

การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Writing for Communication Abilities to English Language by using PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with game for students primary 3

กมลวรรณ หาญประเสริฐ (Kamonwan Harnprasert)*

อุบลวรรณ ส่งเสริม (Ubonwan Songserm)**

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน ด้วยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ร่วมกับเกม 2) แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย () ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) สถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียนแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การสอนแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL, ทักษะการเขียน, วิธีการสอน

* นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Master of Education Student in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Dr., Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University

Abstract

The purposes of this research were to 1) compare the English communicative writing ability of students primary 3 before and after learning through the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games and 2) examine the satisfaction of students primary 3 after learning through the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games. The sample group by cluster random sampling that was used in this research consisted of 22 students, primary 3 from Wattakramen School, semester of the 2024 academic year. The research instruments included 1) lesson plans using the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games 2) an English communicative writing ability test and 3) a satisfaction questionnaire regarding the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games. The statistics used for data analysis were mean ($\bar{x}$), standard deviation (SD) and dependent t-test. The results were as follows 1) The English communicative writing ability of third-grade students was significantly higher after learning with the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games than before, at a significant level of .05. and 2) The overall satisfaction of the third-grade students with the PICTURE WORD INDUCTIVE MOD co-operates with games was high.

Keywords : PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL, writing skill, teaching method

บทนำ

เนื่องจากเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ (United Nations) โดยในเป้าหมายที่ 4 ระบุไว้ว่าทั่วโลกต้องมีการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึง โดยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน (United Nations, Department of Economic and Social Affairs, 2023) ซึ่งในประเทศไทยนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 มีพัฒนาการก้าวหน้าเป็นอย่างมากในการบรรลุเป้าหมายในส่วนของผู้ที่ได้รับการศึกษาในระดับประถมศึกษา นอกจากนี้จากรายงานการสังเคราะห์รายงานการสังเคราะห์ตัวชี้วัดด้านการศึกษาไทยตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนอัตราของผู้ที่มีความสามารถในการอ่านออกเขียนยังเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก โดยผลความสำเร็จนั้นครอบคลุมถึงการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพเนื่องจากการศึกษาเป็นการขับเคลื่อนที่มีประสิทธิภาพ

ในการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Synthesis Report of Thailand's Education Indicators Based on the Sustainable Development Goals Framework, 2017:16) อีกทั้งการขาดโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาและการทักษะความรู้ที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพในอนาคต ของเยาวชนที่มีครัวเรือนยากจนข้ามรุ่น ส่งผลให้เยาวชนต้องเข้าสู่ตลาดแรงงานในฐานะแรงงานทักษะต่ำ และส่งผลกระทบต่อระดับรายได้และคุณภาพชีวิตของเยาวชนในอนาคต จึงต้องขจัดปัญหา เพื่อให้เยาวชนที่มีปัญหาครัวเรือนยากจนข้ามรุ่นได้รับโอกาสได้รับการศึกษา และเพิ่มพูนทักษะได้อย่างเต็มศักยภาพ (The 13th National Economic and Social Development Plan, 2023: 97-98)

