเขียนอ่านเป็นของตนเอง การเรียนเขียนอ่านขั้นพื้นฐาน จึงต้องรู้จัก และจำอักษรไทยให้ได้ก่อน รูปอักษรไทยประกอบด้วย พยัญชนะ 44 รูป สระ 21 รูป วรรณยุกต์ 4 รูป และเครื่องหมายอื่น ๆ ในระดับการศึกษาปฐมวัย นักเรียนจะเริ่มเรียนพยัญชนะไทยเป็นอันดับแรก โดย การเรียนพยัญชนะไทยส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการเรียนผ่านการท่องจำ ก ถึง ฮ โดยจำแบบเรียงลำดับกันไป มีการใช้กิจกรรมเพลงประกอบและใช้หนังสือคัดไทยประกอบภาพ เช่น ก. ใช้ภาพไก่มาประกอบ (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2544) ซึ่งวิธีการดังกล่าวผู้วิจัยพบว่า ไม่สามารถทำให้นักเรียนจำพยัญชนะไทยได้เท่าที่ควร ตัวอย่างเช่น จำได้แต่ชื่อเรียกพยัญชนะ ร่วมกับรูปภาพประกอบ เช่น เรียกชื่อพยัญชนะ ก เมื่อเห็นรูปภาพประกอบ ไก่ แต่ไม่สามารถจำพยัญชนะ ก. ได้ หรือไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างพยัญชนะที่มีลักษณะใกล้เคียงกันได้ เช่น ก กับ ภ เป็นต้น

การจะทำให้นักเรียนปฐมวัยจำพยัญชนะไทยได้ ผู้วิจัยเห็นด้วยกับ วาโร เพ็งสวัสดิ์ (2544) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ควรนำแนวคิดจิตวิทยาการจำ โดยเฉพาะการที่ เด็กปฐมวัยจะจำภาพ ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง มาใช้ในการสอนพยัญชนะไทย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget(1969) ที่เสนอแนะว่า ปฐมวัยหรือวัยเด็กตอนต้นซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 2-6 ปี จะเริ่มเรียนรู้จากการกระทำที่ต้องอาศัยกระบวนการคิด รวมทั้งความสามารถในการใช้สัญลักษณ์ นอกเหนือจากการกระทำ ที่ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว ที่นำมาใช้ตั้งแต่แรกเกิด

แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ที่มักนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาในชั้นปฐมวัยมักเป็นกิจกรรมที่เข้าใจง่าย สนุกสนาน มีการเปรียบเทียบใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยใช้จินตนาการอย่างสร้างสรรค์ในการคิดเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งแทนอีกสิ่งหนึ่งในรูปแบบการสร้างสัญลักษณ์ หรือการคิดเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic thought) การนำนิทานหรือเรื่องเล่ามาใช้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาในระดับชั้นปฐมวัยกิจกรรมหนึ่ง ที่ช่วยเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ให้สัมพันธ์กัน สร้างความคิดและจินตนาการ จนเกิดความคิดเชิงสัญลักษณ์ ที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน รวมถึงช่วยเสริมสร้างความสามารถในการจำ (กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์, 2535)

นอกจากนี้การจะให้ผู้เรียนมีความจำที่ดีและยาวนาน ต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถนำข้อมูลที่เห็นได้ยินเป็นเสียง หรือได้สัมผัสจากการจับต้อง ในระบบความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) ถ่ายทอดไปยังความจำระยะสั้น (Short-term Memory -STM) และไปสู่ความจำระยะยาว (Long-term Memory – LTM) (Atkinson & Shiffrin, 1968) การจะถ่ายโอนข้อมูลไปยังความจำระยะยาวได้ ต้องอาศัยการเกิดจินตภาพ มีการเชื่อมโยงเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง หรือมีการระลึกถึงภาพที่โยงสัมพันธ์กันได้ ชัยพร วิชชาวุธ (2520) กล่าวได้ว่า หากนักเรียนสามารถได้เรียนรู้พยัญชนะแล้วสามารถถ่ายโอนพยัญชนะที่เรียนไปยังความจำระยะยาวได้ ก็จะเกิดความคงทนในการจำ ดังที่ กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528) ได้เสนอแนะ หลักการการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ ได้แก่ 1) การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningful) เช่น การสื่อสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน การจัดเป็นระบบให้เป็นลำดับขั้น และการจัดเข้ากลุ่มให้เป็นหมวดหมู่ เป็นต้น 2) การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนให้ผู้เรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนขณะที่ฝึกฝนอยู่ มีการทบทวนบทเรียน และมีหลักช่วยการจำอย่างมีกฎเกณฑ์ 3) การจำกัดจำนวนสิ่งของที่จะจำได้ เพื่อจำกัดจำนวนข้อมูลที่เหมาะสมในการจำในแต่ละครั้ง ให้สามารถถ่ายโอนข้อมูลไปยังความจำระยะสั้นได้ และ4) ข้อมูลที่ผู้เรียนได้มาควรอยู่ในความทรงจำระยะสั้นให้นานด้วยการทำซ้ำ และทบทวนอันนำไปสู่การถ่ายโอนและฝังอยู่ในความทรงจำระยะยาวที่มีกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่อยู่ในความจำและสิ่งที่ต้องจำ

