



**เอกสารหลังการประชุมวิชาการ
ระดับปริญญาตรี “ครุฯ กรุงเก่า” ครั้งที่ 4 พ.ศ.2569
EDUCON 2026**

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



สารจากคณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา เป็นหน่วยงานในสถาบันอุดมศึกษาที่มีพันธกิจหลักในการผลิตบัณฑิตครูสู่ความเป็นเลิศด้านการศึกษา ตามมาตรฐานวิชาชีพครูและความต้องการของท้องถิ่นและผลิตผลงานวิจัยเพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่ในการพัฒนาทางการศึกษาของท้องถิ่น โดยมีการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นหลักสูตรฐานสมรรถนะ พัฒนาคุณภาพของการผลิตครูตามเกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพของคุรุสภา และมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ของกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม รวมถึงการพัฒนาให้นักศึกษาให้มีสมรรถนะบัณฑิตราชภัฏ เป็นไปตามโมเดลผลิตบัณฑิตครู

คณะครุศาสตร์ได้เล็งเห็นความสำคัญของสมรรถนะด้านการทำวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนจึงได้จัดการเรียนการสอนและการวิจัยให้กับนักศึกษาเพื่อให้มีสมรรถนะที่สำคัญดังกล่าว โดยมีการพัฒนานักศึกษาในการทำวิจัยอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ดำเนินการวิจัยในรายวิชาวิจัยของกลุ่มวิชาชีพครูและรายวิชาวิจัยในศาสตร์เฉพาะ และดำเนินการวิจัยขณะฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษา เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำกระบวนการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนและวิชาชีพครูในอนาคต ทั้งนี้เพื่อเป็นเวทีให้นักศึกษานำเสนอผลงานวิจัย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ งานวิจัยและนวัตกรรมทางการศึกษาระหว่างนักศึกษาครู อาจารย์มหาวิทยาลัย ผู้ทรงคุณวุฒิและบุคลากรทางการศึกษา อีกทั้งยังสอดคล้องกับประกาศคุรุสภาเรื่อง การรับรองปริญญาและประกาศนียบัตรทางการศึกษา ตามมาตรฐานวิชาชีพ เพื่อการประกอบวิชาชีพ พ.ศ. ๒๕๖๗ ซึ่งกำหนดให้หลังปฏิบัติการสอน จะต้องจัดให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างนักศึกษากับรุ่นน้อง คณาจารย์ และครูพี่เลี้ยงจากสถานศึกษา เพื่อปรับปรุงหลักสูตรและการดำเนินการปฏิบัติการสอน อย่างน้อย ๑ ครั้งในรูปแบบการจัดประชุมวิชาการ คณะครุศาสตร์จึงได้จัดการประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี “ครุฯ กรุงเทพฯ” ครั้งที่ ๔ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมนี้มาอย่างต่อเนื่องปีเป็นปีที่ ๔

ทำนุนี้คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ในฐานะหน่วยงานเจ้าภาพหลัก ขอขอบคุณผู้บริหาร ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลงานวิจัย คณะกรรมการจัดงาน บุคลากร และนักศึกษาที่ได้ร่วมมือร่วมใจกันจัดการประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี “ครุฯ กรุงเทพฯ” ครั้งที่ ๔ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ ครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บริบูรณ์ ชอบทำดี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

กำหนดการ

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี “ครุฯ กรุงเทพฯ” ครั้งที่ 4 ประจำปี พ.ศ. 2569

ระหว่างวันที่ 27 – 28 กุมภาพันธ์ 2569 เวลา 08.30-16.30 น.

ณ หอประชุมมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา และ
อาคารครุสรรพลีธี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2569 ณ หอประชุมมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เวลา	กิจกรรม
08.00-08.40 น.	- ลงทะเบียนและรับเอกสาร
08.40-09.00 น.	- พิธีเปิด กล่าวรายงาน โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บริบูรณ์ ขอบทำดี คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา กล่าวเปิด โดย รองศาสตราจารย์ ดร.ชูลิธี ประดับเพชร อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
09.00-12.00 น.	- กิจกรรมเสวนาในหัวข้อเรื่อง ครีเอเตอร์นักสร้างคอนเทนต์เพื่อการเรียนรู้สู่ห้องเรียนแห่งความสุข วิทยากรเสวนาโดย 1. นายภาณุพันธ์ พันธุ์รัมย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 2. นายณัฐวุฒิ สายันต์ โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา 3. นายภาณุวัฒน์ บุญชู พิธีกรอิสระ 4. นางสาวชลธิชา ดากอง สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
12.00-13.00 น.	- พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-16.00 น.	- การนำเสนอผลงานวิจัยแบบโปสเตอร์ (Poster Presentation) จำนวน 23 กลุ่ม ณ หอประชุมมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัทรา คงเรือง 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉราพรรณ กันสุขะ กลุ่มที่ 2 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์วิจิตรตา พรหมสนธิ์ 2. อาจารย์ปัทมา พิภอ่อน กลุ่มที่ 3 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.อิศรา รุ่งทวีชัย 2. อาจารย์ ดร.ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช

- กลุ่มที่ 4 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนิตย์ รุ่งราตรี
2. อาจารย์นฤมล ตันติชาติ
- กลุ่มที่ 5 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมพูนุท สุขหวาน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร
- กลุ่มที่ 6 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.ชัยยศ เดชสุระ
2. อาจารย์ ดร.จิราภรณ์ มีสง่า
- กลุ่มที่ 7 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ประมาณ
2. อาจารย์ ดร.ภูษณิศลา สุวรรณศิลป์
- กลุ่มที่ 8 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยูร บุญใช้
2. อาจารย์ ดร.วัชรภัทร เตชะวัฒนศิริดำรง
- กลุ่มที่ 9 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยะ มีอนันต์
2. อาจารย์ ดร.พัชนี บุญรัมย์
- กลุ่มที่ 10 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.วีรภัทร ภัทรกุล
2. อาจารย์ธมลธร ยอดมิ่ง
- กลุ่มที่ 11 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรเทพ รุ่งแผน
2. อาจารย์ ดร.สมกมล กาญจนพิบูลย์
- กลุ่มที่ 12 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์
2. อาจารย์ณัฐชญา ธาราวุฒิ
- กลุ่มที่ 13 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์รุ่งทิพา สุภานันท์
2. อาจารย์ ดร.กิตติภาพ มหาวาน
- กลุ่มที่ 14 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระวัฒน์ มอนไธสง
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภัทรารวรรณ จันทร์เนตร์
- กลุ่มที่ 15 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.วรวุฒิ ธาราวุฒิ
2. อาจารย์ ดร.อัคนันท์ สินธุประเสริฐ
- กลุ่มที่ 16 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพินดา เพชรา
2. อาจารย์วิชลดา รอดแก้ว
- กลุ่มที่ 17 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันทร์จิรา หาวิชา
- กลุ่มที่ 18 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ทองอร่าม
2. อาจารย์นำชัย แยมไสว
- กลุ่มที่ 19 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ ประมาณ
2. อาจารย์ ดร.สุมน ไวยบุญญา

กลุ่มที่ 20 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัศกร หลั่งประยูร
2. อาจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ชาวนา

กลุ่มที่ 21 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิริสา จ้อยตอนกลอย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษกร เจือดี

กลุ่มที่ 22 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.ธานี ชูกำเนิด
2. อาจารย์ภัทรภร พิกุลขวัญ

กลุ่มที่ 23 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชดาภรณ์ ตันตินิกุล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิอร หาสาสน์ศรี

16.00-16.30 น. - คณะกรรมการสรุปผลการนำเสนอวิจัยแบบโปสเตอร์ (Poster Presentation)

วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2569 เวลา 08.30-16.30 น. ณ อาคารครุสรรพลีธี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เวลา กิจกรรม

08.30-09.00 น. - ลงทะเบียน

09.00-12.00 น. - นำเสนอผลงานวิจัยแบบบรรยาย (Oral Presentation)

กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กลุ่มที่ 1 ห้อง 101

ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์วิชชดา พलयานอก
2. อาจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ชาวนา
3. อาจารย์ ดร.พัชรภร พูลบุญ

กลุ่มที่ 2 ห้อง 103

ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.อัคนันท์ สินธุประเสริฐ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพินดา เพชรา
3. อาจารย์ภัทรภร พิกุลขวัญ

กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

กลุ่มที่ 1 ห้อง 110

ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษกร เจือดี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ประมาณ
3. อาจารย์ปภัชญา พักอ่อน

กลุ่มที่ 2 ห้อง 111

ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรีพัศกรณ วิวรรณมงคล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ ประมาณ
3. อาจารย์ ดร.จิราภรณ์ มีสง่า

กลุ่มภาษาศาสตร์

กลุ่มที่ 1 ห้อง 112

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ทองอร่าม
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันทร์จิรา หาวิชา
 3. อาจารย์นฤมล ตันติชาติ

กลุ่มที่ 2 ห้อง 113

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรกร หลังประยูร
 2. อาจารย์วิชลดา รอดแก้ว
 3. อาจารย์รุ่งทิวา สุภานันท์

กลุ่มการศึกษาปฐมวัยและการประถมศึกษา

กลุ่มที่ 1 ห้อง 114

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัทรา คงเรือง
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชดาภรณ์ ตันติกุล
 3. อาจารย์ณัฐชญา ธาราวุฒิ

กลุ่มที่ 2 ห้อง 115

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. อาจารย์ ดร.ธานี ชูกำเนิด
 2. อาจารย์ ดร.พัชนี บุญรัมย์
 3. อาจารย์วิจิตรตา พรหมสนธิ์

12.00-13.00 น.

- พักรับประทานอาหารกลางวัน

13.00-16.00 น.

- นำเสนอผลงานวิจัยแบบบรรยาย (Oral Presentation) ต่อ

กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กลุ่มที่ 1 ห้อง 101

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. อาจารย์วิชชุดา พลยางนอก
 2. อาจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ขาวนา
 3. อาจารย์ ดร.พัชรภร พูลบุญ

กลุ่มที่ 2 ห้อง 103

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. อาจารย์ ดร.อัคนันท์ สินธุประเสริฐ
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุพินดา เพชรา
 3. อาจารย์ภัทรภร พิกุลขวัญ

กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

กลุ่มที่ 1 ห้อง 110

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษกร เจือดี
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ประมาน
 3. อาจารย์ปัทมา ฟ้าอ่อน

กลุ่มที่ 2 ห้อง 111

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรีพิศกรณ์ วิวรรณมงคล
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ ประมาน
 3. อาจารย์ ดร.จิราภรณ์ มีสง่า

กลุ่มภาษาศาสตร์

กลุ่มที่ 1 ห้อง 112

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ทองอร่าม
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันทร์จิรา หาวิชา
 3. อาจารย์นฤมล ต้นติชาติ

กลุ่มที่ 2 ห้อง 113

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรกร หลั่งประยูร
 2. อาจารย์วิชลดา รอดแก้ว
 3. อาจารย์รุ่งทิวา สุภานันท์

กลุ่มการศึกษาปฐมวัยและการประถมศึกษา

กลุ่มที่ 1 ห้อง 114

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัทรา คงเรือง
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชดาภรณ์ ตันพิกุล
 3. อาจารย์ณัฐชญา ธาราวุฒิ

กลุ่มที่ 2 ห้อง 115

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. อาจารย์ ดร.ธานี ชูกำเนิด
 2. อาจารย์ ดร.พัชนี บุญรัมย์
 3. อาจารย์วิจิตรตา พรหมสนธิ์

16.00-16.30 น. - คณะกรรมการสรุปผลการนำเสนอวิจัยแบบบรรยาย (Oral Presentation)

- หมายเหตุ :
1. กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
 2. รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม (ระหว่างทำกิจกรรม) เวลา 10.30-10.40 น. และ 14.30-14.40 น.