สืบเนื่องมาซึ่งแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กล่าวว่าทักษะของประชากรในศตวรรษที่ 21 ทั่วโลกตั้งเป้าหมายสร้างให้ได้และไปให้ถึงความต้องการกำลังคนยุค 4.0 ผลจากการเปลี่ยนแปลงระบบ เศรษฐกิจ สังคม และสถานการณ์สังคมสูงวัยส่งผลให้ทุกประเทศทั่วโลกกำหนดทิศทางการผลิต และพัฒนา กำลังคนของประเทศตนให้มีทักษะและสมรรถนะระดับสูง มีความสามารถเฉพาะทางมากขึ้น และในด้าน มุมมองความต้องการอัตราแรงงานไร้ฝีมือและมีความชำนาญไม่มากพอ จะถูกสับเปลี่ยนด้วยกลไกประดิษฐ์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันจึงต้องพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับ แนวการสร้างและการพัฒนากำลังอัตราแรงงาน โดยต้องเน้นย้ำกับการจัดการศึกษาซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิด ความสามารถ และมีทักษะที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ได้รับความรู้ความสามารถและความชำนาญ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตโดยอาจกล่าวได้ว่าผู้เรียนจะสามารถ สร้างอาชีพและเปลี่ยนแปลงสภาพเศรษฐกิจกับสภาพสังคมให้ดีขึ้นได้ นอกจากการสอนทักษะการพูดและฟังที่ เป็นสิ่งสำคัญแล้วการเขียนซึ่งเป็นทักษะหนึ่งของการสื่อสารก็เป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก Brink, Satya (Satya, 2020) ได้กล่าวถึงการเขียนว่าช่วยให้บุคคลต่างๆได้รับข้อมูลสื่อสารสามารถทำงานร่วมกันได้ การแจ้งเตือน ต่างๆ และมนุษย์เราได้รับประโยชน์จากงานเขียนทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความรู้ที่เป็นลายลักษณ์อักษร อีกทั้งการเขียนเป็นทักษะชีวิตไม่ใช่แค่ทักษะที่เกี่ยวข้องกับงานเท่านั้น เพราะการเขียนเป็น พื้นฐานที่ผู้อื่นตัดสินการเรียนรู้ ค่านิยม ความคิด และผลงานของบุคคลนั้นที่มีต่อสังคม โดยไม่คำนึงถึงอาชีพ ซึ่งทุกคนต้องเขียนเพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ทั้งที่เป็นการเขียนแบบไม่เป็นทางการและการเขียนแบบเป็น ทางการ ทั้งรายงาน การเขียนรอกข้อมูลสมัครงาน ข่าวประชาสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งข้อความแสดงความ เสียใจ กล่าวได้ว่าทักษะการเขียนเป็นตัวกำหนดว่าจะได้รับการตอบสนองจากการรับสารผ่านการเขียน และ การเขียนยังเป็นทักษะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ การสื่อสารผ่านการเขียนช่วยให้ผู้เขียน สามารถแสดงออกถึงมุมมองหรือความคิดได้อย่างเป็นระบบ การฝึกฝนการเขียนทำให้บุคคลมีโอกาพัฒนา ทักษะการจัดเรียงความคิดและนำเสนอต่อผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (European Commission : 2023)

อย่างไรก็ตามแม้นักเรียนจะได้รับการศึกษาเพื่อตอบสนองตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560- 2579 แต่การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัด ตะคร้ำเอน จากรายงานการประเมินการอ่าน คติวิเคราะห์และเขียนข้อความ โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2567 รายวิชาภาษาอังกฤษ บ่งชี้ว่าความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 56.52 มีความสามารถในการเขียนข้อความอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเทียบกับ เกณฑ์ประเมินของโรงเรียน โดยยังไม่ถึงระดับดีเยี่ยมในค่าเป้าหมายที่เกณฑ์ร้อยละ 75.00 ของรายวิชา รวมทั้ง ในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษจากการแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนด้านการเขียน นักเรียนยังขาดความ ถูกต้องในการเขียนคำศัพท์และประโยค เช่น คำศัพท์เรื่องสภาพอากาศที่พบคำผิดบ่อย ตัวอย่างคำว่า spring และ autumn ซึ่งมักเขียนสลับตัวอักษรในคำ อาจเป็นเพราะนักเรียนบกพร่องทางด้านการพัฒนา ความสามารถด้านการเขียนที่หลากหลายและเป็นระบบ เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถ ด้านการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นการเขียนคำศัพท์และประโยค ในการสื่อสาร โดยเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของ เรื่องใกล้ตัวตามความเหมาะสมโดยให้รายละเอียดที่ตนเอง และ

ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ การที่นักเรียนมีความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นการสร้างโอกาสให้ตนเองเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นยังประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในอนาคตมากยิ่งขึ้น การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนได้ตระหนักถึงการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ฝึกพัฒนาตนเองจากกิจกรรมหรือการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการเขียนของตนเองและฝึกทักษะการเขียนทางภาษาอังกฤษในบริบทที่เหมาะสม สอดคล้องและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและระดับการพัฒนาทักษะการเขียนตามช่วงวัยของนักเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL สง่า วงศ์ไชย (Wongchai, 2019:4) ได้อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เพื่อปรับปรุงปัญหาการอ่านเขียน และการจัดการเรียนรู้ทางด้านภาษาของผู้เรียนในระดับเบื้องต้นซึ่งใช้รูปภาพเป็นตัวกลางเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ ผ่านการใช้ทักษะการอ่านและเขียนอันเป็นทักษะการสื่อสารที่ใช้เป็นประจำในชีวิต

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL โดยการศึกษางานวิจัยของ สุพัตรา ศรีธรรมมา (Srithamma, 2019: 88) เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM กับแผนผังความคิดและศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 22 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 เมื่อได้เรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิดมีผลการประเมินความสามารถในการอ่านสะกดคำและความสามารถในการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 และจากงานวิจัยของ สุนิสา มามีสุข (Mameesuk, 2020:97-99) เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODELและศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 จำนวน 29 คน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม รวมถึงสะกดคำได้ถูกต้องเมื่อเห็นรูปภาพ อีกทั้งสามารถเขียนสื่อสารโดยใช้แผนภูมิรูปภาพได้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ควรจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม จะทำให้เกิดความน่าสนใจในกระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการสอนหรือการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับเกมในการศึกษา โดยศึกษางานวิจัยของ สุนันท์ สินธพานนท์ (Sinthapanon, 2018: 227) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน โดยจากงานวิจัยของสิริกร หอมกระโทก และ กัญญาวดี แสงงาม (Homkrathok and Saeng-ngam, 2021: 297) เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำ

ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีกลุ่มเป้าหมายการวิจัย จำนวน 17 คน ของโรงเรียนบ้านห้วย(ห้วยวิทยานุกุล) อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด มีผลพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ได้ผลจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้น และ ทั้ง 17 คน ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ได้ผลจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป และงานวิจัยของสุภัทรพงษ์ ผลิณยศ และ สุรกานต์ จังหาร (Palinyot and Janghan, 2023: 168) เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 คน โรงเรียนบ้านเวียงยางกุดตะเข้ มีผลพบว่า ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อสิ้นสุดวงรอบที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 74.16 เมื่อไปเทียบกับเกณฑ์ พบว่า การจัดการเรียนรู้วงรอบที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 มีนักเรียน 1 คน ทำคะแนนในการทำแบบทดสอบท้ายวงรอบที่ 1 ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ในวงรอบที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 89.16 และมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ ร้อยละ 80 ทั้งหมด 4 คน คิดเป็นร้อยละ 100

จากเหตุผลดังกล่าวนำมาสู่ข้อสรุปว่า ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้จากการปฏิบัติและเข้าร่วมกิจกรรมเป็นผลทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเขียนเพื่อสื่อสาร ความรู้ด้านคำศัพท์ที่ได้จากการทำความเข้าใจ ความสนุกสนานจากเกมได้อย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปใช้ได้ตลอดเวลาและเกิดประโยชน์ในภายหน้า

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

สมมติฐาน

นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนท่าเรือ-ตะคร้ำเอน ทั้งหมด 8 แห่ง คือ 1)โรงเรียนวัดท่าเรือ(อตุสหาวิทยาลัย) 2)โรงเรียนวัดใหม่เจริญผล 3)โรงเรียนบ้านหนองตาแพ่ง 4)โรงเรียนวัดสำนักคร้อ 5)โรงเรียนบ้านหนองตาคง 6)โรงเรียนบ้านรางกระต่าย 7)โรงเรียนบ้านบึงวิทยา และ8)โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 จำนวน 129 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

2.กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน ด้วยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODELร่วมกับเกม จำนวน 3 แผน แผนละ 5 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ฉบับ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ทั้ง 3 แผน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODELร่วมกับเกม เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขึ้น มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และเตรียมความพร้อมในการเล่น เกม ต่อมานักเรียนจึงระบุคำศัพท์จากการออกเสียงคำ เพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพ และครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่น

ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต นักเรียนทำการโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ อ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์ และครูสาธิตขั้นตอนการเล่น

ขั้นที่ 3 จัดกลุ่มและเล่นเกม นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่นเพื่อจัดกลุ่มคำตามประเภทของคำ โดยมีครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียนในการเล่น แล้วนักเรียนจะสะกดคำ และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็นจากการเล่นเกม ซึ่งนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติมและร่วมกันตั้งชื่อภาพ

ขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพ และอ่านอีกทั้งทบทวนประโยคที่ตนเองแต่งขึ้น

2. แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชุด แบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน 1 ชุด แบบอัตนัยจำนวน 10 ข้อ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแบบทดสอบก่อนเรียนอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบหลังเรียนอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ถือว่าสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ แบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.49 - 0.63 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.60 - 0.82 และแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อมีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.42 - 0.69 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.49 - 0.89 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้แบบสัมประสิทธิ์อัลฟาของ Cronbach ใช้เกณฑ์ความเชื่อมั่น 0.70 ขึ้นไป

ซึ่งแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.95 และแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 0.98 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ความเชื่อมั่น โดยสามารถแสดงตารางแสดงองค์ประกอบของแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงองค์ประกอบของแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร

องค์ประกอบของแบบทดสอบ	การบ่งชี้ลักษณะตามองค์ประกอบ
1) ด้านไวยากรณ์ และโครงสร้าง -การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก สระ และเครื่องหมายได้ถูกต้อง
2) ด้านคำศัพท์ -การสะกดคำอย่างแม่นยำ	เขียนสะกดคำศัพท์ ได้เป็นคำที่ถูกต้อง
3) ด้านลักษณะประโยคและรูปประโยค -การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษรของคำถูกต้อง
4) ด้านลักษณะของลายมือและความหมาย	ลายมืออ่านได้ชัดเจนเป็นระเบียบ ความหมายของคำไม่เปลี่ยนไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE ร่วมกับเกม จำนวน 1 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) มี 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย จำนวน 15 ข้อ ซึ่งถามในประเด็น 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และวิธีสอน จำนวน 5 ข้อ 2) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ และข้อ 3) ด้านการนำไปใช้ จำนวน 5 ข้อ และตอนที่ 2 เป็นการสอบถามมีลักษณะปลายเปิด สอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนออื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ร่วมกับเกม จำนวน 1 ข้อ และได้ค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ถือว่าสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

4.การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จำนวน 22 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขอนหนังสือจากงานบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ไปถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) โดยแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร ฉบับก่อนเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบสอบอัตนัย ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จำนวน 22 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 มีการควบคุมตัวแปรความแทรกซ้อน เพราะนักเรียนมีความรู้พื้นฐานและความถนัดใกล้เคียงกันเนื่องจากผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษเป็นคนเดียว และมีการสอนเสริมให้นักเรียนที่เรียน

ไม่ทันเพื่อน และนักเรียนที่ไม่ถนัดทุกครั้งในช่วงเย็นสม่ำเสมอ จึงมีความรู้เสมอกัน จากนั้นบันทึกผลคะแนน เก็บไว้เปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียน (post-test)

3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง โดยทดลอง จำนวน 3 แผน แผนละ 5 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 15 ชั่วโมง โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมมีองค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน โดยสามารถแสดงขั้นตอนและรายละเอียดได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย

1.1 ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และครูเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมน

1.2 นักเรียนระบุคำศัพท์ จากการออกเสียงคำเพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลงไป

แผนภูมิรูปภาพ

1.3 ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมนแก่นักเรียน

ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต

2.1 นักเรียนทำการโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ

2.2 อ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์

2.3 ครูสาธิตขั้นตอนและการเล่นเกม

ขั้นที่ 3 จัดกลุ่ม และเล่นเกม

3.1 นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่นเกมนเพื่อจัดกลุ่มคำศัพท์ตาม