กล่าวได้ว่าความคงทนในการจำเป็นสิ่งสำคัญมากในกระบวนการเรียนรู้ หากนักเรียนมีความคงทนในการจำก็จะสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับการเรียนรู้เนื้อหาความรู้ใหม่ ๆ ได้ Adams (1967) ได้กล่าวว่า การคงความสามารถที่จะระลึกข้อมูลที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่งก็คือความคงทนในการจำ นอกจากนี้ Atkinson; & Shiffirin. (1986) ได้แนะนำว่าการทดสอบความคงทนในการจำ ควรเว้นระยะเวลาห่างจากการทดสอบครั้งแรกอย่างน้อย 1 วัน เพราะเป็นช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำ และ ทิพรัตน์

สัตระ (2549) ได้เสนอแนะว่าการทดสอบวัดความคงทนการจำที่เหมาะสมนั้นจะควรมีการทดสอบจากข้อสอบฉบับเดียวกัน และเว้นระยะห่างระหว่างครั้งแรกกับครั้งที่สองประมาณ 2 สัปดาห์ เป็นอย่างต่ำ

จากแนวคิดการกระบวนการจำในระบบสมองที่เริ่มจากความจำจากการรู้สึกสัมผัส ถ่ายโอนไปยังความจำระยะสั้น และความจำระยะยาวในที่สุด ความสำคัญของการเกิดจินตภาพ ผ่านการเชื่อมโยงเปรียบเทียบให้เกิดการคิดเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic thought) ที่มีผลต่อการจำ อันนำไปสู่การพัฒนาภาษา รวมถึงการเสริมสร้างความคงทนในการจำ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดจะเพิ่มพูนความสามารถในการจำพยัญชนะไทย โดยเริ่มจากการดูพยัญชนะไทย ให้เห็นภาพรูปร่างลักษณะ แล้วเชื่อมโยงจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ดังที่ Stephen (1993), Tiernan (1994) และ Dossey (1997) กล่าวว่า การสร้างจินตภาพเป็นเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างความคิด อารมณ์ ร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ โดยการจะสร้างจินตภาพได้ จะต้องใช้ประสบการณ์เกี่ยวกับความจำ ความฝัน การมองเห็น การเชื่อมโยงเปรียบเทียบความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นและจินตนาการ จินตภาพนี้จะเป็นสิ่งที่ถูกถ่ายโอนเข้าไปในระบบความจำ (ชัยพร วิชชาวุธ, 2520) การใช้จินตภาพยังเป็นความสามารถในการตีความ หรือแปลความรูปภาพที่ใช้สื่อความหมายให้เป็นภาษาอย่างถูกต้องอีกด้วย โดยใช้ทักษะการใช้จินตนาการ และการเชื่อมโยงเป็นสำคัญ (Russell, 1985 อ้างถึงใน Avgerinou & Pettersson, 2011)

นอกจากจินตภาพช่วยในการจำแล้ว การฟังเรื่องที่เล่าก็สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจำได้เช่นกัน ดังที่ Malkina (1995) Aiex (2006) และสมศักดิ์ ปริบุรณะ (2550) กล่าวถึง การเล่าเรื่องว่า เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประสิทธิผลกับผู้เริ่มเรียนภาษา เพราะสามารถแสดงถึงอารมณ์ต่างๆ อันช่วยกระตุ้นการรับรู้ ส่งเสริมการสร้างจินตนาการ และก่อให้เกิดการจดจำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กเล็ก นอกจากนี้ยังสร้างความรื่นรมย์ให้แก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลิน สนุก และผ่อนคลาย ซึ่งก็มีผลต่อการจำด้วย (Coyle & Gomez, 2014)

เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้สอนอยู่ในระดับปฐมวัย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังจำลักษณะพยัญชนะไทยได้ไม่ดีเท่าที่ควร หรือจำได้ในความจำระยะสั้น ไม่สามารถคงความจำได้หลังจากเรียนไปแล้วระยะหนึ่ง ทั้งนี้วิธีการเรียนการสอนพยัญชนะ ที่ใช้ในปีการศึกษาที่ผ่านผู้วิจัยใช้การท่องจำพยัญชนะแบบเรียงลำดับ ก ถึง ฮ ใช้กิจกรรมเพลงประกอบ และใช้หนังสือคัดไทยประกอบภาพ เช่น ก. ใช้ภาพไก่ แม้จะยึดหลักการสอนให้ฝึกซ้ำไปมา เน้นการท่องจำ เพื่อให้พยัญชนะที่เรียนถ่ายโอนเข้าสู่ความจำระยะสั้น ไปยังความจำระยะยาวได้ในที่สุด แต่นักเรียนก็ไม่สามารถจำพยัญชนะไทยได้ กล่าวคือ เมื่อมีการทดสอบเรื่องของลักษณะพยัญชนะ นักเรียนก็ไม่สามารถแยกพยัญชนะบางตัวซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน ออกจากกันได้ เช่น กถภ, ขชซ, บปษ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำหลักการสร้างจินตภาพ ที่มีแนวคิดว่าจินตภาพ เมื่อเกิดขึ้นในระบบความจำ จะสามารถถ่ายโอนไปสู่ความจำระยะสั้น และฝังตัวในความจำระยะยาวในที่สุด โดยประยุกต์การจัดกลุ่มพยัญชนะ และการเล่าเรื่องประกอบของหนังสือนิทานผสานอักษร ที่เขียนโดยกุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2561) หนังสือดังกล่าวได้มีการเชื่อมโยงพยัญชนะมีรูปคล้ายคลึง แล้วใช้เรื่องเล่านิทานให้นักเรียนเกิดจินตนาการ เห็นภาพว่าพยัญชนะตัวหนึ่งมีความเชื่อมโยงกับอีกพยัญชนะอีกตัวหนึ่ง ที่มีความเหมือนและความแตกต่างของรูปพยัญชนะที่เกิดขึ้น ดำเนินเรื่องราวความเป็นมาอย่างไร ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการสอนในหนังสือเล่มนี้ ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุก หากที่สำคัญจะช่วยกระตุ้นการสร้างจินตนาการ จนนำไปสู่การเชื่อมโยงภาพที่เห็น จนสามารถจดจำทั้งเรื่องราวและจำพยัญชนะได้ เพราะมีจินตภาพ หากมีการศึกษาวิจัยวิธีการสอนพยัญชนะด้วยจินตภาพ และการเล่าเรื่อง น่าจะเป็นประโยชน์ต่อครู และเด็กปฐมวัยได้อีกด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง โดยประยุกต์ดัดแปลงการจัดกลุ่มและเรื่องเล่าในหนังสือนิทานผสานอักษรดังกล่าวข้างต้น เพื่อพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70

2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตที่ใช้ในการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนานาชาติในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 แห่ง คือ 1) โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสคูล (นักเรียนจำนวน 57 คน) 2) โรงเรียนนานาชาติสยาม (นักเรียนจำนวน 12 คน) 3) โรงเรียนโกลบอลอินเดียนานาชาติ (นักเรียนจำนวน 30 คน) 4) โรงเรียนนานาชาติเอไอที (นักเรียนจำนวน 150 คน) รวมนักเรียนทั้งหมดจำนวน 249 คน ซึ่งแต่ละห้องของโรงเรียนได้รับการจัดแบ่งนักเรียนแบบคละความสามารถทำให้นักเรียนทุกห้องมีความรู้ความสามารถพื้นฐานโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน (Gall,Brog and Gall, 1996)

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสคูล ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 17 คน เลือกโดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้หน่วยห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับฉลาก

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย

2. ความคงทนในการจำพยัญชนะไทย

3. พฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทย

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ตัวพยัญชนะไทย จำนวน 15 ตัว ซึ่งได้จัดกลุ่มตามการจัดกลุ่มพยัญชนะของ กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2561) ที่จัดกลุ่มตามรูปลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน อันเป็นการยึดหลักการของ Robert Marzano (2001) ในเรื่องการจัดกลุ่มเพื่อเอื้อต่อการแยกแยะ และการวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ง่ายขึ้น โดยกลุ่มพยัญชนะ แบ่งออกเป็น ดังนี้ 1) พยัญชนะ ก ถ ภ 2) พยัญชนะ ข ช ซ 3) พยัญชนะ บ ป ษ 4) พยัญชนะ น ม ฉ 5) พยัญชนะ ผ ฝ ย

