

ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถ
ในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

Results of Applying Central Region Folktales Integrated with Gamification to Develop
Reading for Main Idea and Creative Writing Skills of Primary Six Students
at Ongkharak Demonstration School Srinakharinwirot University

อิศเรศ สุขชม (Isaras Sukchom) *

ธนรัชต์ ศิริสวัสดิ์ (Thanarat Sirisawadi)**

ศศิธร กาญจนสุวรรณ (Sasithorn Kanchanasuwan)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถการอ่านจับใจความกับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความ 3) แบบทดสอบการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสัมพันธ์กับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก ($r=.647^{**}$) และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

คำสำคัญ : เกมมิฟิเคชัน, ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์, ความสามารถในการอ่านจับใจความ
นิทานพื้นบ้านภาคกลาง

*นักศึกษานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิตแขนงหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

**รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Abstract

The objectives of this research were to compare reading comprehension ability and creative writing ability of grade 6 students before and after the instruction with the use of Central Region folktales together with gamification and to examine the relationship between reading comprehension ability and creative writing ability of the students by the use of Central Region folktales together with gamification as instructional media. The research sample consisted of 30 grade 6 students at Ongkharak Demonstration School, Srinakharinwirot University. The research instruments were (1) lesson plans to develop reading comprehension ability and creative writing ability, (2) a test on reading comprehension ability, and (3) a test on creative writing ability. The data obtained were statistically analyzed by the mean, standard deviation, t-test, and Pearson correlation coefficient.

The research findings revealed that (1) the post-learning reading comprehension ability and creative writing ability of the grade 6 students was higher than ones before the instructional session at the .01 level of statistical significance; moreover, the reading comprehension ability of the grade 6 students correlated positively with their creative writing ability ($r = .647^{**}$), which was at the .01 level of statistical significance.

Keywords: Gamification, Creative writing ability, Reading comprehension ability, Central Region folktale

บทนำ

การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากการเขียนที่ดีนั้นเริ่มจากการอ่านที่ดีเสมอ ซึ่งการเขียนเชิงสร้างสรรค์นักเรียนจะต้องรังสรรค์ความคิด การใช้คำ การเขียนประโยค การใช้โวหาร ผ่านตัวอักษรดังที่ Munsetthewit (2009) กล่าวว่า การสร้างสรรค์เรื่องใหม่เป็นการเขียนที่เกิดการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานจากการอ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความรู้สึกที่แตกต่างจากผู้เขียน ต้องการเปลี่ยนแปลงเรื่องใหม่ทั้งหมด หรืออาจจะเปลี่ยนแปลงบางอย่างเพื่อให้เป็นไปตามที่ตนเองต้องการโดยนำเสนอเรื่องใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา

ปัจจุบันโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ จัดการเรียนการสอนด้วยระบบการสอนแบบออนไลน์ให้นักเรียน โดยการสอนผ่านโปรแกรม Microsoft Team ให้นักเรียนทุกระดับชั้น เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 โดยยึดหลักของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นที่การมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนด้วยการสร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมายมากยิ่งขึ้นสถานศึกษามีนโยบายในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้โดยเฉพาะการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และการเรียนแบบผสมผสานแต่

ปัญหาคือ ครูพบว่านักเรียนไม่สนใจในการเรียนขาดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ใช้เวลาเรียนรู้ไปกับการใช้โทรศัพท์มือถือ เช่น เล่นเกม ดูวิดีโอผ่านเว็บไซต์ ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและครูสอน จากปัญหาที่ได้กล่าวมานั้นเป็นหน้าที่หลักของครูที่จะต้องพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนในปัจจุบัน ต้องทำให้นักเรียนเห็นถึงคุณค่าของการเรียน ส่งเสริม การมีส่วนร่วมในการเรียน รวมทั้งสร้างความผูกพันในการเรียนของนักเรียน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

แนวคิดเกมมิฟิเคชันสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีบทบาท มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน Panich (2012) ซึ่งตรงกับการจัดการเรียน การสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ถูกนำมาปรับใช้ในทางการศึกษามากขึ้น นักเรียนได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ Boonsarn (Boonsarn, 2007) ที่ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมภายหลังจาก การจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ อีกทั้งยังส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญ สามารถช่วยผู้สอนให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ และสร้างความผูกพันในการเรียนสำหรับนักเรียน ปัจจัยเหล่านี้มีอิทธิพลโดยตรงต่อความอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งผลทางอ้อมถึงการช่วยลดปัญหา ลาออกของนักเรียนที่ไม่มีความสุขกับการเรียนออนไลน์อีกด้วย