ประเภทคำ

3.2 ครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียนในการเล่นเกมน

3.3 นักเรียนสะกดคำ และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ

4.1 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็นจาก

การเล่นเกมน

4.2 นักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติม

4.3 นักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพ

และขั้นสุดท้าย ขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน

5.1 นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพ

5.2 นักเรียนอ่านและทบทวนประโยคที่ตนเองแต่ง

4. เมื่อเรียนเรื่องนี้จบ ทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารฉบับหลังเรียน แล้วบันทึกคะแนนเพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียนเพื่อประเมินผล

5. ให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. เปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถการเขียนคำศัพท์ก่อนและหลัง โดยการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และใช้สถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)
2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน โดยหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม โดยมีรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t	sig
ก่อนเรียน	22	120	8.27	11.28	12.48	0.00
หลังเรียน	22	120	74.50	27.16		

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนพบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ย(M) เท่ากับ 8.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 11.28 และหลังเรียนพบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 74.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 27.16 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนจากคะแนนเฉลี่ย โดยสถิติทดสอบที่ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม โดยมีรายละเอียดในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	M	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
ด้านการจัดการเรียนรู้ละวิธีสอน				
1. นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอนสมเหตุผล	2.86	0.46	มาก	1
2. นักเรียนรู้สึกว่าการสอนช่วยพัฒนาการเขียน	2.77	0.52	มาก	2
3. นักเรียนเข้าใจขั้นตอนที่ครูสอน และคิดว่า ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	2.59	0.49	มาก	3
4. นักเรียนได้ลงมือ หรือร่วมกันปฏิบัติกิจกรรม	2.86	0.46	มาก	1
5. กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้สนุกและ น่าสนใจ อยากให้นำไปใช้กับเนื้อหาเรื่องอื่นด้วย	2.86	0.46	มาก	1
รวมเฉลี่ย	2.79	0.48	มาก	2
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
6. นักเรียนรู้สึกอยากเรียนในการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษมากขึ้น	2.86	0.46	มาก	1
7. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้	2.86	0.46	มาก	1
8. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา และ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น	2.86	0.46	มาก	1
9. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และแก้ปัญหาร่วมกันในขณะทำงาน	2.86	0.46	มาก	1
10. ครูตั้งใจสอน และให้คำแนะนำแก่นักเรียน	2.86	0.46	มาก	1
รวมเฉลี่ย	2.86	0.46	มาก	1
ด้านการนำไปใช้				
11. นักเรียนสามารถเขียนเพื่อการสื่อสาร ออกมาเป็นประโยคได้	2.23	0.60	ปานกลาง	4
12. นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเรื่องใกล้ตัวได้	2.50	0.66	มาก	2
13. นักเรียนสามารถจดจำและแยกแยะ หมวดหมู่คำศัพท์	2.09	0.67	ปานกลาง	5
14. นักเรียนสามารถนำกระบวนการที่เกิดจาก การเรียนรู้ไปใช้กับการเรียนคำศัพท์เรื่องอื่น ๆ	2.32	0.63	ปานกลาง	3
15. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ และเขียน สื่อสารได้ง่ายขึ้น และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	2.86	0.34	มาก	1
รวมเฉลี่ย	2.40	0.58	ปานกลาง	3

ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	M	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
โดยภาพรวม	2.68	0.50	มาก	

จากตารางที่ 2 ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนการประเมินค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ในตอนที่ 1 โดยครอบคลุม 3 ด้าน คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ละวิธีสอน ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ จำนวน 15 ข้อ โดยภาพรวมระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($M = 2.68$, $SD = 0.50$) หากเรียงลำดับค่าเฉลี่ยรายด้านจากมากที่สุดไปน้อยที่สุดสามารถแสดงได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($M = 2.86$, $SD = 0.46$) ลำดับที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ละวิธีสอน ($M = 2.79$, $SD = 0.48$) และลำดับสุดท้าย ด้านการนำไปใช้ ($M = 2.40$, $SD = 0.58$)