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาเก็บข้อมูล คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ประกอบด้วยเครื่องมือและขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้พยัญชนะไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สร้างโดยการวิเคราะห์ เนื้อหาที่จะนำไปสู่การสร้างจินตภาพเชื่อมโยงกับการเล่าเรื่อง พยัญชนะไทย นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน แต่ละแผนใช้เวลา 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 30 นาที รวมใช้เวลา 15 คาบเรียน ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ มีแบบฝึกและแบบทดสอบเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการจำพยัญชนะไทย และแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนมีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00 สามารถนำไปใช้ได้

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ประกอบด้วย

ชุดที่ 1 แบบทดสอบเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการจำพยัญชนะไทย แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเขียนคำตอบ จำนวน 3 ข้อ 3 คะแนน

ชุดที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยหลังเรียน (posttest) เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 2 ตัวเลือก แบ่งเป็น 3 ตอน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00 สามารถนำไปใช้ได้

หลังจากนั้นนำแบบทดสอบไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ในโรงเรียนไทยอินเตอร์-เนชั่นแนลสกูล จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่ง แบบทดสอบ

วัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย มีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.340 – 0.808 และค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.26 ขึ้นไป มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยของนักเรียนปฐมวัย ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง มี 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา จำนวน 10 ข้อ ลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) โดยเกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) แบบสังเกตพฤติกรรมมีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00 สามารถนำไปใช้ได้

หลังจากนั้นนำแบบสังเกตพฤติกรรมต่อการเรียนรู้ตัวพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง แล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ในโรงเรียนไทยอินเตอร์-เนชั่นแนลสกูล จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนกับนักเรียนชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสคูล โดยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นตอนดังนี้

1. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

2. ดำเนินการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ ละ 3 คาบเรียน รวมเวลา 15 คาบเรียน ในแต่ละแผนการเรียนรู้ มีแบบฝึกและแบบทดสอบเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการจำพยัญชนะไทย และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย เพื่อเก็บคะแนนและข้อมูล

1. หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จนครบทั้ง 5 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย จำนวน 1 ชุด มี 3 ตอน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน เพื่อเก็บคะแนน

2. เมื่อได้ทดสอบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยครบ 2 สัปดาห์แล้ว ผู้วิจัยทดสอบวัดความคงทนในการจำใหม่อีกครั้ง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยชุดเดียวกับการทดสอบครั้งแรก แต่ใช้การสลับข้อ เพื่อศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทย

3. นำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อแปลผล ในรูปตารางและการพรรณนา และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์คะแนนวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัยหลังเรียน กับเกณฑ์ โดยใช้ t-test for One sample

2. วิเคราะห์ความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัยหลังเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องประกอบ จากคะแนนวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย หลังการสอบหลังเรียน ที่ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test for Dependent samples

3. วิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำพยัญชนะไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ดังแสดงตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม นักเรียนจำนวน 17 คน

ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 70	Mean	S.D.	Df	t	sig.
หลังเรียน	15	10.5	13.06	2.01	16	5.237*	0.00

*อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง พบว่านักเรียนมี Mean = 13.06, S.D.= 2.01 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม Mean = 10.5 คะแนนซึ่งสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig.=.000, t=5.237*)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ ดังแสดงตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ครั้งที่ 1และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน

ความคงทนในการจำพยัญชนะไทย	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	df	T	sig.
ทดสอบครั้งที่ 1	20	16.53	1.66	16	2.762*	.014
ทดสอบครั้งที่ 2	20	17.65	2.03			

*อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน พบว่า ทดสอบครั้งที่ 1 Mean = 16.53, S.D.=1.66 เมื่อเปรียบเทียบกับทดสอบครั้งที่ 2 Mean = 17.65 , S.D.= 2.03 คะแนนเฉลี่ยทดสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าทดสอบครั้งที่ 1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 ผลศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ดังแสดงตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 17 คน

ลำดับ	พฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง										คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์		ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา					
	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย	สามารถเขียนตอบคำถาม (กล้ามเนื้อมือ)	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง	ฟังผู้อื่นพูดจนจบ	สนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ		
1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2.89	มาก
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.97	มาก
3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2.43	ปานกลาง
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.99	มาก
5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2.85	มาก
6	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2.37	ปานกลาง
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.89	มาก
8	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2.86	มาก
9	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2.69	มาก
10	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2.33	ปานกลาง
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2.89	มาก
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.97	มาก
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.95	มาก
14	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2.83	มาก
15	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2.33	ปานกลาง
16	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2.47	ปานกลาง
17	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2.60	ปานกลาง
ะแนนเฉลี่ย	**2.72**	**2.36**	**2.71**	**2.76**	**2.91**	**2.66**	**2.65**	**2.61**	**2.80**	**2.98**	**2.72**	**มาก**
S.D.	**0.28**	**0.36**	**0.24**	**0.24**	**0.15**	**0.39**	**0.39**	**0.40**	**0.24**	**0.03**	**0.33**	
รายด้าน	**2.54**		**2.74**		**2.78**		**2.76**					
S.D.	**0.37**		**0.24**		**0.32**		**0.33**					
แปลความ	**ปานกลาง**		**มาก**		**มาก**		**มาก**					