ตารางห้องนำเสนอผลงานวิจัย การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี “ครุฯ กรุงเทพฯ” ครั้งที่ 4 ประจำปี พ.ศ. 2569
การนำเสนอผลงานวิจัยแบบบรรยาย (Oral Presentation) ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2569

กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กลุ่มที่ 1 ห้อง 101

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. อาจารย์วิชชุดา พलयานอก
 2. อาจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ชาวนา
 3. อาจารย์ ดร.พัชราภร พูลบุญ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP01	การพัฒนาทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เพื่อนคู่คิด ร่วมกับปัญหาปลายเปิด	วิริยะ ศรีโชติ	คณิตศาสตร์
OP02	การพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	กฤตยาภรณ์ ไพรสันต์	วิทยาศาสตร์
OP03	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart) โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคการ์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ณัฐริกา สมพงษ์	คอมพิวเตอร์ศึกษา
OP04	การพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การสะท้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพระขาว(ประชานุเคราะห์)	พิชามญชุ์ ธนะวิบูลย์	คณิตศาสตร์
OP05	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสาร และเจดคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์	ทิพย์อัมภรณ์ ศาสตร์สมัย	วิทยาศาสตร์
OP06	การพัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ชนพล โอหารลาภ	คอมพิวเตอร์ศึกษา
OP07	ผลของการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด เรื่อง การหารทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเสนาบดี	ณัฐพล บุญศิริ	คณิตศาสตร์
OP08	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง พหุนาม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ภิญญาพัชร จันทรผอง	คณิตศาสตร์
OP09	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแถววิทยาการ	กิตติศักดิ์ พ่วงเพชร	คอมพิวเตอร์ศึกษา
OP10	การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเกมมิพิกัดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	เพชรรัตน์ ทองมัน	วิทยาศาสตร์

กลุ่มที่ 2 ห้อง 103

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. อาจารย์ ดร.อัคนันท์ สีนธูประเสริฐ
 2. ผศ.สุพินดา เพชรา
 3. อาจารย์ภัทรภร พิกุลขวัญ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP11	ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	สุภกิต ทองประเทือง	คณิตศาสตร์
OP12	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางช้างวิทยา	ชญานนท์ สุขเจริญ	คอมพิวเตอร์ศึกษา
OP13	การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง เรื่องร่างกายมนุษย์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	อภิเชษฐ์ กิจกระสัน	วิทยาศาสตร์
OP14	การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมการสร้างแบบจำลองตามแนวคิดสติศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง หิน วัฏจักรหิน และซากดึกดำบรรพ์	จุฑาธิป เจริญสิริกุลชัย	วิทยาศาสตร์
OP15	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม โดยประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	จิรนนท์ มรรคผล	คณิตศาสตร์
OP16	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	นารี คงเพียรทำ	คณิตศาสตร์
OP17	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	โสภิตนภา มัญจะกา เกท	คณิตศาสตร์
OP18	การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การคิดเชิงคำนวณ โรงเรียนอุทัย	ธนพล จิตต์ผ่องอำไพ	คอมพิวเตอร์ศึกษา
OP19	ผลการศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการแยกสารผสม	อมริศา วงษ์เนตร	วิทยาศาสตร์

กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มที่ 1 ห้อง 110

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษกร เจือตี
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ประมาณ
 3. อาจารย์ปภัชญา ฟ้าอ่อน

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP21	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอสทีเอดี ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฝักไ้ "สุทธาประมุข"	ธนากร สารระตะ	สังคมศึกษา
OP22	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการมีส่วนร่วมทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก	นราธร พุ่มไสว	สังคมศึกษา
OP23	การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Thinking Based Learning ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 (ปวช.2)	ณิชาภัทร กมลพันธ์	สังคมศึกษา
OP24	โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดยม (เครือวรศรราชบุรุษบำรุง)	ฤทธิเกียรติ เขมนักิจ	พลศึกษา
OP25	ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอลที่มีผลต่อความสามารถในการยิงลูกแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา	วิลาวัลย์ วงษ์เพชรเขียว	พลศึกษา
OP26	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลุมพินีบุปผารักษ์ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	ญาณิศา ดีสุระกุล	สังคมศึกษา
OP27	ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอล ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม)	ภูธเนตร กระแสร์ปราบ	พลศึกษา
OP28	การพัฒนาทักษะในด้านการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมบิงโกดนตรี	ศุภิสรา ทรงพันธ์	ดนตรีศึกษา
OP29	ผลการใช้โปรแกรมการเพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขนในทักษะการเล่นลูกสองมือบนกีฬา วอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนุทัย	นันทิกา ลำพันธ์	พลศึกษา

กลุ่มที่ 2 ห้อง 111

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรีพัศภรณ์ วิวรรธมมงคล
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ ประมาน
 3. อาจารย์ ดร.จิราภรณ์ มีสง่า

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP30	ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์	นพกานต์ หวานเหย	พลศึกษา
OP31	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีเรื่องดนตรีตะวันตก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมบิงโก โรงเรียนป่าโมกข์วิทยาคม	พัทธ์ศิกานต์ ลาสิงห์	ดนตรีศึกษา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP32	การจัดการเรียนการสอนเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและพุทธศาสนสุภาษิตโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพระญาติการาม(ศุภสุขบำรุง)	ศรยุทธ ด่อนจันทร์	สังคมศึกษา
OP33	การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ในกีฬาบอลเลย์บอลโดยใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางบาล	อัครพล เพ็ชรกลับ	พลศึกษา
OP34	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อาณาจักรอยุธยา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	อนวัช เพ็ชรยิง	สังคมศึกษา
OP35	การพัฒนาแบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผล เรื่อง สิทธิ หน้าที่ของเด็ก สำหรับนักเรียนประถมศึกษาในชั้นเรียนรวม	ลลิตา จำปากร	สังคมศึกษา
OP36	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกรุงธนบุรี วิชาประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดท่าใหม่	นฤบดี รัมมะบุตร	สังคมศึกษา
OP37	ผลของโปรแกรมการฝึกความยืดหยุ่นในรายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาความอ่อนตัวของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดม่วงหวาน (ส่วน กระบวน ยุทธ ประชาสรรค์)	สรลชญา แก้วเจริญ	พลศึกษา
OP38	การพัฒนาทักษะการรับและส่งลูกบาสเกตบอลสองมือระดับออก โดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการส่งบาสเกตบอลระดับออก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา "เสนาประสิทธิ์"	นฤตม ภิญญะกิจ	พลศึกษา

กลุ่มภาษาศาสตร์

กลุ่มที่ 1 ห้อง 112

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ทองอร่าม
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันทร์จิรา หาวิชา
 3. อาจารย์นฤมล ต้นติชาติ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP39	การพัฒนาความสามารถในการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาชี "สุนทรวิทยานุกูล"	กิตติกา สุขบัณฑิตย์	การสอนภาษาไทย
OP40	การพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทย เรื่อง การพูดโฆษณา โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของ เฟรทากบนแพลตฟอร์ม TikTok ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	สิทธิพงษ์ ศรีสลับ	การสอนภาษาไทย
OP41	การพัฒนาชุดกิจกรรมนิทานเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพิระยานุเคราะห์ฯ 1	พิยดา แซ่อึ้ง	การสอนภาษาอังกฤษ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP42	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดเจียน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	พิมพ์ลดา พิทักษา	การสอนภาษาไทย
OP43	การพัฒนาการอ่านภาษาจีนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	ธนกฤต ยูวบุญย์	การสอนภาษาจีน
OP44	การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ (Role play) ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response:TPR) สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดปราสาททอง	ภทรพรรณ อรรถจรูญ	การสอนภาษาอังกฤษ
OP45	การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดปราสาททอง	สุรีพร บุญล้อม	การสอนภาษาไทย
OP46	การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	จุฑารัตน์ เอนก	การสอนภาษาจีน
OP47	การพัฒนาความสามารถการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร	กิตติภูมิ ทองแสงแก้ว	การสอนภาษาอังกฤษ

กลุ่มที่ 2 ห้อง 113

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภักร หลั่งประยูร
 2. อาจารย์วิชลดา รอดแก้ว
 3. อาจารย์รุ่งทิภา สุภานันท์

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP48	การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องเพศในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตามแนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์	สุพรรณษา บุญมา	การสอนภาษาอังกฤษ
OP49	การพัฒนาความสามารถด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1	เก็จมณี ชมภูเทศ	การสอนภาษาจีน
OP50	การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	กัณณยาภาส จิวราห์ศรีสกุล	การสอนภาษาอังกฤษ
OP51	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าหลวงวิทยานุกูล	วาสนา ประทีปแก้ว	การสอนภาษาไทย
OP52	การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมมติเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดมาบพระจันทร์ (รัฐบำรุงประชาวิทยา)	ภทรพร สุขเวชกิจ	การสอนภาษาไทย
OP53	การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ 5W1H ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา	กัลยาสรณ์ มีสมศักดิ์	การสอนภาษาไทย
OP54	การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานชุดเกม Spot it คำศัพท์ภาษาจีน	ปิยะนุช ยะงาม	การสอนภาษาจีน

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP55	การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุทธไธศวรารักษ์	เมธิสา รัมมะเพียร	การสอนภาษาอังกฤษ
OP56	การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกดด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดบ้านแพน "ศรีรัตนานุกูล"	นลินี เกิดพิพัฒน์	การสอนภาษาไทย

กลุ่มการศึกษาปฐมวัยและการประถมศึกษา

กลุ่มที่ 1 ห้อง 114

- ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัทรา คงเรือง
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชดาภรณ์ ตันตสิกุล
 3. อาจารย์ณัฐชญา ธาราภูมิ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP57	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบ โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	เพ็ญธิราภรณ์ แก้วเจ็ก	การประถมศึกษา
OP58	การพัฒนาห้องเรียนเสมือนจริง ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา(ฝ่ายประถม)	ชญาภา เฟ็งบุญ	การประถมศึกษา
OP59	การพัฒนาสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัย โรงเรียนวัดโพธิ์	นาตยา ภาคอุบล	การศึกษาปฐมวัย
OP60	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา	จิรภิญญา สุนทรนัต	การศึกษาปฐมวัย
OP61	การพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยโดยการเล่นลูสฟาร์ทประกอบการใช้คำถาม	อัสมา ปาทาน	การศึกษาปฐมวัย
OP62	การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	อภิรดี มงคลทรัพย์	การประถมศึกษา
OP63	การพัฒนาความสามารถด้านการพูดของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่องตามแนวคิดการสอนภาษาแบบภาษาธรรมชาติ	พรธีรา บัวปิ่น	การศึกษาปฐมวัย
OP64	การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน ผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้	ภาวิณี หวานมาก	การประถมศึกษา
OP65	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง	อรัญญา ขจรเวช	การศึกษาปฐมวัย

กลุ่มที่ 2 ห้อง 115

- ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.ธานี ชูกำเนิด
2. อาจารย์ ดร.พัชนี บุญรัมย์
3. อาจารย์วิจิตรตา พรหมสนธิ์

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
OP66	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การเปรียบเทียบค่าประมาณจำนวนเต็มล้าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	อริศรา บุตรจันทร์	การประถมศึกษา
OP67	การพัฒนาทักษะทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกเศษส่วนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบหลักการ CPA ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	พิมพ์วิภา ทรงไทย	การประถมศึกษา
OP68	การพัฒนาพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นลูกสฟาร์ท	กุลิสรา สุขสุเพิ่ม	การศึกษาปฐมวัย
OP69	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา	ธิมาพร ทิพย์ประดู่	การประถมศึกษา
OP70	การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมการปั้นประกอบเรื่องราว	ชญาดา บัวบุตร	การศึกษาปฐมวัย
OP71	การพัฒนาพฤติกรรมการมีสมาธิของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะสื่อผสม	ณัฐธิดา จรดล	การศึกษาปฐมวัย
OP72	การพัฒนาทักษะในวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้บูรณาการแบบสอดแทรก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธไธศวรารักษ์	ชลนิภา ปั่นพร	การประถมศึกษา
OP73	การใช้กิจกรรมศิลปะร่วมมือในการเสริมสร้างการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	อภัสรา พันธุ์พักต์	การศึกษาปฐมวัย
OP74	การพัฒนาทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ	เบญจพร คงประเสริฐ	การศึกษาปฐมวัย
OP75	การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกด	ปัญจารัตน์ สุขเกษม	การประถมศึกษา

ตารางห้องนำเสนอผลงานวิจัย การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี “ครุฯ กรุงเทพฯ” ครั้งที่ 4 ประจำปี พ.ศ. 2569
การนำเสนอผลงานวิจัยแบบโปสเตอร์ (Poster Presentation) ในวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2569

- กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัทรา คงเรือง
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉราพรรณ กันสุขยะ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_001	การพัฒนาชุดแบบฝึกหัดเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้วยเทคนิคการเรียนรู้ STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวัดเสด็จ (คุณ ศรีประเสริฐอุบลรัตน์)	ทิฆัมพร คล้ายสกุล	การสอนภาษาไทย
PP_002	การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทโยธา	ธนวันต์ เมืองสุวรรณ	การสอนภาษาไทย
PP_003	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	วินท์ เพชรศรี	การประถมศึกษา
PP_004	การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วัฏจักรของสัตว์	ปิยวิษ ละเอียด	วิทยาศาสตร์
PP_005	การพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐานและการกำหนดควบคุมตัวแปร โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง เรื่องการแยกสาร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ภารดี ท้าวธรรมศรี	วิทยาศาสตร์
PP_006	การพัฒนาเกมการ์ดโดยใช้เทคนิคหมวกหกใบเพื่อส่งเสริมการอ่านวิจารณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม	วริทยา เนกขัมม์	การสอนภาษาไทย
PP_007	การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง	กนกกลดา สุนิมิตร	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_008	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม โดยใช้สื่อเกมอนุโมร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	ธนพร มีพร้อม	การสอนภาษาไทย

- กลุ่มที่ 2 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์วิจิตรตา พรหมสนธิ์
2. อาจารย์ปภัชญา ฟ้าอ่อน

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_009	การพัฒนาทักษะการทดลอง โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	นันทพร พรหมนิยม	วิทยาศาสตร์
PP_010	พัฒนามโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐาน เรื่อง ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจากปฏิกิริยาระหว่างดวงอาทิตย์ โลกและดวงจันทร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	นุชนาฏ บุญเปี่ยม	วิทยาศาสตร์
PP_011	การพัฒนาทักษะการเขียนย่อความ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร	รมณียา ศรีทาอง	การสอนภาษาไทย

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_012	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำในภาษาไทย ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดทางหลวง (เทพราชบูรรังสรรค์)	สุดาพร สิงห์โตศรี	การสอนภาษาไทย
PP_013	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องโจทย์ปัญหาเศษส่วน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล”	จรรย์ญา อุดมเจริญสมบัติ	คณิตศาสตร์
PP_014	การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล”	เบญจรัตน์ ธีราศักดิ์	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_015	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดไชยภูมิ (ไชยภูมิวิทยาการ)	วารีย์ เพ็งภักดี	การสอนภาษาไทย
PP_016	การพัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน	หทัยชนก ภูกลิ่น	การสอนภาษาจีน