และในตอนที่ 2 นักเรียนได้เขียนความคิดเห็นและข้อเสนออื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ร่วมกับเกม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีข้อเสนอแนะอยากให้มีการเพิ่มเกมในการเรียนการสอน เพราะเกมทำให้เรียนสนุก และมีนักเรียนบางส่วนที่อยากให้จัดการเรียนการสอนนอกห้องเรียน ดังตัวอย่างข้อความของนักเรียน นักเรียนคนที่ 1 “อยากให้เปลี่ยนเกมให้มากขึ้น” นักเรียนคนที่ 2 “อยากให้ครูเพิ่มเกมให้เยอะๆ” นักเรียนคนที่ 3 “อยากให้เกมทำให้เรียนสนุกสนาน” และนักเรียนคนที่ 4 “อยากให้ครูพาไปเรียนเรื่องดอกไม้เหมือนตอนนั้นอีก”

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 2.68$, $SD = 0.50$)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนได้รับการ

จัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 และนักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ และเขียนสื่อสารในรูปแบบประโยคได้ดีขึ้น เช่น การเขียนประโยคบอกเล่าเกี่ยวกับสภาพอากาศได้ อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เป็นการเรียนรู้การเขียนภาษาอังกฤษผ่านภาพที่นักเรียนคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนอย่างมีระบบตั้งแต่ระดับคำไปยังระดับประโยค ส่งเสริมทั้งการเขียนและการออกเสียง โดยเมื่อร่วมกับเกมที่ช่วยดึงดูดและสร้างแรงจูงใจในการเรียนแก่นักเรียนตามช่วงวัยทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนและจดจำรวมถึงมีความสนใจต่อการเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ Calhoun, Emily F. (Emily, 2000: 21) ที่กล่าวว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ศิลปะโดยผ่านการใช้รูปภาพ ซึ่งเป็นรูปภาพของสิ่งของและการกระทำที่ผู้เรียนคุ้นเคยมากระตุ้นคำศัพท์ของพวกเขาผ่านการฟังและพูด อีกทั้งครูผู้สอนจะใช้ PWIM ในการจัดการเรียนรู้ทั้งกับรายชั้นเรียน รายกลุ่ม และรายบุคคล ซึ่งการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวนำไปสู่การสืบเสาะค้นหาคำศัพท์ การเพิ่มพูนคำศัพท์ผ่านการเขียนและอ่าน การค้นพบหลักโครงสร้างและเสียงของคำ รวมไปถึงวิเคราะห์และสังเกตการเรียนรู้ด้วยการเขียนและอ่าน และ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปภาพเป็นสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนสืบเสาะหาคำศัพท์ผ่านภาพ ร่วมกับเกมที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาวิชาที่สอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเพิ่มพูนคำศัพท์และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการสังเกต แก้ไขปัญหาด้านการเขียนคำศัพท์หรือประโยคได้ดีขึ้น และเกิดการเรียนรู้โดยการทำกิจกรรมร่วมกันและมีกฎเกณฑ์กติกา สุพัทธา ศรีธรรมมา (Srithamma, 2019: 36) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อเขียนสะกดคำให้ถูกต้องโดยใช้ประสิทธิภาพของสมองผ่านการรับรู้ทางสายตา และแปลผลรูปภาพนั้นให้ก่อเกิดเป็นตัวอักษร ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนมากกว่าเดิม และกนกพร จันทะกล และ จิระพร ชะโน (Jantakon and Chano, 2021 : 222) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL หรือ PWIM ซึ่งก็คือการจัดการเรียนรู้แบบการอ่านและเขียนจากรูปภาพ โดยนำรูปภาพมาเป็นสื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการอ่านและเขียน จากคำศัพท์ที่เห็นในภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนิสา มามีสุข (Mameesuk, 2563: 97-99) เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kurbanbaeva, Mirigul (Mirigul, 2024: 85) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การใช้วิธีการเล่นเกมในการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า ในทุกยุคทุกสมัยนั้นเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีบทบาทสำคัญในห้องเรียนอยู่เสมอและไม่เคยสูญเสียคุณค่า ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาเป้าหมายโดยไม่รู้สึกรู้สึกเบื่อหน่ายและผิดหวัง ทำให้บทเรียนน่าสนใจ มีความหมายและง่ายต่อการ