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำพยัญชนะไทยอยู่ในระดับมาก จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 64.71 อยู่ในระดับปานกลาง 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29 คะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 2.72 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ทำได้สม่ำเสมอ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสังคม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 ด้านสติปัญญา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.76 ด้านอารมณ์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 และ ด้านร่างกายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายผล ได้แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม มีคะแนนเท่ากับ 10.5 คะแนนซึ่งสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig.=.000, t=5.237*) จะเห็นได้ว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 70 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องช่วยทำให้นักเรียนจำพยัญชนะไทย 15 ตัว ซึ่งได้จัดกลุ่มตามการจัดกลุ่มพยัญชนะ ตามแนวคิดของ กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2561) ที่จัดกลุ่มตามรูปลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน อันเป็นการยึดหลักการของ Robert Marzano (2001) ในเรื่องการจัดกลุ่ม เพื่อช่วยการแยกแยะและวิเคราะห์ นอกจากนั้นยังมีแบบฝึกซึ่งทำให้เกิดการทำซ้ำ โดยนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติเอง การสอนด้วยการจัดกลุ่มลักษณะพยัญชนะดังกล่าวนี้ จึงสอดคล้องกับหลักพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ที่มีหลักการว่า เด็กปฐมวัยยังไม่มีความสามารถที่จะพิจารณาหลายๆ อย่างผสมกันปนกัน กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ ยังไม่สามารถแบ่งกลุ่มแยกแยะความเหมือนและแตกต่างด้วยตนเองได้ดี หากไม่ได้รับการช่วยเหลือ ดังนั้นการจัดกลุ่มโดยใช้ความเหมือนและความต่างให้ และชี้แนะให้เด็กเล็กมองเห็น จึงเป็นการช่วยการส่งเสริมการเรียนรู้และการจดจำของเด็กได้ (Brown, & Cocking, 1999; Fuchs et al., 2006)

นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพและการเล่าเรื่องเป็นการกระตุ้นให้เกิดความคิดให้เห็นภาพ ซึ่ง เป็นความคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างจินตนาการและการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบภาพจินตนาการที่เกิดขึ้นกับตัวพยัญชนะไทยในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้และจดจำ ดังที่ Russell (1985 อ้างถึงใน Avgerinou & Pettersson, 2011) กล่าวว่า เมื่อผู้เรียนภาษาเกิดจินตภาพ เห็นเรื่องราวในใจก็จะนำไปสู่การใช้ภาพในเชิงสัญลักษณ์เพื่อใช้สื่อความหมาย ดังที่ Li-Yuan Wu (2013) เสนอว่าระบบการคิดเชิงสัญลักษณ์ของเด็กปฐมวัยมีผลกับความจำและพัฒนาการทางภาษาของเด็กเป็นอย่างมาก

การที่งานวิจัยของผู้วิจัยแสดงผลว่า ความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ สอดคล้องกับผลงานวิจัย Allahmoradi (2018) ที่นักเรียนชั้นประถมต้นมีคะแนนความสามารถในการจำคำศัพท์สูงขึ้นหลังจากใช้กลยุทธ์การใช้จินตภาพ และยังสอดคล้องกับงานของ ผกาพันธ์ เชฏฐาวิวัฒนา (2560) ศึกษาการสอนการเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โดยการใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผลวิจัยพบว่า การเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภายหลังการใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 26.08) มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25จากนักเรียน 32 คน และมีคะแนนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยังสอดคล้องกับ Barton, Kelly (2013) ที่ใช้การเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มทักษะทางภาษาของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนจินตนาการ ความจดจำ และการเล่าเรื่องที่ได้ฟัง สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังที่ Malkina (1995อ้างถึงใน ธริตา นาคสวสดิ์, 2558) ได้กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประสิทธิผลกับผู้เริ่มเรียนภาษา เพราะสามารถใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ได้ อันช่วยกระตุ้นการรับรู้ สร้างจินตนาการ และเสริมสร้างการจดจำ การเล่าเรื่องไม่เพียงแต่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดจินตนาสร้างภาพในใจ (Barton, Kelly, 2013) หากยังเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กเล็ก