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์ โดยคาดหวังว่า จะสามารถพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจและความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ให้ดีขึ้นทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้นและจะช่วยสร้างให้นักเรียนมีความผูกพันรักบ้านเกิดของตนเอง และมีความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิตในชุมชนของตนเองมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางได้มาเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีจำนวน 4 ห้อง จำนวนนักเรียน 101 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) ซึ่งได้จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น รวม 10 แผน ใช้เวลาสอนทั้งหมด 20 ชั่วโมง

2. แบบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยในการสร้างเครื่องมือ มีขั้นตอนดังนี้

1. สร้างเครื่องมือจากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา ศึกษาตัวชี้วัดมาตรฐาน ตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. ศึกษาเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับแนวการสอนอ่านจับใจความ การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ขั้นตอน วิธีการสอน รูปแบบและข้อเสนอแนะต่างในการที่จะนำไปประยุกต์ เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

3. ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสารวิชาการต่างๆ ได้แก่ คู่มือครู คู่มือการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือคู่มือการสอนอ่านและเขียนของกระทรวงศึกษาธิการ และจัดทำกรอบแผนการเรียนรู้

4. ศึกษาวิธีการ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและเทคนิคการสอน ด้วยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

5. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ รูปแบบเนื้อหา ตลอดจนขอคำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงก่อนส่งผู้เชี่ยวชาญ

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่าน พิจารณา ผลการประเมินค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับ 4.60 ได้ค่า (IOC) เท่ากับ 1.00 และค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ค่า (IOC) เท่ากับ 0.95

8. ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

- ## การเก็บรวบรวมข้อมูล

E	X
---	---

O_1 การทดสอบก่อนเรียน

O_2 การทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

- ค่าเฉลี่ย 0.60 - 0.79 กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์ ค่อนข้างสูง

ค่าเฉลี่ย 0.40 – 0.59	กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 0.20 - 0.39	กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์	ค่อนข้างน้อย
ค่าเฉลี่ย 0.00 - 0.19	กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์	น้อยมาก

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 1 คะแนนความสามารถการอ่านจับใจความ ก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน	คะแนนพัฒนา (D)
1	6	7	1
2	7	10	3
3	5	10	5
4	7	10	3
5	8	10	2
6	8	10	2
7	7	8	1
8	7	8	1
9	6	8	2
10	7	10	3
11	7	10	3
12	8	10	2
13	7	10	3
14	8	10	2
15	5	8	3
16	8	10	2
17	8	10	2
18	7	9	2
19	4	9	5
20	8	10	2
21	5	9	4

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน	คะแนนพัฒนา (D)
22	7	10	3
23	6	9	3
24	6	9	3
25	4	8	4
26	8	10	2
27	8	10	2
28	9	10	1
29	6	8	2
30	7	10	3
เฉลี่ย	6.80	9.33	2.53

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนของความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.80 และหลังเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.33 ค่าคะแนนพัฒนาเฉลี่ยรวมมีค่าเท่ากับ 2.53

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความ ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสามารถ	N	M	SD	<u>D</u>	df	t	P
การอ่านจับใจความ							
ก่อนเรียน	30	6.80	1.27				
				2.53	29	13.32	.000*
หลังเรียน	30	9.33	0.92				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 3 คะแนนความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบ หลังเรียน	คะแนนพัฒนา (D)
1	10	17	7
2	14	19	5
3	12	19	7
4	13	17	4
5	14	19	5
6	14	19	4
7	14	17	3
8	13	18	5
9	10	18	8
10	14	20	6
11	14	20	6
12	14	19	5
13	12	19	7
14	15	20	5
15	12	18	6
16	13	20	7
17	14	20	6
18	13	19	6
19	10	19	9
20	14	19	5
21	10	18	8
22	12	20	8
23	12	19	7
24	12	19	7
25	12	20	8
26	15	20	5
27	14	20	6
28	15	20	5
29	12	18	6