จดจำความรู้ที่ได้รับ รวมถึงช่วยเสริมสร้างความรู้เหล่านั้น ดังนั้นครูจึงควรใช้เกมเสริมการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังความสนใจและทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้เรียนควรเป็นผู้เข้าร่วมที่มีความกระตือรือร้นและมีพลังในระหว่างเกมและบทเรียนเพื่อการเรียนรู้

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 2.68$, $SD = 0.50$) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจรายข้อ ตอนที่ 1 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ข้อที่ 7 นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ($M = 2.86$, $SD = 0.46$) นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากลำดับที่ 1 และตอนที่ 2 ในแบบประเมินความพึงพอใจนักเรียนได้เขียนข้อเสนอแนะ อยากให้มีการเพิ่มเกมในการเรียนการสอน เพราะเกมทำให้เรียนสนุก สอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Elizabeth, 2024) ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนสามารถเชื่อมโยงกับระดับของความต้องการ ในลำดับขั้นของมาสโลว์ กล่าวคือ 1) ความต้องการทางสรีรวิทยา มีห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี สามารถเรียนรู้สถานการณ์จากภาพที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน 2) ความปลอดภัย ซึ่งมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกและเอื้อต่อความรู้สึกปลอดภัย 3) ความรักและความเป็นเจ้าของ โดยเกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนและครูขณะทำกิจกรรมหรือเล่นเกมร่วมกัน 4) ความภาคภูมิใจ เพราะการได้รับการยอมรับและชื่นชมจากการตอบคำถามและการทำกิจกรรมกลุ่ม และ 5) ความต้องการพัฒนาตนเอง เพราะเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และความรู้สึกสำเร็จ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ตามที่ สง่า วงศ์ไชย (Wongchai, 2019 : 4) ได้อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เพื่อปรับปรุงปัญหาการอ่านเขียน และการจัดการเรียนรู้ทางด้านภาษาของผู้เรียนในระดับเบื้องต้นซึ่งใช้รูปภาพเป็นตัวกลางเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ ผ่านการใช้ทักษะการอ่านและเขียนอันเป็นทักษะการสื่อสารที่ใช้เป็นประจำในชีวิต โดยพีรียา หาญบำรุงธรรม และใจทิพย์ ณ สงขลา (Harnbumrungtham and Na- Songkhla 2022: 24) อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นวิธีสอนที่เป็นเทคนิคการสอนแบบบูรณาการเพื่อสร้างและพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน ร่วมกับการสอนโดยใช้เกมตามที่ สุคนธ์ สินธพานนท์ (Sinthapanon, 2018: 227) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพัตรา ศรีธรรมมา (Srithamma, 2019: 88) ได้ศึกษาการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM กับแผนผังความคิดและศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อได้เรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิดมีผลการประเมินความสามารถในการอ่านสะกดคำและความสามารถในการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนเรียน และความคิดเห็นของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิดอยู่ในระดับมาก งานวิจัยของ สุนิสา มามีสุข (Mameesuk, 2563: 97-99) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์

ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม และงานวิจัยของ พิจิตรา จอมศรี, ดุลยวิทย์ ปรางชุมพล และ เจนจิต สารีบุตร (Jomsri1, Prangchumpol and Sareebut, 2020: 59) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเกม เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนคำศัพท์ด้วยเกม และ ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผลการศึกษาพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับ ผลการทดสอบความรู้พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่านเว็บไซต์เพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยได้ให้เหตุผลว่าเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ครูควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มาใช้จัดการเรียนรู้กับหน่วยการเรียนรู้เรื่องอื่น ซึ่งคำศัพท์ภายในภาพ เนื้อหาที่ใช้ต้องเหมาะสมกับวัยและบริบทของนักเรียน และเนื่องด้วยข้อจำกัดของวิธีวิจัย จึงไม่มีกลุ่มควบคุมและใช้ระยะเวลาการทดลองในระยะสั้น