เมื่อเด็กเกิดความสนใจที่จะฟัง การเรียนรู้ก็จะเพิ่มพูนไปด้วย (สมศักดิ์ ปริบุรณะ, 2550) นอกจากนั้น การเล่าเรื่องยังช่วยให้เกิดความคิดเชิงเหตุผล ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการการคิดวิเคราะห์อันจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ และความจดจำ (ชนาทิป บุปผามาศ,2553)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ พบว่าการทดสอบครั้งที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานท่ากับ 1.66 เมื่อเปรียบเทียบกับการทดสอบครั้งที่ 2 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.03 คะแนนเฉลี่ยทดสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าทดสอบครั้งที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (sig.=.014, t=2.762*) ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน เนื่องจากคะแนนทดสอบครั้งที่ 2 มีคะแนนคงที่และเพิ่มขึ้นประมาณ 1-3 คะแนน อย่างไรก็ตามก็ถือว่าเป็นคะแนนที่สูงกว่าเดิมจึงทำให้ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีคะแนนแตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

การที่นักเรียนมีคะแนนการจำพยัญชนะไทยครั้งที่ 2 แตกต่างจากครั้งที่ 1 แสดงให้เห็นประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ดังที่ Guilford (1956 อ้างถึงใน Yushinta et al, 2020) Thurstone(1958 Maydeu-Olivares, Alberto (2004) และ Adams (1967อ้างถึงใน Yushinta et al, 2020) ความจำเป็นความสามารถที่จะเก็บหน่วยความรู้ไว้ สามารถระลึกได้และถูกนำออกมาใช้ได้ การจดจำข้อมูลนั้นยาวนาน ข้อมูลนั้นต้องถูกนำไปเก็บในความจำระยะยาว (Long term memory) (Akinson, & Shiffrin, 1968) การที่ข้อมูลที่เราพบ เห็น หรือเรียนรู้จะเอาไปในความจำระยะยาวได้ ต้องผ่านวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การเกิดจินตภาพ (Ishai & Sagi, 1997; Keogh & Pearson, 2011) การรับรู้ข้อมูลนั้นด้วยประสาทสัมผัสที่หลากหลาย (Quak et al, 2015; Meesat, 2015) อย่างเช่นงานวิจัยของ ณัฐพร กองสิน (2562) ที่ศึกษาเรื่องการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจำพยัญชนะไทย ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ ซึ่งถือเป็นการสร้างบทเรียนที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายได้ช่วยในเรื่องการจำพยัญชนะไทยได้ดียิ่งขึ้นจริง และการได้ลงมือปฏิบัติซ้ำไปมา (Atkinson & Shiffrin, 1968; Meesat, 2015; Tagliabue et al, 2020)

ตอนที่ 3 ผลศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย พบว่า นักเรียนทุกคนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำพยัญชนะไทยอยู่ในระดับมาก จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 64.71 อยู่ในระดับปานกลาง 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29 คะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 2.72 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ทำได้สม่ำเสมอ แบ่งเป็นด้านๆ คือ ด้านสังคม ได้แก่ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้ ด้านสติปัญญา ได้แก่ ฟังผู้อื่นพูดจนจบ สนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ ด้านอารมณ์ ได้แก่ กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ ด้านร่างกาย ได้แก่ ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย สามารถเขียนตอบคำถาม(กล้ามเนื้อมือ)ได้

การที่พฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวอยู่ในระดับมาก มีปัจจัยมาจากจุดมุ่งหมายหลักของการเล่าเรื่องกับเด็กปฐมวัย ดังที่ ฉวีวรรณา กินาวงศ์ (2543)ได้เสนอแนะว่า การเล่าเรื่องมีจุดมุ่งหมาย เพื่อสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการ ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ของเด็กให้รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง ส่งเสริมด้านมนุษย์สัมพันธ์กับผู้อื่น และสร้างคุณธรรมและเจตคติที่ดี รวมถึงส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก เนื่องจากเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน ผ่านการการใช้จินตภาพกับการเล่าเรื่อง ที่ใช้รูปพยัญชนะ ทิศทางลายเส้น การเล่าเรื่องที่มีตัวละคร เพื่อให้นักเรียนปฐมวัยสร้างจินตภาพคิดเชิงเหตุผล แยกแยะความเหมือนความต่างของพยัญชนะได้ การใช้ภาษาท่าทางประกอบการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบถามตอบพูดคุยกัน และการฝึกเขียนหลังจากเล่าเรื่องเสร็จถือเป็นกิจกรรมที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมอย่างเต็มที่ อันส่งผลให้พวกเขามีความสุข มีแรงจูงใจที่จะตั้งใจเรียน ดังที่ศรีวิไล เชาว์ปรีชา (2550) ได้เสนอแนะว่า การเรียนการสอนเด็กเล็กต้องใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ไม่เน้นความเป็นวิชาการที่ซับซ้อนและใช้