กลุ่มที่ 3 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.อิศรา รุ่งทิวชัย

2. อาจารย์ ดร.ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_017	การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์”	เปรมิกา แจงศรี	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_018	การพัฒนาการอ่านพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานผสมผสานบัตรคำศัพท์	กัญญารัตน์ สายรัมย์	การสอนภาษาจีน
PP_019	การพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแฉกวิทยาการ	ภาคิน อัฐนาถ	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_020	การพัฒนาความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์	สรารัตน์ กลิ่นจำปา	การศึกษาปฐมวัย
PP_021	การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แอปพลิเคชัน Booklet ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอ่างทองปัทมโรจน์วิทยาคม	พงศกร สมบุญ	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_022	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับวิดีโอยูทูบ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา	ฉันทพร ธีญญผล	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_023	การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกลางคลองสระบัว (สาลีเคลือบราชบูรบุรีราษฎร์)	รามาวดี บัวบาน	การสอนภาษาไทย

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_024	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติโดยการเรียนรู้แบบบูรณาการ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหน้าโคก(วิสุทธิศึกษา)	ขวัญฤทัย แสงหิ่งห้อย	สังคมศึกษา

กลุ่มที่ 4 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนิทย รุ่งราตรี
2. อาจารย์นฤมล ตันติชาติ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_025	การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง หน่วยของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”	พรชนก เฟื่องทอง	วิทยาศาสตร์
PP_026	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม Wordwallในการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	ปวีศา บุญพึ่ง	การสอนภาษาจีน
PP_027	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL ร่วมกับชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถใน การคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ เรื่องหน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	จินตรา คำดี	วิทยาศาสตร์
PP_028	การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมการศึกษา Zep Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	กวิณทิพย์ กุ๊กสันเทียะ	การสอนภาษาจีน
PP_029	การพัฒนาทักษะการสร้างแบบจำลอง โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	ปาริชาติ โยขันธุ์	วิทยาศาสตร์
PP_030	ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ร่วมกับเกมดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแปลความหมายข้อมูล เรื่องการแสดงข้อมูลเป็นภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	พงศกร กิจพิพัฒน์	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_031	การพัฒนาทักษะการออกแบบภาพสามมิติผ่านการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Tinkercad เรื่อง กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน	รังสิมันต์ โพธิ์ประสาธ	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_032	การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก และภาษาของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ เล่าเรื่อง โรงเรียนวัดหลักชัย(ประชาบวรสิริฤทธิ์)	อนัตตา เกตุวุฒิ	การศึกษาปฐมวัย

กลุ่มที่ 5 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมพูนุท สุขหวาน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_033	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	กนกพร สาวสุดใจ	การสอนภาษาไทย
PP_034	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โดยใช้เกม Kahoot	กณิกา แสงยางใส สะอาด	การสอนภาษาจีน

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_035	ผลการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก	มณีนีรัตน์ จันทรคำ	วิทยาศาสตร์
PP_036	การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำตรงตามมาตราในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดรัตนชัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	ชลธิชา ดากอง	การสอนภาษาไทย
PP_037	การพัฒนาทักษะความสามารถทางการคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่องการคูณ โรงเรียนวัดสะแก (สุทธิธรรมประชาสงเคราะห์)	วรพิชชา นະธิศรี	การประถมศึกษา
PP_038	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระวิชาคณิตศาสตร์เรื่องค่าประมาณของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมมิพิกเชชั่น	นพรัตน์ เต็มเปี่ยม	การประถมศึกษา
PP_039	การพัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บอร์ดเกม	รัฐนันท์ เพลินพร้อม	การประถมศึกษา
PP_040	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวเชิงรุก (บทบาทสมมติ)	ระเริงชล จาดคำ	สังคมศึกษา

กลุ่มที่ 6 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.ชัยยศ เดชสุระ
2. อาจารย์ ดร.จิราภรณ์ มีสง่า

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_041	ผลการใช้โปรแกรมการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาบอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าเรือ “นิตยานุกูล”	เจษฎาภรณ์ สุโพธิ์	พลศึกษา
PP_042	การพัฒนาความสามารถด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุยุยานุสรณ์	ญาณิษา จินาพันธ์	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_043	การพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความ โดยใช้เทคนิค Jigsaw ร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	กุลญาดา เหล็กอ่อนตา	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_044	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสามกอ (วงศ์ประชารัฐ)	พงษ์พัฒน์ บุญรอด	การสอนภาษาไทย
PP_045	การพัฒนาการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์	ชนม์ชนก อิมพิทักษ์	การสอนภาษาจีน
PP_046	การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	จารวี ศรีลูกหว่า	การประถมศึกษา
PP_047	การพัฒนาการรู้จำและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดม่วงหวาน (ส่วน กระบวนยุทธ ประชาสรรค์)	ณัฐนิชา เวฬุวนาร	การสอนภาษาจีน
PP_048	การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการสอนเกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์	อนันญา โปรงจิตร	การสอนภาษาจีน

กลุ่มที่ 7 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ประมาน
2. อาจารย์ ดร.ภูษณิศลา สุวรรณศิลป์

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_049	การวิเคราะห์เรื่องการสร้างอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ตามแนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์	ธีรศักดิ์ วิมุขตานนท์	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_050	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรดิษฐ์วิทยาสระบุรี ก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ	พีร์วัส บุญรอดรักษ์	การสอนภาษาไทย
PP_051	การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง)	เปรมสิณี พรรณโกชน์	การสอนภาษาไทย
PP_052	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความพึงพอใจ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในด้านต่าง ๆ ของโลก โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิง ร่วมกับการใช้เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์	อิชยา นาเมืองรักษ์	สังคมศึกษา
PP_053	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา	กัญญา รุ่งเช้า	คณิตศาสตร์
PP_054	การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่	ภัสศิริวรรณ ชุมรัมย์	การศึกษาปฐมวัย
PP_055	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยการ จัดการ เรียนรู้เชิงรุกผสมเกมการศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี(ชุมชนจันทนประชาสรรค์)	จักรนรินทร์ สุภาพ ทรัพย์	สังคมศึกษา
PP_056	การใช้แอปพลิเคชัน Wordwall เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6	อรวรรณ รวงผึ้ง	คอมพิวเตอร์ศึกษา

กลุ่มที่ 8 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยูร บุญใช้
2. อาจารย์ ดร.วัชรภัทร เตชะวัฒน์ศิริดำรง

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_057	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เพลงจากปัญหาประดิษฐ์ ร่วมกับเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	เกวลิน มุกตาดวง	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_058	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้	กัลยา คงสมบูรณ์	คณิตศาสตร์
PP_059	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	กนกพร สุขจีน	การสอนภาษาไทย

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_060	การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เรื่องแบบอย่างทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	สุดารัตน์ ภู่อุสุข	สังคมศึกษา
PP_061	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง คำนาม โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	พันธ์วิรัชญ์ พันธวิโบ	การสอนภาษาไทย
PP_062	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพัญญูเชิง (ไตรรัตน์นายก)	สิริวิภา พัฒนพันธุ์	การสอนภาษาไทย
PP_063	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดน้ำหนักของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)	พัทธนันท์ อุดมเลิศสิริ	คณิตศาสตร์
PP_064	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สมบัติของเลขยกกำลัง โดยใช้การสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดใหญ่ชัยมงคล (ภาวนา รังสี)	อุรัสยา พันพุด	คณิตศาสตร์

กลุ่มที่ 9 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยะ มือนันต์

2. อาจารย์ ดร.พัชนี บุญรัตน์

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_065	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	อรอุมา กลิ่นประทุม	วิทยาศาสตร์
PP_066	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	ชญัญญา นุช มะณีคุ้ม	วิทยาศาสตร์
PP_067	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	อิษฎาอร ฤกษ์สง่า	สังคมศึกษา
PP_068	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่องสำนวนสี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ของชูชุกิ	พีรชัช สุดกั้วล	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_069	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง "อยุธยาพระราช" ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพิระยานุเคราะห์ 1 โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน	เยาวลักษณ์ สิบบุก	สังคมศึกษา
PP_070	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม)	ชิษณุพงศ์ รัตนห่วง	การสอนภาษาไทย
PP_071	การพัฒนาชุดใบงานกิจกรรมกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	วาทีณี อุดมพีช	การสอนภาษาจีน
PP_072	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สารละลายของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ธนภัทร สิ้นธุ์ชัย	วิทยาศาสตร์

กลุ่มที่ 10 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.วีรภัทร ภัทรกุล
2. อาจารย์ธมลธร ยอดมิ่ง

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_073	การพัฒนาการอ่านออกเสียงผสมคำพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอิน	พรพรรณษา งามพริ้ง	การสอนภาษาจีน
PP_074	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ จำนวนนับที่มากกว่า 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม	ชญัญญา นุช จุงใจ	คณิตศาสตร์
PP_075	การใช้ชุดเสริมทักษะพัฒนาการภาษาด้วยนิทานหน้าเดียวสำหรับเด็กปฐมวัย (4-5 ปี)	กัญญาวีร์ คูโค	การศึกษาปฐมวัย
PP_076	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพรพินิตพิทยาคาร	รีฟาอ์ ชันธเดช	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_077	การพัฒนาสัญลักษณ์และทิศทางการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมตัวเลข	ณัฐชยา มีชูเวช	การศึกษาปฐมวัย
PP_078	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน เรื่อง ระบบขับถ่าย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ณัฐภัทร แสงสว่าง	วิทยาศาสตร์
PP_079	การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย โดยจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลง	มัทนา ชินวร	การศึกษาปฐมวัย
PP_080	การพัฒนาความสามารถทางด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบการเขียนโรงเรียนวัดพุทธไธศวรชัย	อลิษา เสมสายัณห์	การศึกษาปฐมวัย

กลุ่มที่ 11 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรเทพ ฐัฒน
2. อาจารย์ ดร.สมกมล กาญจนพิบูลย์

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_081	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	ปฎิพัฒน์ ไบติกาดี	คณิตศาสตร์
PP_082	การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ตรงตามมาตรา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดหนองยาง จังหวัดอ่างทอง	เกศรินทร์ พึ่งประสิทธิ์	การสอนภาษาไทย
PP_083	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะ	อรรณพร ไทคณา	คณิตศาสตร์
PP_084	ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)	ชลพัฒน์ จินระชา	การประถมศึกษา
PP_085	ผลขอโปรแกรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์เพื่อพัฒนาความแม่นยำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสนาบดี	นลินภัทร์ บุรณะไตรดิถ	พลศึกษา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_086	ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และ เกมการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการดำรงชีวิตของพืชของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	เกษมสันต์ ทัทบุรี	วิทยาศาสตร์
PP_087	ผลของโปรแกรมฝึกทักษะการเลี้ยวพลากรเทเบิลเทนนิสของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดไชยภูมิ	ศรุตญา แซ่เอี้ยว	พลศึกษา
PP_088	การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กโดยใช้กิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย	อติพร เรืองณรงค์	การศึกษาปฐมวัย

กลุ่มที่ 12 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์

2. อาจารย์ณัฐชญา ธาราวุฒิ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_089	การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือกลางของกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการจัดการ เรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัด พระญาติการาม (ศุภสุขขารุง)	สุพัตรา สุนะตา	พลศึกษา
PP_090	การศึกษาผลการใช้เทคนิคการสอนแบบโปนิสที่มีต่อทักษะการอ่านออกเสียง ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตุม(สุริยปุณยา ประชาสรรค์)	อธิวัฒน์ อุทศรี	การสอน ภาษาอังกฤษ
PP_091	การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการ จัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blocket ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าเรือ "นิตยานุกูล"	ศศิวิมล สกุลทอง	การสอน ภาษาอังกฤษ
PP_092	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจาก โปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล ท่าเรือประชานุกูล	ตติยะ คงศรี	การสอน ภาษาอังกฤษ
PP_093	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการนำหลักเศรษฐกิจ พอเพียงใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดไชย ภูมิ(ไชยภูมิวิทยาการ) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ	รักษพล พินิจ	สังคมศึกษา
PP_094	ผลของโปรแกรมการฝึก ผสมผสาน ที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้น ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	เจษฎา กิจบรรจง	พลศึกษา
PP_095	ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวพหุวัฒนธรรมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการ ดำเนินชีวิตในสังคม โรงเรียนวัดพุทธไธศวรารย์	นพมาศ หนูเล็ก	สังคมศึกษา
PP_096	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ผ่านเว็บไซต์ Tynker ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสิทธิพยากรณ์	พิมลรัตน์ ชุมเกิด	คอมพิวเตอร์ศึกษา

กลุ่มที่ 13 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์รุ่งทิวา สุภานันท์