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบ หลังเรียน	คะแนนพัฒนา (D)
30	14	20	6
เฉลี่ย	12.90	18.96	6.06

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนของความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.90 และหลังเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.96 ค่าคะแนนพัฒนาเฉลี่ยรวมมีค่าเท่ากับ 6.06

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน จากการใช้หนานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสามารถการเขียนเชิง สร้างสรรค์	N	M	SD	<u>D</u>	df	t	P
ก่อนเรียน	30	12.90	1.51				
				6.06	29	24.78	.000*
หลังเรียน	30	18.96	0.98				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 4 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีสอนการใช้หนานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อสังเกต/ข้อค้นพบ จากการจัดกิจกรรม

1.ด้านสื่อ เมื่อใช้หนานพื้นบ้านเป็นแบบฝึกหัดท้ายบทนักเรียนจะสนุกสนานกับกับเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หรือเทพนิยายที่มีเวทมนตร์ ซึ่งจะทำให้นักเรียนเขียนและสร้างสรรค์ผลงานออกได้อย่างดีเยี่ยมซึ่งจะแตกต่างกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์อย่างเห็นได้ชัดเจน

2. ด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน โดยปกติแล้วการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์นักเรียนจะไม่ตอบคำถาม และเป็นแบบฝึกหัดซ้ำในรูปแบบเดิม ซึ่งจะทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย แต่เมื่อมีการนำเกมมิฟิเคชั่นมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนต้องการคะแนนสะสม จึงมีการแสดงความคิดเห็นการพูดคุยซักถามในชั้นเรียน และทำผลงานท้ายบทเรียนออกได้เป็นอย่างดี โดยจะใช้ สิ่งที่นักเรียนต้องการนำมาเป็นของรางวัล เช่น บัตรเติมเงิน TrueMoney ขนมห ลูกอม

3. ด้านนักเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจะสังเกตเห็นถึงกระบวนการเขียนสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่โดยนักเรียนมักจะมีการวาดภาพระบายสีเพิ่มเติมในแบบฝึกหัดเสมือนนักเรียนสร้างนิทานเป็นของตนเองโดยไม่ใช่เพียงการเขียนแต่นักเรียนยังสร้างสรรค์วาดภาพอีกด้วย

4. ด้านเนื้อหา จากการตรวจแบบฝึกหัดท้ายเรื่องของทุกแผนการจัดการเรียนทำให้เห็นถึงความสำคัญของการเลือกเนื้อหาที่ที่เหมาะสมกับวัย โดยจะต้องไม่ยาวมาก ตัวละครไม่สลับซับซ้อน เนื่องจากเวลานักเรียนนำเรื่องมาเขียนสร้างสรรค์เรื่องใหม่จะทำให้นักเรียนเขียนได้ไม่ครบถ้วนและไม่สมบูรณ์ เพราะเนื้อหาในเรื่องที่ยาวเกินไป

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถการอ่านจับใจความกับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (n=30)

ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถ การอ่านจับใจความกับความสามารถ การเขียนเชิงสร้างสรรค์	ความสามารถการอ่าน จับใจความ	ความสามารถการเขียน เชิงสร้างสรรค์
ความสามารถการอ่านจับใจความ	1	.647**
ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์	.647**	1

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถการอ่านจับใจความกับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กันโดยจำแนกเป็นประเด็น ดังนี้

ความสามารถการอ่านจับใจความมีความสัมพันธ์กับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก ($r=.647^{**}$) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากการพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏผลการวิจัย ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถการอ่านจับใจความกับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความ กับความสามารถ

เขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์เชิงบวก อยู่ระดับสูง

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้นั้นตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน นักเรียนชื่นชอบ และสนุกสนานในการทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะการนำเอาเนื้อเรื่องนิทานภาคกลาง ได้แก่ จังหวัดนครนายก ปราจีนบุรี สระบุรี ฉะเชิงเทรา และปทุมธานี ซึ่งเป็นนิทานท้องถิ่นของแต่ละจังหวัดใกล้เคียงกับพื้นที่ตั้งของโรงเรียนมาสร้างเป็นสื่อ โดยนำมาปรับความยากง่ายให้เหมาะสมกับระดับการอ่านที่ตรงตามวัยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และให้นักเรียนได้คัดเลือกนิทานที่ชอบและสนใจที่จะอ่านเนื้อเรื่อง จึงทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ง่ายอีกทั้งการที่นักเรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆ ก็จะทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความดียิ่งขึ้นดังที่ Munnsethewit (2011) กล่าวว่า การให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนบ่อยๆ เป็นวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านจับใจความได้ดี โดยเฉพาะขั้นที่ 2 อ่านเนื้อเรื่อง ซึ่งนักเรียนต้องอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อให้เข้าใจรายละเอียดของเนื้อเรื่อง และขั้นที่ 3 คิดทบทวนโดยนักเรียนจะทบทวนเรื่องราวที่อ่านไป แล้วหาแนวคิดของเรื่องเพื่อสรุปเรื่องราวที่อ่านอีกทั้ง ประกอบกับการที่นักเรียนได้ฝึกฝนจาก แบบฝึกหัดท้ายบทของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นโดยการใช้หลักของบลูม และสอดคล้องกับ Cjinwaro (2011) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานพื้นบ้านเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทางระดับสถิติอยู่ที่ .05 และสอดคล้องกับ Krainara (2021) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้วิธีสอนอ่านแบบ SQ5R ร่วมกับนิทานพื้นบ้านจังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่มีผลต่อความสามารถการอ่านจับใจความ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเครือข่ายสินปุน - ตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความโดยใช้วิธีสอนอ่านแบบ SQ5R ร่วมกับนิทานพื้นบ้านจังหวัดสุราษฎร์ธานี ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อีกทั้งการนำกระบวนการของเกมมิฟิเคชันมีประยุกต์ใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของนักเรียนเป็นสำคัญในห้องเรียน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและความสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยอาศัยกลไกของแอปพลิเคชันที่นักเรียนสนใจ ได้แก่ Kahoot, Quizzes, Plickers เข้ามาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการสอนควบคู่กับนิทานพื้นบ้านภาคกลางจึงทำให้คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อที่นำมาใช้ในการประกอบเนื้อหาในบทเรียนแต่ละชั่วโมงมีความน่าสนใจ กระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกลำบากเบื่อหน่าย เกิดจินตนาการ ทำให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถการเขียนได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำนิทานพื้นบ้านมาสร้างเป็นแบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละครั้ง เพราะนิทานคือสื่อที่สร้างสรรค์ ทั้งตัวละคร ฉาก แนวคิด กลวิธีดำเนินเรื่อง และมีข้อคิดคติเตือนใจ เมื่อเวลานักเรียนได้ศึกษานิทานแต่ละเรื่องทำให้นักเรียนได้ฝึกการคิดการสร้างสรรค์ และการค้นหาที่ต้องการปรับเปลี่ยนให้เป็นนิทานของตนเองซึ่งทำให้เกิดการเขียนสร้างสรรค์และพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น จากการพิจารณาคะแนนการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง พบว่าจากแผนการเรียนรู้ทั้ง 10 แผนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.47 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.27 และมีคะแนนพัฒนาสูงสุด ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 10 เรื่องกระรอกเจาะมะพร้าวมีค่าเฉลี่ย 16.93 รองลงมาได้แก่แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 9 เรื่องพญาหงส์ทอง มีค่าเฉลี่ย 16.87 และรองลงมาอีกแบบฝึกหัดได้แก่แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 7 เรื่องอิกากับนกยูง มีค่าเฉลี่ย 16.70 สอดคล้องกับ Wongsawan (2018) ได้ศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทานเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 โรงเรียนเบญจมคามสามัคคี พบว่า ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทาน หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 66.81 และ สุกัญญา วันชนะ (2553,น.40) ได้สรุปไว้ว่า การใช้นิทานทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินจากการอ่าน มีพัฒนาการด้านภาษาจากการอ่าน และสามารถเขียนสรุปข้อคิดจากนิทานได้ และยังส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่นๆเช่น ด้านอารมณ์ ทำให้นักเรียนเกิดจินตนาการ ปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม ค่านิยม ความดีงาม และสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน เพื่อจะนำไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงในปัจจุบัน นิทานสามารถสร้างเป็นแบบฝึกหัดที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงนำไปสู่กิจกรรมต่างๆเช่น การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การแต่งนิทาน นอกจากนั้น ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Meesuk (2015) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะช่วยให้ความสามารถของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้นเกิดการสร้างสรรค์เรื่องใหม่ที่น่าสนใจโดยมีพื้นฐานจากการอ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความคิดที่แตกต่างจากผู้เขียน จึงนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเรื่องใหม่ทั้งหมด โดยในการนำเสนอเรื่องใหม่ทั้งนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ในการที่จะเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถอ่านจับใจความกับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน พบว่า ค่า

ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถอ่านจับใจความกับความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ทางบวกเมื่อพิจารณาความสามารถอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจากทุกแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องตามทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike, 1913) โดยยึดกฎ 3 ข้อ คือ กฎแห่งความพร้อม กฎแห่งการฝึกหัดและกฎแห่งผล เมื่อนักเรียนได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความที่มีคะแนนสูงขึ้น ซึ่งจะส่งผลไปยังความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นอีกด้วย อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Srisuwan (2006) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นสื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอทุ่งยางแดง จังหวัดปัตตานี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและเขียนมีค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์ที่ 0.92 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

สรุปได้ว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กันในทางบวก ซึ่งทักษะทั้งสองอย่างจะต้องพัฒนาไปพร้อมกันเพราะเป็นทักษะที่เอื้อและมีผลกระทบต่อกัน ดังนั้น การที่จะพัฒนานักเรียนให้ประสบผลสำเร็จจึงควรจะต้องพัฒนาทักษะทั้งสองพร้อมกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ครูจะต้องเตรียมความพร้อมเป็นอย่างดี โดยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนสื่อ อุปกรณ์ในการสอนออนไลน์ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอน
 2. ครูต้องวางแผนในการสอนให้เหมาะสม เนื่องจากว่าวิธีการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีหลายขั้นตอน ทำให้ใช้เวลามากกว่าที่กำหนด
 3. ในการพัฒนาความสามารถอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เป็นการเรียนในรูปแบบออนไลน์ ครูควรส่งเสริมพฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัยของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง
- ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำวิธีการสอนวิธีการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปพัฒนาความสามารถด้านการเขียนอื่นๆ เช่น การเขียนเรียงความ การเขียนเรื่องสั้น การเขียนนวนิยาย
2. ควรศึกษาเทคนิคหรือรูปแบบการสอนอื่นๆ และนำมาเปรียบเทียบ เช่น แบบใช้เกม (Games-based Learning) ในการพัฒนาความสามารถอ่านจับใจความ และการเขียนเชิงสร้างสรรค์

Reference

- Bunsarn, T. (2017). Instructional program to enhance team work skills by applying gamification technique on programming I for enrichment science classstudent mathayonsueksa IV kanlayanawat school. Master's dissertation, Rajabhat Maha Sarakham University, Maha Sarakham, Thailand. [in Thai]
- Kaemkate, W. (2012). Behavioral Science Research Methodology. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai]
- Munnsettawit, S. (2009). Principles and methods for teaching reading Thai language. (7th edition). Bangkok: Thai Wattana Panich. [in Thai]
- Munnsettawit, S. (2011). Principles and methods for teaching reading Thai language. Bangkok: Prime Minister's Office [in Thai]
- Panich, W. (2012). Ways to create learning for students in the 21st century. (1st edition). Bangkok: Tathata Publication Co., Ltd. [in Thai]
- Shinwaro, S. (2011). The use of stories to develop reading comprehension skills for Prathomsuksa 4 students at Ban Wang Pha School. Chiang Rai Educational Service Area Office, Region 2. (Master's thesis). Chiang Rai : Chiang Rai Rajabhat University. [in Thai]
- Thorndike, E.L. (1913). Educational Psychology. Vol. 1. The Original Nature of Man. Columbia Univ.: New York.
- Wongsawan, V. (2016). Development of learning achievement of primary school students with low academic performance. Academic Journal Bangkok Thonburi University. 5(1): 95-104. [in Thai]
- Srisuwan, P. (2006). The use of local literature, a medium to develop reading and writing skills of Prathom Suksa 6 students in Thung Yang Daeng District Pattani Province. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University. [in Thai]