กิจกรรมร่วมกันเรียนเป็นกลุ่ม เพื่อสร้างความน่าสนใจ สนุกสนาน และทักษะการเข้าสังคม และดังที่ Li-Yuan Wu (2013) ได้เสนอแนะว่าพัฒนาการเรียนรู้ และภาษาของเด็กเล็กต้องอาศัยการเล่นที่สามารถสร้างจินตนาการได้ เช่น การใช้ท่าทาง การใช้รูปภาพ หรือสิ่งของที่เป็นสัญลักษณ์ และการเล่าเรื่องประกอบทั้งจากการพูด การเล่นแบบนี้จะช่วยพัฒนาการคิดวิเคราะห์ จินตนาการ การจดจำ ภาวะอารมณ์ระหว่างเรียน ทัศนคติในการเรียน พัฒนาภาษา และการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล นอกจากนี้ผลของการวิจัยนี้พบว่านักเรียนปฐมวัยมีพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับผลวิจัยของ Wicke (1992 อ้างถึงใน อารีญา เชี่ยวจอหอ, 2551) ที่ได้ใช้การเล่านิทานในการสอนภาษาเยอรมัน กับเด็กปฐมวัย ที่ประเทศแคนาดา พบว่าผลการประเมินทางด้านพฤติกรรมการเรียน จากการสังเกตการณ์ เช่นสังเกตความตั้งใจเรียน ความสุขขณะที่เรียน การทำแบบฝึกหัด หรือการบ้าน เป็นต้น อยู่ในระดับดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูปฐมวัยควรศึกษาและคัดเลือกเรื่องเล่าให้มีความสอดคล้องกับตัวพยัญชนะที่ได้เลือกมาใช้ อาจ มีเนื้อเรื่องที่สนุก เข้าใจง่าย

1.2 จัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้เพียงพอเหมาะกับจำนวนผู้เรียน ขนาดห้องเรียน

1.3 กิจกรรมที่เลือกใช้ โดยเฉพาะสื่อที่นำใช้ในการเล่าเรื่องควรมีขนาดใหญ่เพียงพอให้นักเรียนมองเห็น

1.4 ผู้สอนควรต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของช่วงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมสร้างจินตภาพ การเล่าเรื่องและที่ใช้ในการปฏิบัติทบทวนสำหรับนักเรียนปฐมวัย

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการจัดกิจกรรมการสอนพยัญชนะไทยด้วยจินตภาพ และการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนปฐมวัยในชั้นอื่นๆ เช่น อนุบาล 2 และอนุบาล 3

2.2 ควรนำหลักการจัดการเรียนรู้ด้วยจินตภาพและการเล่าเรื่องไปใช้พัฒนาความสามารถในการจำและความคงทน ในด้านภาษา เช่น คำศัพท์ภาษาไทย คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์, (2535). *เทคนิคการเล่านิทานในเทคนิคน่ารู้ควรคู่แก่เด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ

_____. (2561). *นิทานผสานอักษร เล่ม 1 ก ถ ภ ฎ ฏ.* กรุงเทพฯ: อักษร เนกซ์.

_____. (2561). *นิทานผสานอักษร เล่ม 2 ข ช.* กรุงเทพฯ: อักษร เนกซ์.

_____. (2561). *นิทานผสานอักษร เล่ม 3 บ ป ษ.* กรุงเทพฯ: อักษร เนกซ์.

_____. (2561). นิทานผสานอักษร เล่ม 7 ผ ฝ ย. กรุงเทพฯ: อักษร เนกซ์.

ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2543). *การศึกษาเด็ก.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ชนาทิป บุปผามาศ. (2553). *การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถาม.* วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชัยพร วิชชาวุธ. (2520). *ความจำของมนุษย์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพร กองสิน. (2562). *การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจำพยัญชนะไทย.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรังสิต.

ทิพรัตน์ สัตระ. (2549). *ผลการใช้เทคนิคผังกราฟิกในการสอนวิทยาศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ธริตา นาคสวัสดิ์. (2558). *การเล่านิทานประกอบภาพเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.* วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1.* พิมพครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.

ผกาพันธ์ เชฏฐาวิวัฒนา. (2560). *การเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จากการใช้รูปภาพประกอบกิจกรรม ศิลปะสร้างสรรค์.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2544). *การวิจัยการศึกษาปฐมวัย.* กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.

ศรีวิไล เชาว์ปรีชา. (2550). *การศึกษาพฤติกรรมความสุขของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมศักดิ์ ปริบุรณะ. (2550). *นิทาน ความสำคัญและประโยชน์.* ราชบุรี: สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

อารีญา เชี่ยวจอหอ. (2551). *การใช้การเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ สีลม.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Adams, J.A. (1967). *Human Memory*. New York: McGrew-Hill Book Company.