2. อาจารย์ ดร.กิตติภาพ มหาวัน

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_097	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาโดยใช้วิธีการจัดการเรียน การสอนแบบ Active Learning เรื่องกีฬาแรบบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะอิน	อิทธิกร กุหลาบ	พลศึกษา
PP_098	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพุทธประวัติ โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์ุบำรุง)	ภัทรกร คงคุณ	สังคมศึกษา
PP_099	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอนที่มีต่อความก้าวหน้าของทักษะการอ่านทำนองเสนาะ และความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประสุทน์	ธิดารัตน์ เพ็ชรฤทธิ์	การประถมศึกษา
PP_100	ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรุ่งวิทยาประชาอุปถัมภ์ ที่มีต่อชุดกิจกรรมห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classroom) ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก	จิราพร เพิ่มทรัพย์	การประถมศึกษา
PP_101	การพัฒนาทักษะการเตะตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน โดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเตะตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาดบัวหลวงโพธิ์โรจน์วิทยา	วิศิษศักดิ์ ถวาย	พลศึกษา
PP_102	การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา เรื่องการคูณและการหารทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	เจนณิสตา เอี่ยมโต	คณิตศาสตร์
PP_103	การพัฒนาชุดกิจกรรมARGMเพื่อเสริมสร้างทักษะสังคมของเด็กปฐมวัย	นัฐชา ทองพุก	การศึกษาปฐมวัย
PP_104	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละ และอัตราส่วน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	น้ำค้าง กรชัย	คณิตศาสตร์

กลุ่มที่ 14 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระวัฒน์ มอนไธสง

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภัทราวรรณ จันทร์เนตร์

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_105	โปรแกรมการฝึกทักษะการส่งฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 โรงเรียนวิเศษไชยชาญ"ต้นติวิทยานุกูมิ"	พีรวัส พานทอง	พลศึกษา
PP_106	การพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม	ดวงกมล ผันศิริ	การศึกษาปฐมวัย
PP_107	การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	ศทามุข จรเปลี่ยว	การสอนภาษาจีน
PP_108	ผลของโปรแกรมฝึกทักษะที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง	ณัฐชนนธ์ ภิรมย์กล้า	พลศึกษา
PP_109	การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีนโดยใช้แบบฝึกทักษะการออกเสียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	พฤกษา โพธิ์จักษ์	การสอนภาษาจีน

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_110	การพัฒนาทักษะการเลิร์ฟเทเบิลเทนนิสโดยใช้โปรแกรมแบบฝึกทักษะการเลิร์ฟเทเบิลเทนนิส สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประจวบ	นิรวัชร อัคติ	พลศึกษา
PP_111	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องการใช้เทคโนโลยี อย่างมีมารยาท โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ร่วมกับ ใช้เกมการต่อภาพसानชิ้นส่วนสู่ความสำเร็จ	พัสมลภรณ์ มงคลสังข์	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_112	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม	ธนภัทร แพรทอง	การประถมศึกษา

กลุ่มที่ 15 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. อาจารย์ ดร.วรวุฒิ ชาราวุฒิ

2. อาจารย์ ดร.อัคนันท์ สีนุประเสริฐ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_113	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษาเรื่องพุทธประวัติ โดยใช้บอร์ดเกม เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองยางสพ.อ่างทอง	ปาลินี ประสงค์พร	สังคมศึกษา
PP_114	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมกระดาน	ชวัลวิทย์ พวงบุบผา	การประถมศึกษา
PP_115	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” ในรายวิชาภาษาจีน โดยใช้เกมบิงโกเรียนรู้คำศัพท์หมวดร่างกาย	ศรธรรม หิรัญประทีป	การสอนภาษาจีน
PP_116	การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา	วรรณษา สมเปีย	การศึกษาปฐมวัย
PP_117	การพัฒนาวัตกรรมการเกมเพื่อเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอนในการเขียนโปรแกรมอย่างง่าย โดยใช้บัตรคำสั่งในลักษณะของเกมเขาวงกต เก็บเหรียญจากโปรแกรม Canva ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายประถม)	พุดพิงค์ พลเสน	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_118	ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด(5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	วิษา พุทธิพัฒน์	คณิตศาสตร์
PP_119	การพัฒนาการจดจำของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมมันดาลา	วีรวรรณ มั่นดี	การศึกษาปฐมวัย
PP_120	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องอริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้องรายวิชาพระพุทธศาสนา ด้วยเทคนิคสตอรี่ไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	ณัฐวุฒิ ศีลธรรม	สังคมศึกษา

กลุ่มที่ 16 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพินดา เพชรา

2. อาจารย์วิชลดา รอดแก้ว

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_121	การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ชนิดของคำนามโดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฝักไ้ "สุทธาประมุข" จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	หรรษกฤษฎี ทาเหล็ก	การสอนภาษาไทย
PP_122	การพัฒนาทักษะทางสังคมโดยการจัดกิจกรรมการแสดงละครของเด็กปฐมวัย	อรพรรณ รุ่งเรือง	การศึกษาปฐมวัย
PP_123	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ธัญพงค์ จันทะเคียน	การประถมศึกษา
PP_124	ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว (Agility) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนประตูลี้	นครินทร์ พลีนุช	พลศึกษา
PP_125	โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอุดมศิลป์วิทยา	دنุสรณ์ การสุภาพ	พลศึกษา
PP_126	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา หน้าที่พลเมืองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ TGT (Team - Game - Tournament)	ลลิตา ฉิมแก่น	สังคมศึกษา
PP_127	โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือกีฬาแบดมินตัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางปะอิน"ราชานุเคราะห์๑"	อรรถพล พงษ์สวรรค์	พลศึกษา
PP_128	การพัฒนาความสามารถการฟังและการพูดโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติพร้อมภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัย	ณัฐนรี ลิ้มวิสัย	การศึกษาปฐมวัย

กลุ่มที่ 17 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันทร์จิรา ทาวิชา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_129	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	พรรณวสา ไตรศักดิ์ศรี	คณิตศาสตร์
PP_130	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ SCS Learning Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	ธณพัฒน์ พันธุ์เพชร	คณิตศาสตร์
PP_131	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เซลล์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5Es)ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ดวงรัตน์ กรุตเพชร	วิทยาศาสตร์
PP_132	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา	อัยรดา ธาราโภชน์	การประถมศึกษา
PP_133	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์เรื่อง การบวกและการลบ เศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด	อนันต์ดา สมจิตรประเสริฐ	การประถมศึกษา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_134	การพัฒนาทักษะการใช้คำพ้องเสียง โดยใช้แบบฝึกทักษะการใช้คำพ้องเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ปิยะดา เมฆหมอก	การประถมศึกษา
PP_135	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง สินค้าและบริการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อเกม	อัญชิสรา เรืองสุวรรณ	การประถมศึกษา
PP_136	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา เรื่อง ศาสนาต่างๆในประเทศไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประกอบการสอนเพื่อการเรียนรู้	บุศกร ศรีเจ็ดจ่า	การประถมศึกษา

กลุ่มที่ 18 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ทองอร่าม

2. อาจารย์นำชัย แยมไสว

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_137	การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา	พุดิตา สารธรรม	การประถมศึกษา
PP_138	โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ในกีฬาฟุตบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านสร้าง	อรกรรณ์ ตรียุทธ์	พลศึกษา
PP_139	การพัฒนาทักษะความแม่นยำในการโยนลูกโด่งวางระยะกึ่งหาเปตองของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	ชินพิทักษ์ ยักสม	พลศึกษา
PP_140	โปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	ปรเมศวร์ ตรีพจนานา	พลศึกษา
PP_141	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	จirinันท์ เหมือนแมน	การประถมศึกษา
PP_142	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยอยุธยา รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแหล่งเรียนรู้โบราณสถานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา	ชลชาติ เรืองวงษ์	สังคมศึกษา
PP_143	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความคล้าย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด	ภูธิป ชันดี	คณิตศาสตร์
PP_144	การพัฒนาทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ โดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม(จียพันธ์บำรุง)	พีรณัฐ อุ่ออรุณ	พลศึกษา

กลุ่มที่ 19 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ ประมาน

2. อาจารย์ ดร.สุนน ไวยบุญญา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_145	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดทองบุโรรัมย์	ชินกฤต ปานทองดี	สังคมศึกษา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
	คณิตสสร โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (jigsaw)		
PP_146	การพัฒนาทักษะการหารจำนวนนับ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกข์ (นรสีหวิทยาการ) โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	สิริวิชญ์ เมฆจะโปะ	คณิตศาสตร์
PP_147	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องสงครามเย็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนป่าโมกข์วิทยาคม โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา	ภานุพงศ์ ชูยเชียงสา	สังคมศึกษา
PP_148	การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ	ชไมภรณ์ ปานอุทัย	การศึกษาปฐมวัย
PP_149	การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ด้วยสื่อการสอน “บอร์ดคำศัพท์จีนหมวดครอบครัว” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์”	ชัชฎาพร มีแก้ว	การสอนภาษาจีน
PP_150	ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเสริมสร้างกล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กปฐมวัย	ญาดา สารพิมพ์	การศึกษาปฐมวัย
PP_151	การพัฒนาการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเรียงลำดับกิจกรรมประจำวันประกอบฉากสร้างสรรค์ โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง	นันทวรรณ ชันธวิธิ	การศึกษาปฐมวัย
PP_152	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก และ โจทย์ปัญหาการลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL	ระพีพรรณ หม่อมทาสกุล	คณิตศาสตร์

กลุ่มที่ 20 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทร หลั่งประยูร
2. อาจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ชาวนา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_153	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณ และการหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL	จิรวรรณ เกษประยูร	คณิตศาสตร์
PP_154	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โรงเรียนประตู่ชัย	นীরเนตร ม่วงทิม	คณิตศาสตร์
PP_155	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดโพธิ์	นัทชา มีจิตร	การประถมศึกษา
PP_156	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6	พัชราภรณ์ กิจโสภี	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_157	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	มะฮัดี แสงวงษา	วิทยาศาสตร์

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_158	การจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม ของมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”	สกุลกาญจน์ ตรีเมฆ	สังคมศึกษา
PP_159	การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมหุ่นยนต์ทำอาหาร	ณัฐนิชา แจ่มสาร	การศึกษาปฐมวัย
PP_160	การพัฒนาความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์	ศิริวรรณ โอภาส	การศึกษาปฐมวัย

- กลุ่มที่ 21 ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วริศรา จัยตอนกลอย
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษกร เจือตี

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_161	การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้าน	สมฤทัย มะลิซ้อน	การศึกษาปฐมวัย
PP_162	การพัฒนาพฤติกรรมความร่วมมือของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นไทย	ณัฐชนัน มีดี	การศึกษาปฐมวัย
PP_163	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน	ภาสวิชญ์ ขาวเหลือง	การสอนภาษาไทย
PP_164	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	สิทธิพล ทรัพย์จำนงค์	คณิตศาสตร์
PP_165	การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยผ่านกิจกรรมการเขียนการ์ตูนตามโอกาส	จิราพร ศรีเจริญ	การศึกษาปฐมวัย
PP_166	การพัฒนาความสามารถการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมจับคู่ตัวโน้ตสากล	กิตติพงษ์ นาคเกษม	ดนตรีศึกษา
PP_167	การพัฒนาความสามารถด้านความคิดและความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผสมผสานเกมการศึกษา	ธนดล คำสอาด	ดนตรีศึกษา
PP_168	การพัฒนาความสามารถในการช่วยเหลือตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมกิจวัตรประจำวัน	ณัฐวารณ ไกรธรรม์	การศึกษาปฐมวัย

- กลุ่มที่ 22 ผู้ทรงคุณวุฒิ :
1. อาจารย์ ดร.ธานี ชูกำเนิด
 2. อาจารย์ภัทรภร พิกุลขวัญ

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_169	การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณผ่านการสร้างสื่อผ่านการสร้างสรรค์สื่อนำเสนอ ด้วยโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”?	ปิยธิดา บุญเถื่อน	คอมพิวเตอร์ศึกษา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_170	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดอินทกัลยา	วิศรุต จิตรศรีธรา	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_171	การแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ Typing test สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประตูลุย	วีรยา รื่นพล	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_172	การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ โดยใช้สื่อ Unplugged Coding ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชาชนเคราะห์)	อินทิตรา สุขสุสร	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_173	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบบล็อกคำสั่งผ่านแอปพลิเคชัน Tello Edu ในรายวิชาเทคโนโลยีเพื่อการเกษตรของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดกระแจะ "จันทโพธิ์โรจนวิทยา"	อานัส จันบำรุง	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_174	การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพระแก้ว "โสภณประสิทธิ์วิทยาการ"	รัญธิตา อนงค์	คอมพิวเตอร์ศึกษา
PP_175	การใช้แผนผังมโนทัศน์เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	ธนธรณ์ สุขสมบูรณ์	การสอนภาษาอังกฤษ
PP_176	การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเจ้าเจ็ดใน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	กรองกาญจน์ เกิดเรณู	การสอนภาษาไทย

กลุ่มที่ 23 ผู้ทรงคุณวุฒิ : 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชดาภรณ์ ตันตีกุล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิอร หาสาส์ศรี

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_177	การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐาน (BBL) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางเสด็จวิทยาคม	เสาวณีย์ โชติสุข	การสอนภาษาไทย
PP_178	การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา	ณัฐนิชา ค้อสกุล	การศึกษาปฐมวัย
PP_179	การพัฒนาความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	พลกฤษณ์ศรกรณ์ ไพโรสันเทียะ	สังคมศึกษา
PP_180	การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานกับการเสริมสร้างสมรรถนะสังคมในรายวิชาสังคมศึกษา โรงเรียนบ้านคลองตะเคียนหมู่ 2 (วันครู 2504)	เพชรไพลิน เหมวัน	สังคมศึกษา
PP_181	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	พัชวิสัย แจ่มฟ้า	สังคมศึกษา
PP_182	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม	ณัฐวรา คำแก้ว	การประถมศึกษา