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจระดับมาก โดยนักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ จากข้อเสนอแนะที่อยากให้ครูมีการเพิ่มเกมในการเรียนการสอนแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เพราะเกมทำให้เรียนสนุก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรประยุกต์ใช้เกมรูปแบบอื่น เช่น เกมทายคำศัพท์ เกมกระดาน เกมสวมบบทบาท เป็นต้น ให้เป็นรูปแบบที่มีความหลากหลาย และเหมาะกับบริบทของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

2. ควรมีการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้ร่วมกับ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น เช่น การสอนแบบ Active Learning, Gamification หรือ AI เป็นต้น เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการอ่าน และทักษะการพูด

References

- Brink, S. (2020). The Importance of Writing Skills [Online]. Retrieved November 8, 2021, from <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/importance-writing-skills>.
- Calhoun, E. (1999). Teaching beginning reading with the picture word inductive model. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Harnbumrunghtham, P. and Na-Songkhla, J. (2022). “Development of AR Comic Book with PWIM Technique for Reading Competence of Primary School Students” Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University (JETC), 5(14), 22-35. (in Thai)
- Homkrathok, S. and Saeng-ngam, K. (2023). “The development of reading and spelling abilities by organizing brain-based learning activities together with educational games for students in grade 3”. Journal of Research and Development Institute, Rajabhat Mahasarakham University. 10(2): 295-307. [Online]. Retrieved March 14, 2025, from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rdirmu/article/view/261963/184662>.
- Hopper, E. (2024). Maslow’s Hierarchy of Needs Explained. [Online]. Retrieved April 2, 2025, from <https://www.thoughtco.com/maslows-hierarchy-of-needs-4582571>.
- Janatkon K. and Chano J. (2021). “Development Reading and Writing Ability of Grade 4 Students by Learning Management Based on Picture Word Inductive Model”. Journal of Education Rajabhat Mahasarakham University. 18(3): 221-231. (in Thai)
- Jomsri P., Prangchumpol D., and Sareebut J. (2020). Digital Learning-Based Game for Improving English Vocabulary for Primary Education Level. Journal of Academic Information and Technology, 1(2), 61. [Online]. Retrieved November 1, 2024, from <http://www.jait.ssru.ac.th/index.php/JAIT/article/view/28>.
- Kurbanbaeva, M. (2024). “Using the Game Method in Teaching English”. New Uzbekistan Journal of Academic Research, 1(8), 63–66. [Online]. Retrieved April 10, 2025, from <https://inlibrary.uz/index.php/yoitj/article/view/54382>.
- Mameesuk, S. (2020). The Study of Learning Achievement in learning English Vocabulary by Using a Picture Word Inductive Model for Prathomsuksa 3 Students. Master of Education Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)

- Office of the Education Council. (2017). Synthesis Report of Thailand's Education Indicators Based on the Sustainable Development Goals Framework [Online]. Retrieved February 12, 2025, from <http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1553-file.pdf>.
- Office of the National Economic and Social Development Council Office of the Prime Minister (2023). The 13th National Economic and Social Development Plan. [Online]. Retrieved February 12, 2025, from https://www.nesdc.go.th/article_attach/article_file_20230615134223.pdf.
- Palinyot, S. and Janghan, S. (2023). “ The Development of English Vocabulary Learning Ability of the Grade 6 Students Using Memory Model Instruction with Language Games” . Rajabhat Maha Sarakham University Journal. 17(1): 168-177. (in Thai)
- Sinthaphanon, S. (2018). "Innovative Teaching and Learning of Modern Teachers for Developing Learners' Skills in the 21st Century". Bangkok: Limited Partnership 9119 Technic Printing.
- Srithamma, S. (2019). The Development of Reading and Writing word spelling Abilities of The first Grade Student Taught by Learning PWIM and Mind Mapping. Master of Education Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)
- United Nations (2023). Global Sustainable Development Report (GSDR). [Online]. Retrieved March 22, 2023, from <https://sdgs.un.org/gedr/gedr2023>.
- Wongchai, S. (2019). “Picture word inductive model: Literacy model for Thai children”. Veridian E-Journal, Silpakorn University. 12(2): 1113-1130. [Online]. Retrieved May 17, 2023, from <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/128691/146754>.