Aiex, N.K. (2006). *Storytelling by Children*. [online] Available from http://www.vtaide.com/png1ERIC/Storytelling.htm [accessed October 13, 2020].

Allahmoradi, N. (2018). *The Effect of Imagery Strategy on Learning Vocabulary Among Elementary Students of Iran.*, M.A., Ilam University, IRAN.

Atkinson, R.C.& Shiffrin, R.M. (1968). Human Memory: A Proposed System and Its Control Processes. The Psychology of Learning and Motivation, pp.89-195. New York. Academic Press.

Avgerinou, M.D.& Pettersson, R. (2011). Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy. *Journal of visualliteracy.* 30(2), 1-19.

Bloom, B.S. (1976). *Human Characteristics and School Learning.* New York: McGraw-Hill Book Company.

Barton, K. (2013). *Literacy and Dramatic Play: Storytelling with Props Increases Preschool Children's Language Skills During Play.* Alabama. University of Alabama. [online] Available from https://ir.ua.edu/handle/123456789/1780 [accessed October 15, 2020].

Brown, & Cocking. (1999). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, D.C.: National Academy Press. [online] Available from https://www.nap.edu/read/9853/chapter/1#ix [accessed October 15, 2020].

Chiara, F.T., Sara, A., Giulia, C. & Veronica, M. (2020). *Learning by task repetition enhances object individuation and memorization in the elderly.* Scientific Reports vol 10.

Coyle, Y., & Gomez Gracia, R. (2014). Using Songs to Enhance L2 Vocabulary Acquisition in Preschool Children. *ELT Journal*, 68(3), 276-285.

Dossey, B.M. (1997). *Imagery in Core Curriculum for Holistic Nursing.* Gaithersburg, Md: Aspen Publishers.

Fuchs, L., Compton, D.L., Powell, S.R., Seethaler, P.M., Cappizzi, A.M., Schatschneider, C., & Fletcher, J.M. **(**2006**).** The Cognitive Correlates of Third-Grade Skill in Arithmetic, Algorithmic Computation, and Arithmetic Word Problems. *Journal of Educational Psychology* 98(1), 29-43.

Gall, M. D., Borg, W. R., and Gall, J. P. (1996). *Educational Research: An Introduction*. Longman Publishing, New York.

Ishai, A., & Sagi, D. (1997). Visual imagery: Effects of Short- and Long-Term Memory. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 9(6), 734–742.

Keogh, R., & Pearson, J. (2011). Mental imagery and visual working memory. *PLoS ONE*, 6(12), Article e29221.[online] Available from https://doi.org/10.1371/journal.pone.0029221 [accessed October 16, 2020].

Li-Yuan Wu. *(*2013*).* Children's play and symbolic representation.*National University of Tainan. Review of Global Management and Service Science*, Vol. 3, 2013.

Malkina, N. (1995). *Story telling in Early Language Teaching* Russia. [online] Available from www//exchange.stage.gov/forum/vols/ vol00/no1/P38.htm [accessed October 16, 2020].

Marzano, R.J. (2001). *Designing a New Taxonomy of Educational Objectives. Experts in Assessment.* Thousand Oaks, California: Corwin Press.

Maydeu-Olivares, A. (2004). Thurstone Case V Model: A Structural Equations Modeling Perspective. *Modeling Perspective,* pp. 41-66.

Meesat, P. (2015). *Somatically Enhanced Approach (SEA) in Intensive Thai Course for Academic Purposes.* An Unpublished Ph.D. Thesis of the University of Canberra, Canberra.

Piaget, J. (1969). *Biology and knowledge.* Chicago: University of Chicago Press.

Quak, M., London, R. E., & Talsma, D. (2015). A Multisensory Perspective of Working Memory. *Journal Frontiers in Human Neuroscience*, Vol 9.

Stephens, R. L. (1993). Imagery: A Stragic Intervention to Empower Clients Part I-review of Research Literature. *Clinical Nurse Specialist,* 7(4), 170- 174.

Tiernan, P. J. (1994). Independent Nursing Interventions: Relaxation and Guided Imagery in Critical Care. *Critical Care Nurse*, 14(5), 47-51.

Thurstone, L.L. (1958). *Primary Mental Abilities. Chicago* : University of Chicago.

Yushinta, A., Sukarmin, & Suharno. (2020). *Analysis of Student's Creative Thinking Skills Profiles on Work and Energy Topics.* AIP Conference Proceeding 2296. *[*online*]* from https*://*aip.scitation.org*/*doi*/*abs*/*10.1063*/*5.0030396 [Retrieved October 16, 2020].