รหัสบทความ	ชื่อบทความวิจัย	ชื่อผู้นำเสนอ	สาขาวิชา
PP_183	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือดของสัตว์และมนุษย์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	ภัทรพล กองเนียม	วิทยาศาสตร์ศึกษา (แขนงวิชา ชีววิทยา)

สารบัญ

	หน้า
สาขาวิชาการประถมศึกษา	1
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	2
วินิต เพชรศรี และ ธานี ชูกำเนิด	
การพัฒนาทักษะความสามารถทางการคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การคูณ โรงเรียนวัดสะแก (สุทธิธรรมมาประชาสงเคราะห์)	3
วรพิชชา นะธิศรี และ สุมณ ไวยบุญญา	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระวิชาคณิตศาสตร์เรื่องค่าประมาณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมมิฟิเคชัน	4
นพรัตน์ เต็มเปี่ยม และ ปกัญญา พิภอ่อน	
การพัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บอร์ดเกม	5
รัฐนันท์ เพลินพร้อม และ ประยูร บุญใช้	
การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	6
จารวิ ศรีลูกหว่า และ อัจฉราพรรณ กันสุขยะ	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบ โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	7
เพ็ญธิราภรณ์ แก้วเจ็ก และ ประยูร บุญใช้	
ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)	8
ชลพัฒน์ จินะราช และ สุมณ ไวยบุญญา	
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอนที่มีต่อความก้าวหน้าของทักษะการอ่านทำนองเสนาะและความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาลัยประสุน	9
ธิดารัตน์ เพ็ชรฤทธิ์ และ พรเทพ ฐิแผน	
พึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรุ่งวิทยาประชาอุบลมภ์ ที่มีต่อชุดกิจกรรมห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classroom) ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก	10
ราพร เพิ่มทรัพย์ และ ธานี ชูกำเนิด	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม	11
ธนภัทร แพรทอง และ จิราภรณ์ มีสง่า	
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมกระดาน	12
ชวัลวิทย์ พวงบุบผา และ รัชดาภรณ์ ตัณฑิกุล	

	หน้า
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ธัญพงศ์ จันทะเคียน และ ปกัชญา พักอ่อน	13
การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา อัยรดา ธาราโกชน์ และ รัชดาภรณ์ ตันชิตกุล	14
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบเศษส่วนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด อนันต์ดา สมจิตรประเสริฐ และ วีรภัทร ภัทรกุล	15
การพัฒนาทักษะการใช้คำพ้องเสียงโดยใช้แบบฝึกทักษะการใช้คำพ้องเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปิยะดา เมฆหมอก และ สุนน ไวยบุญญา	16
การพัฒนาห้องเรียนเสมือนจริง ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา(ฝ่ายประถม) ขมูภา เพ็งบุญ และ ธาณี ชูกำเนิด	17
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดโพธิ์ นัทชา มีจิตร และ วีรภัทร ภัทรกุล	18
การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา พุดิตา สารธรรม และ อัจฉราพรรณ กันสุยะ	19
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง สินค้าและบริการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อเกม อัญชิสรา เรื่องสุวรรณ และ ประยูร บุญใช้	20
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ บุศกร ศรีเจ็ดจ้ำ และ จิราภรณ์ มีสง่า	21
การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกด ปัญจรัตน์ สุขเกษม และ พรเทพ ฐิ์แผน	22
การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้ ภาวิณี หวานมาก และ อัจฉราพรรณ กันสุยะ	23
พัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อภิรดี มงคลทรัพย์ และ รัชดาภรณ์ ตันชิตกุล	24
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การเปรียบเทียบค่าประมาณจำนวนเต็มล้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม อริศรา บุตรจันทร์ และ จิราภรณ์ มีสง่า	25

	หน้า
การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าใหม่ (สำเภาล่ม) จิรนนท์ เหมือนแมน และ วีรภัทร ภัทรกุล	26
การพัฒนาทักษะทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกเศษส่วน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบหลักการ CPA ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พิมพ์วิภา ทรงไทย และ สุนน ไวยบุญญา	27
การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ธิมาพร ทิบบประดู่ และ ปกัญญา พิภอ่อน	28
การพัฒนาทักษะในวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้บูรณาการแบบสอดแทรกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย ชลนิภา ปันพร และ วีรภัทร ภัทรกุล	29
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม ณัฐวรา คำแก้ว และ พรเทพ ฐัฒน	30
สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์	31
การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ภัสศิริวรรณ ชุมรัมย์ และ ณิชญา ธาราวุฒิ	32
การพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยโดยการเล่นลูกสฟาร์ทประกอบการใช้คำถาม อัสมา ปาทาน และ ณิชญา ธาราวุฒิ	33
การพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม ดวงกมล ผันศิริ และ ภัทรารวรรณ จันท์เนตร์	34
การพัฒนาชุดกิจกรรม ARGM เพื่อเสริมสร้างทักษะสังคมของเด็กปฐมวัย นัฐชา ทองพุก และ ภัทรารวรรณ จันท์เนตร์	35
การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและภาษาของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะเล่าเรื่องโรงเรียนวัดหลักชัย (ประชาบรรลือฤทธิ์) อนัตตา เกตุวุฒิ และ สุภัทรา คงเรือง	36
การพัฒนาความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์ ศิริวรรณ โอภาส และ ณิชญา ธาราวุฒิ	37
การพัฒนาสัมพันธ์ภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัยโรงเรียนวัดโพธิ์ นัตยา ภาคอุบล และ สุภัทรา คงเรือง	38
การพัฒนาทักษะทางสังคมโดยการจัดกิจกรรมการแสดงละครของเด็กปฐมวัย อรพรรณ รุ่งเรือง และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	39
การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยการใช้กิจกรรมการปั้นประกอบเรื่องราว ชญาดา บัวบุตร และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	40

	หน้า
การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมหุ่นยนต์ทำอาหาร	41
ณัฐนิชา แจ้สาร และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ	
การพัฒนาชุดกิจกรรมรู้จักอารมณ์เพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของเด็กปฐมวัย โรงเรียนอนุบาล พระนครศรีอยุธยา	42
จิรภิญญา สุนทรนัต และ สุภัทรา คงเรือง	
การพัฒนาทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ	43
เบญจพร คงประเสริฐ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ	
การพัฒนาความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์ โรงเรียนบ้านบาง กระสั้น (โรงเรียนกระต๊ออุบลรัตน์)	44
สรารัตน์ กลิ่นจำปา และ สุภัทรา คงเรือง	
การพัฒนาสัญลักษณ์และทิศทางการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมตัวเลข	45
ณัฐชญา มีชูเวช และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	
การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลง	46
มณฑนา ชินวร และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร์	
การพัฒนาความสามารถทางการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบการเขียน โรงเรียนวัดพุทธไธศวรชัย	47
อลิษา เสมสายัณห์ และ สุภัทรา คงเรือง	
การพัฒนาความสามารถการฟังและการพูดโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติพร้อมภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกษัตราธิราช (ไพจิตรวิหารการบำรุง)	48
ณัฐนรี ลิ้มวิสัย และ สุภัทรา คงเรือง	
การพัฒนาการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันประกอบฉาก สร้างสรรค์โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง	49
นันทวรรณ ชันธวิธิ และ สุภัทรา คงเรือง	
การพัฒนาพฤติกรรมการร่วมมือของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นไทย	50
ณัฐชนัน มีดี และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ	
การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยผ่านกิจกรรมการเขียนการ์ดตามโอกาส	51
จิราพร ศรีเจริญ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ	
การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน	52
สมถทัย มะลิซ้อน และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ	
การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ โรงเรียนรุ่งวิทยาประชาอุบลรัตน์	53
ชไมภรณ์ ปานอุทัย และ สุภัทรา คงเรือง	
การพัฒนาการจดจำของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมมันดาลา	54
วีรวรรณ มั่นดี และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร์	
การพัฒนาความสามารถในการช่วยเหลือตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมกิจวัตรประจำวัน	55
ญดาวรรณ ไกรรณ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ	
การพัฒนาความสามารถในการใช้กล่อมเนื้อมัดเล็กโดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย	56
ธิติพร เรืองณรงค์ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	

	หน้า
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง อรัญญา ขจรเวช และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร	57
การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ชวรรณษา สมเปีย และธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	58
การใช้ชุดเสริมทักษะพัฒนาการภาษาด้วยนิทานหน้าเดียวสำหรับเด็กปฐมวัย (4-5 ปี) กัญญาวิรี์ คูโค และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร	59
ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเสริมสร้างกล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กปฐมวัย ญาดา สารพิมพ์ และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร	60
การใช้กิจกรรมศิลปะร่วมมือในการเสริมสร้างการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อภัสรา พันธุ์พักต์ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	61
การพัฒนาพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นลูกสฟาร์ท กฤษรา สุขสุเพิ่ม และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร	62
การพัฒนาความสามารถด้านการพูดของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่องตามแนวคิดการสอน ภาษาแบบภาษาธรรมชาติ พรธีรา บัวปิ่น และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	63
การพัฒนาพฤติกรรมการมีสมาธิของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะสื่อผสม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายปฐมวัย) ณัฐธิดา จรตล สุภัทรา คงเรือง และ ศาสตรบุญญาภา ฤทธิธันต์โรจ	64
การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา ณัฐนิชา ค้อสกุล และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช	65
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย	66
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดเขยียน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พิมพ์ลดา พิทักษา และ หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร	67
การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัด ปราสาททอง สุรีพร บุญล้อม และ จันทร์จิรา หาวิชา	68
การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRCของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดไชยภูมิ (ไชยภูมิวิทยาคาร) วารี เฟิงภักดี และ รุ่งทิวา สุภานันท์	69
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับบอร์ด เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา กนกพร สาวสุดใจ และ รุ่งทิวา สุภานันท์	70
การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำตรงตามมาตราในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็น ฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดรัตนชัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ชลธิชา ดากอง และ หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร	71

	หน้า
การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง)	72
เปรมสิณี พรรณโกชน์ และ วิชลดา รอดแก้ว	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง คำนาม โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธไธศวรชัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	73
พันธ์วิชญ์ พันธุ์โบ และ รุ่งทิวา สุภานันท์	
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน	74
ภาสวิชญ์ ขาวเหลือง และ วิชลดา รอดแก้ว	
การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเจ้าเจ็ดใน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	75
กรองกาญจน์ เกิดเรณู และ หนึ่งฤทัย ขวณะลิขิตร	
การพัฒนาความสามารถในการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”	76
กิตติกา สุขบัณฑิตย์ และ รุ่งทิวา สุภานันท์	
การพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทย เรื่อง การพูดโฆษณา โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของเฟรทากบนแพลตฟอร์ม TikTok ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุงจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	77
สิทธิพงษ์ ศรีสลับ และ หนึ่งฤทัย ขวณะลิขิตร	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าหลวงวิทยานุกูล	78
วาสนา ประทีปแก้ว และ วิชลดา รอดแก้ว	
การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดมาบพระจันทร์ (รัฐบำรุงประชาวิทยา)	79
ภทรพร สุขเวชกิจ และ วิชลดา รอดแก้ว	
การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำที่ไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกด ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล”	80
นลินี เกิดพิพัฒน์ และ จันทร์จิรา ทาวิชา	
การพัฒนาชุดแบบฝึกหัดเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้วยเทคนิคการเรียนรู้ STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวัดเสด็จ (คุณ ศรีประเสริฐอุปถัมภ์)	81
ทิฆัมพร คล้ายสกุล และ วิชลดา รอดแก้ว	
การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทกัลยา	82
ธนวันต์ เมืองสุวรรณ และ วิชลดา รอดแก้ว	
การพัฒนาเกมการ์ดโดยใช้เทคนิคหมวกหกใบเพื่อส่งเสริมการอ่านวิจารณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม	83
วริทยา เนกขัมม์ และ วิชลดา รอดแก้ว	

	หน้า
การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา กนกพร สุขจีน และ หนึ่งฤทัย ขวณะลิขิต	84
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสามกอ (วงศ์ประชารัฐ) พงษ์พัฒน์ บุญรอด และ จันทร์จิรา หาวิชา	85
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรดิษฐ์วิทยา ประสพสุข ก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ พีร์วิศ บุญรอดรักษ์ และ จันทร์จิรา หาวิชา	86
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ธนพร มีพร้อม และ หนึ่งฤทัย ขวณะลิขิต	87
การพัฒนาทักษะการเขียนย่อความ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร รมณียา ศรีทาคง และ รุ่งทิวา สุภานันท์	88
การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐาน (BBL) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางเสด็จวิทยาคม เสาวณีย์ โชติสุข และ จันทร์จิรา หาวิชา	89
การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ 5W1H ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา กัลยาสรณ์ มีสมศักดิ์ และ รุ่งทิวา สุภานันท์	90
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพันธุเชิง (ไตรรัตน์นายก) สิริวิภา พัฒนพันธุ์ และ รุ่งทิวา สุภานันท์	91
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม) ชิษณุพงศ์ รัตนท่วง และ จันทร์จิรา หาวิชา	92
การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ตรงตามมาตราโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดหนองยาง จังหวัดอ่างทอง เกศรินทร์ พึ่งประสิทธิ์ และ หนึ่งฤทัย ขวณะลิขิต	93
การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ชนิดของคำนามโดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนผักไห่ "สุทธาประมุข" จังหวัดพระนครศรีอยุธยา หรรษกฤษฎ์ ทาเหล็ก	94
การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกลางคลองสระบัว (สำลีเคลือบราษฎร์บำรุง) รามาวดี บัวบาน และ จันทร์จิรา หาวิชา	95

	หน้า
การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำในภาษาไทยด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดทางหลวง (เทพราชบุรีรังสรรค์)	96
สุดาพร สิงห์โตศรี และ จันทร์จิรา ทาวิชา	
สาขาวิชาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ	97
การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ (Role play) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response:TPR) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดปราสาททอง	98
ภทรพรรณ อรรถจรรยา และ ภัทรกร หลังประยูร	
การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	99
การัญญาภาส จิวราห์ศรีสกุล และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์	
การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุทธไธศวรชัย	100
เมธิสา รัมมะเพียร และ นฤมล ดันติชาติ	
การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ออร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง	101
กนกกลตา สุนิมิตร และ ธมลธร ยอดมิ่ง	
การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์”	102
เปรมิกา แจ็งศรี และ ภัทรกร หลังประยูร	
การพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแกววิทยาคาร	103
ภาคิน อัฐนาค และ ภัทรกร หลังประยูร	
การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แอปพลิเคชัน Booklet ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอ่างทองปัทมโรจน์วิทยาคม	104
พงศกร สมบุญ และ ธมลธร ยอดมิ่ง	
การพัฒนาความสามารถด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	105
ญาณิชา จินาพันธ์ และ ธมลธร ยอดมิ่ง	
การพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความ โดยใช้เทคนิค Jigsaw ร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	106
กุลญาดา เหล็กอ่อนตา และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์	
การวิเคราะห์เรื่องการสร้างอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตามแนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์	107
ธีรศักดิ์ วิมุกตานนท์ และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์	

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เพลงจากปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกวลิน มุกดาตวง และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์	108
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง สำนวนสีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามแนวความคิดการจัดการเรียนรู้ของชูชูกิ พีรชัช สุดกังวล และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์	109
การศึกษาผลการใช้เทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีต่อทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตูม (สุริยปุณยาประชาสรรค์) อริวัฒน์ อุทศรี และ นฤมล ตันติชาติ	110
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประจวบคฤกษณ์ ตติยะ คงศรี และ นฤมล ตันติชาติ	111
การใช้แผนผังมโนทัศน์เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ธนธรณ์ สุขสมบูรณ์ และ ภัทรพร หลังประยูร	112
การพัฒนาชุดกิจกรรมนิทานเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพิระยานุเคราะห์ท่า 1 พียดา แซ่ฮึง และ ภัทรพร หลังประยูร	113
การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพรพินิตพิทยาคาร รีฟ้าห์ ชันธเดช และ นฤมล ตันติชาติ	114
การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าเรือ “นิตยานุกูล” ศศิวิมล สกุลทอง และ นฤมล ตันติชาติ	115
การพัฒนาความสามารถการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร กิตติภูมิ ทองแสงแก้ว และ ธมลธร ยอดมิ่ง	116
การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องเพศในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตามแนวความคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ สุพรรณษา บุญมา และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์	117
การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล” เบญจรัตน์ ธีราศักดิ์ และ ภัทรพร หลังประยูร	118
สาขาวิชาคณิตศาสตร์	119
ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชา พุทธิพัฒน์ และ นพวรรณ จำนวน	120

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	121
พรรณวสา ไตรศักดิ์ศรี และ สือร หาสาสน์ศรี	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความคล้าย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการแบบเปิด	122
ภูธิป ชันดี และ สุพินดา เพชรา	
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ SSCS Learning Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	123
ธณพัฒน์ พันธุ์เพชร และ อัครนันท์ สินธุประเสริฐ	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและโจทย์ปัญหาการลบ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL	124
ระพีพรรณ หมุ่มหาสกุล และ สือร หาสาสน์ศรี	
การพัฒนาทักษะการหารจำนวนนับ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกข์ (นรสีหวิทยาการ) โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	125
สิริวิชญ์ เมฆจะโปะ และ สือร หาสาสน์ศรี	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลัก โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประจักษ์	126
นীরเนตร ม่วงทิม และ ปิยะธิดา ทองอร่าม	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณและการหาร ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL	127
จิรวรรณ เกษประยูร และ ศิริรัตน์ ขาวนา	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกม ทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	128
สิทธิพล ทรัพย์จ้านงค์ และ นพวรรณ จำนวน	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม โดยประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	129
จिनันท์ มรรคผล และ สือร หาสาสน์ศรี	
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	130
นารี คงเพียรทำ และ สุพินดา เพชรา	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ โดยการจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	131
โสภิตนภา มัญจะกาภท และ นพวรรณ จำนวน	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก โดยใช้ กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา	132
กัญญา รุ่งเช้า และ ศิริรัตน์ ขาวนา	

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สมบัติของเลขยกกำลัง โดยใช้การสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดใหญ่ชัยมงคล (ภาวนารังสี)	133
อุรัสยา พันพุ่ม และ ปิยะธิดา ทองอร่าม	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับ ชุดฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอ่างทองปัทมโรจน์วิทยาคม	134
อรรถพร ไทคณา และ สุพินดา เพชรา	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลังของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้	136
กัลยา คงสมบุตร และ อัครนันท์ ลินธูประเสริฐ	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเศษส่วน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกุล”	137
จรรย์ญา อุดมเจริญสมบัติ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม	
การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณและการหารทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5	138
เจนนิสตา เอี่ยมโต และ สุพินดา เพชรา	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ จำนวนนับที่มากกว่า 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม	139
ชญัญญาช จุงใจ และ นพวรรณ จำนวน	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละ และอัตราส่วน โดยใช้การจัด การเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	140
น้ำค้าง กรชัย และ อัครนันท์ ลินธูประเสริฐ	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัด การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	141
ปฏิพัฒน์ ใบดีกาทิ และ ศิริรัตน์ ขาวนา	
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดน้ำหนัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)	142
พัทธนันท์ อุดมเลิศสิริ และ อัครนันท์ ลินธูประเสริฐ	
ผลของการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด เรื่อง การหารทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเสนาบดี	143
ณัฐพล บุญศิริ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม	
การพัฒนาทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เพื่อนคู่คิด ร่วมกับปัญหาปลายเปิด	144
วิริยะ ศรีโชติ และ ศิริรัตน์ ขาวนา	
การพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การสะท้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพระขาว(ประชาชนุเคราะห์)	145
พิชามญชุ์ ธนะวิบูลย์ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม	

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง พหุนาม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	146
ภิญญาพัชร จันทร์ผอง และ อัครนันท์ สินธุประเสริฐ	
ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	147
สุภกิต ทองประเทือง และ ลีอร หาสาส์ศรี	
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา	148
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแก้ววิทยา	149
กิตติศักดิ์ พ่วงเพชร และ กิตติภพ มหาวัน	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางช้างวิทยา	150
ชญานนท์ สุขเจริญ และ กิตติภพ มหาวัน	
ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ร่วมกับเกมดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแปลความหมายข้อมูล เรื่องการแสดงผลข้อมูลเป็นภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	151
พงศกร กิจพิพัฒน์ และ กิตติภพ มหาวัน	
การพัฒนาทักษะการออกแบบภาพสามมิติผ่านการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Tinkercad เรื่อง กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน	152
รังสิมันต์ โพธิ์ประสาท และ ศิริพล แสนบุญสูง	
การใช้แอปพลิเคชัน Wordwall เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6	153
อรวรรณ รวงผึ้ง และ กิตติภพ มหาวัน	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ผ่านเว็บไซต์ Tynker ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสิทธิพยากรณ์	154
พิมลรัตน์ ชุมเกิด และ ศักดา จันทราศรี	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีมารยาทโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ร่วมกับใช้เกมการต่อภาพसानชิ้นส่วนสู่ความสำเร็จ	155
พัสมลภรณ์ มงคลสังข์ และ ชัยยศ เดชสุระ	
การพัฒนานวัตกรรมเกมเพื่อเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอนในการเขียนโปรแกรมอย่างง่าย โดยใช้บัตรคำสั่งในลักษณะของเกมเขาวงกตเก็บเหรียญจากโปรแกรม Canva ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายประถม)	156
พุดพิงค์ พงเสน และ บริบูรณ์ ขอบทำดี	
การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6	158
พัชราภรณ์ กิจโสภิ์ และ ศักดา จันทราศรี	

	หน้า
การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณผ่านการสร้างสรรค์สื่อนำเสนอด้วยโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”	159
ปิยธิดา บุญเถื่อน และ สุนิตย์ รุ่งราตรี	
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดอินทกัลยา	160
วิศรุต จิตรศรีธรา และ ศิริพล แสนบุญส่ง	
การแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ Typing test สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประจักษ์	161
วีรยา รื่นพล และ บริบูรณ์ ชอบทำดี	
การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ โดยใช้สื่อ Unplugged Coding ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชานุเคราะห์)	162
อินทิรา สุขสุสร และ ศิริพล แสนบุญส่ง	
การพัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	163
ธนพล โอบารลาภ และ ศักดา จันทราศรี	
การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพระแก้ว “โสภณประสิทธิ์วิทยาคาร”	164
รัญธิดา อนงค์ และ สุนิตย์ รุ่งราตรี	
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบบล็อกคำสั่งผ่านแอปพลิเคชัน Tello Edu ในรายวิชาเทคโนโลยีเพื่อการเกษตรของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดกระแซง” จันทโพธิ์โรจน์วิทยา”	165
อานัส จันบำรุง และ ศิริพล แสนบุญส่ง	
การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thunkable ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การคิดเชิงคำนวณ โรงเรียนอุทัย	166
ธนพล จิตต์ผ่องอำไพ และ ศักดา จันทราศรี	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart) โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคการ์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	167
ณัฐริกา สมพงษ์ และ ชัยยศ เดชสุระ	
สาขาวิชาพลศึกษา	168
ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในการยิงลูกแฮร์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์	169
นพกานต์ หวานเหย และ เสาวลักษณ์ ประมาน	
ผลของโปรแกรมฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิสของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดไชยภูมิ	170
ศรุตญา แซ่เอี้ยว และ ประวิทย์ ประมาน	

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาโดยใช้วิธีการจัดการเรียน การสอนแบบ Active Learning เรื่อง กีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะอิน	171
อิทธิกร กุหลาบ และ วัชรินทร์ เสมามอญ	
ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอลที่มีผลต่อความสามารถในการยิงลูกแชร์บอลของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา	172
วิลาวัลย์ วงษ์เพชรเขียว และ ประวิทย์ ประมาน	
การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ในกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางบาล	173
ธัชพล เพ็ชรกลับ และ ชนกานต์ ขาวสำลี	
โปรแกรมการฝึกทักษะการส่งฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 โรงเรียนวิเศษ "ไชยชาญ" ต้นติวิทยานุกูมิ	174
พิรวัส พานทอง และ เสาวลักษณ์ ประมาน	
ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว (Agility) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนประตูลุย	175
นครินทร์ พลินุช และ เสาวลักษณ์ ประมาน	
โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอุดมศิลป์วิทยา	176
دنุสรณ์ การสุภาพ และ วัชรินทร์ เสมามอญ	
โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านในในกีฬาฟุตบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านสร้าง	177
อรنگกรณ์ ตริยฤทธิ์ และ วรวุฒิ ธาราวุฒิ	
โปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	178
ปรเมศวร์ ตริพจนา และ วรวุฒิ ธาราวุฒิ	
ผลของโปรแกรมการฝึกความยืดหยุ่นในรายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาความอ่อนตัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดม่วงหวาน (ส่วน กระจับปยูทธ ประชาสรรคร์)	179
สรลชนา แก้วเจริญ และ ชนกานต์ ขาวสำลี	
โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือกีฬาแบดมินตันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางปะอิน"ราชานุเคราะห์๑"	180
อรรถพล พงษ์สุวรรณ และ วัชรินทร์ เสมามอญ	
การพัฒนาทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ โดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือสำหรับ นักเรียนชั้นประถมปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง)	181
พิรณัฐ อู่อรุณ และ วรวุฒิ ธาราวุฒิ	
ผลของโปรแกรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์เพื่อพัฒนาความแม่นยำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนเสนาบดี	182
นลินภัทร์ บุณณะไตรดิลก และ ประวิทย์ ประมาน	

	หน้า
ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยืนยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอลชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม)	183
ภูเนตร กระแสร์ปราบ และ สมชาย สุวรรณะ	
โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดยม (เครือข่ายรรราชภัฏบ่ารุง)	184
ฤทธิเกียรติ เข้มนักกิจ และ วิชรินทร์ เสมามอญ	
ผลการใช้โปรแกรมการเพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขนในทักษะการเล่นลูกสองมือบนกีฬาวอลเลย์บอลชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอุทัย	185
นันทิกา ลำพันธ์ และ วรวิมล ธาราวุฒิ	
การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบ่ารุง)	186
สุพัตรา สุนตะตา และ วรวิมล ธาราวุฒิ	
ผลการใช้โปรแกรมการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าเรือ “นิตยานุกูล”	187
เจษฎาภรณ์ สุโพธิ์ และ ชนกานต์ ขาวสำลี	
ผลของโปรแกรมการฝึก ผสมผสาน ที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	188
เจษฎา กิจบรรจง และ เสาวลักษณ์ ประมาณ	
ผลของโปรแกรมฝึกทักษะที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบ่ารุง	189
ณัฐชนนธ์ ภิรมย์กล้า	
สาขาวิชาวิทยาศาสตร์	190
การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง หน่วยของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”	191
พรชนก เฟื่องทอง และ วิชชุดา พलयานอก	
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค KWL ร่วมกับชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	192
จินตรา คำดี และ วิชชุดา พलयานอก	
การพัฒนาทักษะการสร้างแบบจำลอง โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง ระบบย่อยอาหาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	193
ปาริชาติ ไยจันทร์ และ ภัทรภร พิกุลขวัญ	
ผลการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แรงแม่เหล็กของโลก	194
มณิรัตน์ จันทร์คำ และ วิชชุดา พलयานอก	
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	195
อรอุมา กลิ่นประทุม และ ภูษณิศ สุวรรณศิลป์	

	หน้า
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ชัญญา นุช มะณีคุ้ม และ ภูษณิศรา สุวรรณศิลป์	196
การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สารละลาย ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ธนภัทร ลินธ์ชัย และ ภูษณิศรา สุวรรณศิลป์	197
การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน เรื่อง ระบบขับถ่าย สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ณัฐภัทร แสงสว่าง และ พัชรภร พูลบุญ	198
ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เกษมสันต์ ทัพบุรี และ ชมพูนุท สุขหวาน	199
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เซลล์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดวงรัตน์ กรุดเพชร และ ชมพูนุท สุขหวาน	200
การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มะฮ์ดี แสงวงษา และ ภัทรภร พิกุลขวัญ	201
การพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐานและการกำหนดควบคุมตัวแปร โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง เรื่อง การแยกสาร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภารดี ท้าวธรรมศรี และ ภัทรภร พิกุลขวัญ	202
การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วัฏจักรของสัตว์ ปิยวัช สະไบแพร และ พัชรภร พูลบุญ	203
การพัฒนาทักษะการทดลอง โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นันทพร พรธรมนิยม และ พัชรภร พูลบุญ	204
การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพชรรัตน์ ทองมัน และ ภูษณิศรา สุวรรณศิลป์	205
การพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปรโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่ายเรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กฤตยาภรณ์ ไพโรสันต์ และ ภัทรภร พิกุลขวัญ	206
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสาร และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกม วิทยาศาสตร์ ทิพย์อัมภรณ์ ศาสตร์สมัย และ ชมพูนุท สุขหวาน	207

	หน้า
การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมการสร้างแบบจำลองตามแนวคิดสติศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง หิน วัฏจักรหิน และซากดึกดำบรรพ์	208
จุฑาธิป เจริญสิริกุลชัย และ พัชรภกร พูลบุญ	
การพัฒนาโมทัศน์ทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานเรื่อง ปรากฏการณ์ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างดวงอาทิตย์ โลกและดวงจันทร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	209
นุชนาฏ บุญเปี่ยม และ พัชรภกร พูลบุญ	
การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง เรื่องร่างกายมนุษย์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	210
อภิเชษฐ์ กิจกระสัน และ ภูษณิศษา สุวรรณศิลป์	
ผลการศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง การแยกสารผสม	211
อมริศา วงษ์เนตร และ วิชชุดา พลยางนอก	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือดของสัตว์และมนุษย์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	212
ภัทรพล กองเนียม ศิริรัตน์ ศิริพรวิศาล ภัทรภร พิกุลขวัญ วัชรภัทร เตชะวัฒน์ศิริดำรง และ ธนากร วิชัยยา	
สาขาวิชาสังคมศึกษา	213
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องอริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้องของรายวิชาพระพุทธศาสนาด้วยเทคนิคสตอรี่ไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	214
ณัฐวุฒิ ศีลธรรม และ ธีร์วัฒน์ มอนไธสง	
การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานกับการเสริมสร้างสมรรถนะสังคมในรายวิชาสังคมศึกษา โรงเรียนบ้านคลองตะเคียนหมู่ 2 (วันครู 2504)	215
เพชรไพลิน เหมวัน และ พัศสรณ์ วิวรรณมงคล	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหน้าที่พลเมือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปทุมวิทยาคาร	216
พัชวิสต์ แจ่มฟ้า และ พัศสรณ์ วิวรรณมงคล	
การพัฒนาความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	217
ลกฤษณ์ศรณ ไพรสันเทียะ และ ปิยะ มือนันต์	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง “อยุธยาหรรษา” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพิระยานุเคราะห์ 1 โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน	218
เยาวลักษณ์ สืบบุก และ ปิยะ มือนันต์	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวเชิงรุก (บทบาทสมมติ)	219
ระเริงชล จาดคำ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	

	หน้า
การพัฒนาแบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผล เรื่อง สิทธิ หน้าที่ของเด็ก สำหรับนักเรียนประถมศึกษาใน ชั้นเรียนรวม	220
ลลิตา จำปากร และ พัศกรณั วิวรรณมงคล	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา หน้าที่พลเมืองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธี การจัดการเรียนรู้แบบ TGT (Team – Game – Tournament)	221
ลลิตา ฉิมแก่น และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	
การจัดการเรียนการสอนเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและพุทธศาสนสุภาษิต โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง)	222
ศรยุทธ ต่อนจันทร์ และ ปิยะ มือนันต์	
การจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และ ความพึงพอใจทางการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียน ภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”	223
สกุลากาญจน์ ตรีเมฆ และ ปิยะ มือนันต์	
การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เรื่องแบบอย่างทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	224
สุดารัตน์ ภูสุข และ พัศกรณั วิวรรณมงคล	
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อาณาจักรอยุธยา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	225
อนวัช เพียรยิ่ง และ พัศกรณั วิวรรณมงคล	
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความพึงพอใจ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในด้านต่าง ๆ ของโลก โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิง ร่วมกับการใช้เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจอมสุรางค์ อุปถัมภ์	226
อิชยา นาเมืองรักษ์ และ ปิยะ มือนันต์	
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะ ความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	227
อิษฎาอร ฤกษ์สง่า และ พัศกรณั วิวรรณมงคล	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอสทีเอดี ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผักไห่ “สุทธาประมุข”	228
ธนากร สารระคะ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการมีส่วนร่วมทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัด การเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก	229
นราธรร พุ่มไสว และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษาเรื่องพุทธประวัติโดยใช้บอร์ดเกม เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองยาง สปป.อ่างทอง	230
ปาลินี ประสงค์พร และ ธีระวัฒน์ มอนโรสง	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยการ จัดการ เรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาของ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี(ชุมชนจันทนประชาสรรค์)”	231
จักรนรินทร์ สุภาพทรัพย์ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยอยุธยา รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ร่วมกับแหล่งเรียนรู้โบราณสถานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา	232
ชลชาติ เรืองวงษ์ และ ธีระวัฒน์ มอนโรสง	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดตองปุโบราณคณิสสร โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (jigsaw)	233
ชินกฤต ปานทองดี และ ปิยะ มือนันต์	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง สงครามเย็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนป่าโมกข์วิทยาคม โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา	234
ภานุพงศ์ ชูเชียงสา และ พัสสกรณ์ วิวรรณมงคล	
การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Thinking Based Learning ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ใน รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 (ปวช.2)	235
ณิชภัทร กมลพันธ์ และ ปิยะ มือนันต์	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทยของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลุมพินีชลประทาน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	236
ญาณิศา ตีสู่ระกุล และ ธีระวัฒน์ มอนโรสง	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกรุงธนบุรี วิชาประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม การศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดท่าใหม่	237
นฤปติ รัมมะบุตร และ ธีระวัฒน์ มอนโรสง	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติโดยการเรียนรู้ แบบบูรณาการ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหน้าโคก (วิสุทธิศึกษา)	238
ขวัญฤทัย แสงหิ่งห้อย และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงใช้ในชีวิตประจำวันของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดไชยภูมิ(ไชยภูมิวิทยาการ) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ	239
รักษพล พิณิจ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	
ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธวัฒนธรรมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมโรงเรียนวัดพุทธไธสวรรย์	240
นพมาศ หนูเล็ก และ ธีระวัฒน์ มอนโรสง	

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพุทธประวัติ โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์ุบำรุง)	241
ภัทรกร คงคุณ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์	
สาขาวิชาดนตรีศึกษา	242
การพัฒนาความสามารถด้านความคิดและความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา	243
ธนดล คำสะอาด และ นภัสนันท์ จุณนเกษ	
การพัฒนาความสามารถการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมจับคู่ตัวโน้ตสากล	244
กิตติพงษ์ นาคเกษม และ สุรศักดิ์ เพชรคงทอง	
การพัฒนาทักษะในการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมบิงโกดนตรี	245
ศุภิสรา ทรงพันธ์ และ อุมารณณ์ กล้าหาญ	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีเรื่องดนตรีตะวันตก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมบิงโก โรงเรียนป่าโมกข์วิทยาคม	246
พัทธ์ศิกานต์ ลาสิงห์ และ เอกสิทธิ์ สุนิมิตร	
สาขาวิชาการสอนภาษาจีน	247
พัฒนาการอ่านภาษาจีนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	248
ธนกฤต ยუნบุญ และ เบญจวรรณ รักเงิน	
พัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานชุดเกม Spot it คำศัพท์ภาษาจีน	249
ปิยะนุช ยะงาม และ นภัสสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี	
พัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ด้วยสื่อการสอน “บอร์ดคำศัพท์จีนหมวดครอบครัว” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์”	250
ชัชฎาพร มีแก้ว และ เบญจวรรณ รักเงิน	
พัฒนาความสามารถด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1	251
เก็จมณี ชมภูเทศ และ ชาญเดช เทียนทอง	
พัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน	252
หทัยชนก ภูกลิ่น และ ชาญเดช เทียนทอง	
พัฒนาการอ่านพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานผสมผสานบัตรคำศัพท์	253
กัญญารัตน์ สายรัมย์ และ ชาญเดช เทียนทอง	
พัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมการศึกษา Zep Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	254
กวิณทิพย์ กู้สันเทียะ และ นภัสสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี	

	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โดยใช้เกม Kahoot	255
กณิกา แสงยางใสสะอาด และ สุชนา หลงเจริญ	
การพัฒนาการ์ดเกมภาษาจีนเพื่อส่งเสริมทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดม่วงหวาน (ส่วน กระบวนยุทธ ประชาสรรค์)	256
ณัฐนิชา เวฬุวนาธร และ สุชนา หลงเจริญ	
การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการสอนเกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์	257
อนันญา โปรงจิตร และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี	
การพัฒนาชุดใบงานกิจกรรมกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	258
วาทีณี อุดมพิช และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี	
การพัฒนาการอ่านออกเสียงผสมคำพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอิน	259
พรพรรณษา งามพริ้ง และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี	
การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	260
ศทามุข จรเปลี่ยว และ สุชนา หลงเจริญ	
การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีนโดยใช้แบบฝึกทักษะการออกเสียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	261
พฤกษา โพธิ์จักษ์ และ สุชนา หลงเจริญ	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” ในรายวิชาภาษาจีน โดยใช้เกมบิงโกเรียนรู้คำศัพท์หมวดร่างกาย	262
ศรราม หิรัญประทีป และ เบญจวรรณ รักเงิน	
การพัฒนาการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์	263
ชนม์ชนก อิมพิทักษ์ และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม Wordwall ในการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	264
ปวีรศา บุญพึ้ง และ ชาญเดช เทียนทอง	
การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	265
จุฑารัตน์ เอนก และ ชาญเดช เทียนทอง	
การพัฒนาการอ่านออกเสียงผสมคำพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอิน	266
พรพรรณษา งามพริ้ง และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี	



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู เก่งกว่า" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา การประถมศึกษา



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

The Developing Mathematics Learning Achievement on Multiplication Using Active Learning
Management Combined with Games for Grade 2 Students

วินท์ เพชรศรี¹ และ ธาณี ชุกำเนต²

Veenut Pachsrī¹ and Thanee Chukamnerd²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515224@aru.ac.th; ²Email: cthane@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณของนักเรียนก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การคูณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียน และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม มีระดับความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์, เกม

การพัฒนาทักษะความสามารถทางการคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การคูณ โรงเรียนวัดสะแก (สุทธิธรรมมาประชาสงเคราะห์)
The Development of Mathematical Calculation Skills of Grade 2 Students through Game-
Based Learning on Multiplication at Wat Sakae School (Sutthithammaram Prachasongkhro)

วรพิชชา นະธิศรี¹ และ สุมน ไวยบุญญา²
Worapitcha Nathisri¹ and Sumon Waiboonya²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

² ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515223@aru.ac.th; ²Sumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างเกมการศึกษารายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง การคูณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การคูณ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแก (สุทธิธรรมมาประชาสงเคราะห์) จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดย การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมการศึกษา เรื่องการคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมการศึกษา เรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.53 สูงกว่าเกณฑ์ 80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเกมการศึกษา สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การคูณ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, เกมการศึกษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระวิชาคณิตศาสตร์เรื่องค่าประมาณ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมมิฟิเคชัน

The Development of Mathematics Learning Achievement on Approximation Using
Gamification for Grade 4 Students

นพรัตน์ เต็มเปี่ยม¹ และ ปัทมญา พิภอ่อน²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email : 16515017@aru.ac.th and ²Email : pupooed@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการรับรู้ความสามารถของตนเอง การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ค่าประมาณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดอินทกัลยา จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ค่าประมาณ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างเห็นได้ชัด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนเอง การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษาได้

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เกมมิฟิเคชัน, ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

การพัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง การลบ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บอร์ดเกม
The Development of Mathematical Problem-solving Abilities on Subtraction
among Grade 2 Students Using Board Games

รัชนีพันธ์ เพลินพร้อม¹ และ ประยูร บุญไช้²
Ratthanan Plernprom¹ and Prayoon Boonchai²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email : 16515222@aru.ac.th and ²Email : prayoonboonchai@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง การลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การลบ 2) บอร์ดเกมคณิตศาสตร์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมรวมกับการเรียนรู้ โดยภาพรวมที่ได้รับอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์, การลบ

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
Development of Thai Reading and Writing Skills on Final Consonant Spelling Using
Cooperative Learning with the STAD Technique Integrated with Concept Mapping for Grade 2
Students.

จารวี ศรีลุทท้าว¹ และ อัจฉราพรธณ กันสุขะ²
Jarawee Sreelookwa¹ and Acharaphan Kansuya²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515209@aru.ac.th; ²Email: Kajcharapun@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) และ เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดกระโถงทอง (พิบูลประสิทธิ์) จำนวน 7 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้คำไทย ผ่านมาตราตัวสะกด จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ จำนวน 5 แผน (2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทย วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบอัตนัย ประกอบด้วย ชุดที่ 1 ความสามารถด้านการอ่าน ประกอบด้วย อ่านถูกต้อง อ่านชัดเจน และเว้นวรรค จำนวน 25 ข้อ 30 คะแนน และการเขียนชุดที่ 2 ความสามารถด้านการเขียน ประกอบด้วย การเขียนถูกต้อง สื่อความหมายได้ตรง และสะอาดเป็นระเบียบ จำนวน 25 ข้อ 30 คะแนน (3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนพัฒนาการ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.00 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.00 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยความก้าวหน้าร้อยละ 30.00 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนดีขึ้นอย่างชัดเจน สามารถอ่านและเขียนคำได้ถูกต้องมากขึ้น และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยเพิ่มขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยความก้าวหน้า (μ) เท่ากับ 5.14 และผลรวมกำลังสองของความก้าวหน้าเท่ากับ 196 นอกจากนี้ ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.44$, $\sigma = 0.25$) โดยเฉพาะด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหา

คำสำคัญ: ความสามารถด้านการอ่าน, ความสามารถด้านการอ่านการเขียน, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD, ผังมโนทัศน์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบ

โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

The Development of Mathematics Learning Achievement on Addition and Subtraction Word

Problem Solving Using the KWDL Technique Combined with Games for Grade 1 Students

เพ็ญธิราภรณ์ แก้วเจ็ก¹ และ ประยูร บุญไช²

Penthiraporn Kaewjek¹ and Prayoon Boonchai²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email : 16515028@aru.ac.th and ²Email : prayoonboonchai@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม 2) แบบวัดความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติทดสอบที

ผลการศึกษาพบว่า 1) ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เทคนิคKWDL, เกม, ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรสิ่งมีชีวิต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)
“The Development of Science Process Skill Activity Packages on Life
Cycles for Grade 3 Students through Active Learning”

ชลพัฒน์ จินะราช และ สุนน ไวยบุญญา

¹Chonlaphat Chinarat and ²Sumon Waiboouya

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร.สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515212@aru.ac.th; ²Email: sumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์เรื่องวัฏจักรชีวิตรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดหันตรา (เวช สมาน ราษฎร์นุกูล) จังหวัดพระนครศรีอยุธยามีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบฝึก ทักษะ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะวิทยาศาสตร์

ผลจากนักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนจำนวน 20 ข้อ ได้ถูกต้องโดยเฉลี่ย ร้อยละ 16.14 และ ทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้ถูกต้อง ร้อยละ 16.73 แสดงว่าแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 80.77 / 83.64 จึงสรุปได้ว่าชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ผลจากการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาความสามารถทักษะทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 พบว่าผลการรวมรวบคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยที่แตกต่างกัน โดยก่อนเรียนจะได้คะแนนน้อยกว่าหลังเรียน คือ ก่อนเรียน ได้คะแนนเฉลี่ย 16.14 และหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ย 16.73 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน และหลังเรียน อาจมีสาเหตุมากจากการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะ ซึ่งสื่อของจริงในแต่ละ ชั่วโมงมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่แตกต่างกันออกไป เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนทำให้ นักเรียนเกิดความสนใจ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่และให้ความสนใจ ในการ เข้าใจ ในเนื้อหามากขึ้น ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความก้าวหน้ามากขึ้น

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอนที่มีต่อความก้าวหน้าของทักษะการอ่านทำนองเสนาะ
และความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวรดิษฐ์วิทยาสรรพ

The Effects of Video-Assisted Instruction on the Development of Melodic Reading Skills and
Learning Satisfaction of Grade 6 Students at Woraditwitthayaprasut School

ธิดารัตน์ เพ็ชรฤทธิ์¹ และ พรเทพ ฐัฒน²

Thidarat Phetrit and Phonthep Rupan

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515016@aru.ac.th; ²Email: drphonthep@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความก้าวหน้าของทักษะการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านทำนองเสนาะโดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนวรดิษฐ์วิทยาสรรพ จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านทำนองเสนาะโดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอน 2) แบบวัดทักษะการอ่านทำนองเสนาะ จำนวน 1 ชุด เป็นแบบทดสอบจำนวน 10 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านทำนองเสนาะ โดยการใช้สื่อวิดีโอช่วยสอนจำนวน 1 ฉบับ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อวิดีโอช่วยสอน มีความก้าวหน้าของทักษะการอ่านทำนองเสนาะคิดเป็นร้อยละ 38.23 และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านทำนองเสนาะโดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การอ่านทำนองเสนาะ, สื่อวิดีโอช่วยสอน

พึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรุ่งวิทยาสระขาอุบลรัตน์ ที่มีต่อชุดกิจกรรม
ห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classroom) ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก
Student Satisfaction of Grade 3 Students at Rungwittaya Pracha-Upatham School toward the
Virtual Classroom Activity Package “Adventure in Ayutthaya: World Heritage Land”

ราพร เพิ่มทรัพย์ และ ธาณี ชุกำเนต
Jiraporn Phoemsap and Thanee Chukamnoet

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: 16515014@aru.ac.th; 2 Email: Cthane@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรุ่งวิทยาสระขาอุบลรัตน์ ที่มีต่อชุดกิจกรรมห้องเรียนเสมือนจริง “ผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก” และ 2) ศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ห้องเรียนเสมือนจริงชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรุ่งวิทยาสระขาอุบลรัตน์ จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมห้องเรียนเสมือนจริง ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลกจำนวน 7 ชุดกิจกรรม และ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรม เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมห้องเรียนเสมือนจริงโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.53$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อและเทคโนโลยี และด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน ส่วนปัญหาและข้อเสนอแนะจากการใช้ห้องเรียนเสมือนจริง ประกอบด้วย การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ระยะเวลาของกิจกรรมบางช่วงยาวเกินไป การมีปฏิสัมพันธ์ที่ยังไม่ทั่วถึง ความไม่ชัดเจนของคำสั่ง กิจกรรมที่ยังขาดความท้าทายสำหรับนักเรียนที่มีความสามารถสูง และปัญหาความไม่เสถียรของระบบหรือแพลตฟอร์ม ข้อเสนอแนะคือ โรงเรียนควรสนับสนุนอุปกรณ์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ควรปรับกิจกรรมให้สั้นและหลากหลาย ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ออกแบบกิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนที่มีความสามารถสูง และเลือกใช้แพลตฟอร์มที่มีความเสถียรพร้อมแผนสำรอง

คำสำคัญ: ห้องเรียนเสมือนจริง, ผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก, ความพึงพอใจ, ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
เรื่อง การลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม
The Development of academic achievement in Mathematics
on Subtraction for first grade Students through game-based learning

ธนภัทร แพรทอง¹ และ จิราภรณ์ มีสง่า²
Thanapat Pairthong¹ and Jiraporn Meesanga²

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515216@aru.ac.th; ²Email: Jiramee@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม มีระดับความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมกระดาน
The Development of Mathematical Problem-Solving Ability of Grade 5 Students through
Board Games

ชวัลวิทย์ พวงบุบผา¹ และ รัชดาภรณ์ ตัณฑิกุล²

Chawanwit Pungpubpha¹ and Rachadaporn Tantikul²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515213@aru.ac.th; ²Email: trachadaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมกระดานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพระงาม (อรรถกฤษณ์ประชารัฐ) อำเภอ พระนครศรีอยุธยา จังหวัด พระนครศรีอยุธยา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมกระดาน แผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และ แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติได้แก่ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) และการหาค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัย พบว่า 1) เกมกระดาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 80.56/88.89 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.67และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.89 คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 42.2 ซึ่งเกณฑ์ที่น่าพอใจคิดเป็นร้อยละ 25 แสดงว่าเกมกระดานสามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การแก้ปัญหา, เกมกระดาน, ความสามารถ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์
โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
A Study of Science Learning Achievement on the Topic of Animal Life Cycles
Using Active Learning Integrated with Board Games for Grade 3 Students

ธัญพงศ์ จันทะเคียน¹ และ ปัทขญา ฟักอ่อน²

Thanyapong Jantakain¹ and Paphatchaya Fak-on²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ปัทขญา ฟักอ่อน สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515015@aru.ac.th; ²Email: pupooedu@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งสิ้น 18 คน โรงเรียนวัดมามพระจันทร์ (รัฐบำรุงประชาวิทยา) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 59.44 ($\bar{X} = 5.94$, S.D. = 0.90) เป็นร้อยละ 87.22 ($\bar{X} = 8.72$, S.D. = 0.70) และ 2) ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.72$), ด้านสาระการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.67$), ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.63$), และด้านการจัดรูปเล่ม ($\bar{X} = 4.57$) ตามลำดับ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning, ร่วมกับบอร์ดเกม

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตรา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา

The Development of Pronunciation Skills of Final Consonants According to Spelling Rules
among Grade 3 Students Using Educational Games

อัยรดา ธาราโกชน¹ และ รัชดาภรณ์ ตันติกุล²
Irada Tharaphot¹ and Rachadaporn Tantikul²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515027@aru.ac.th; ²Email: trachadaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเจ้าเจ็ดในที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนนักเรียน 6 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมการศึกษา 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตรา และ 4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) และการหาค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.25/85.00 ขึ้นไปตามเกณฑ์ 75/75 2) ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.00 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.66 คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 44.33 ซึ่งเกณฑ์ที่น่าพอใจคือร้อยละ 25 แสดงว่าเกมสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สูงขึ้นได้ และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การอ่านออกเสียง, เกมการศึกษา, ตัวสะกดตรงตามมาตรา

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบเศษส่วน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT
ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

The Development of Problem-Solving and Mathematical Communication Abilities on Fraction
Addition and Subtraction among Grade 4 Students Using Cooperative Learning with the TGT
Technique Combined with the Think-Pair Technique

อนันต์ดา สมจิตรประเสริฐ¹ และ วีรภัทร ภัทรกุล

Ananda somjitprasert and Weeraphat Phattharakul²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. วีรภัทร ภัทรกุล สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515226@aru.ac.th; ²Email: Weeraphat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบเศษส่วน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบเศษส่วน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดหลังเรียนเทียบเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดกลางปากกราม (สามัคคี) จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด และ 2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละความก้าวหน้า และทดสอบด้วยสถิติที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบเศษส่วน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดสี่สหาย หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบเศษส่วน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดสี่สหาย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก การลบเศษส่วน โดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน, ชุดฝึกทักษะ

การพัฒนาทักษะการใช้คำพ้องเสียงโดยใช้แบบฝึกทักษะการใช้คำพ้องเสียงของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The Development of Homophone Usage Skills Using Skill Practice Exercises
for Grade 4 Students

ปิยะดา เมฆหมอก¹ และ สุมน ไวยบุญญา²
Piyada Mekmok and Sumon Waiboonya

นักศึกษาลัทธิครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515219@aru.ac.th; ²Email: sumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการใช้คำพ้องเสียงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการใช้คำพ้องเสียงก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดศรีประจักษ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำพ้องเสียง 2) แบบฝึกทักษะการใช้คำพ้องเสียง และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการใช้คำพ้องเสียงที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการใช้คำพ้องเสียงอยู่ในระดับมาก ($M = 3.83$, $S.D. = 0.72$) แสดงให้เห็นว่าการใช้แบบฝึกทักษะเป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาทักษะการใช้คำพ้องเสียงและสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้คำพ้องเสียง, แบบฝึกทักษะ, แผนการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาห้องเรียนเสมือนจริง ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้
ด้วยตนเองของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายประถม)

The Development of a Virtual Classroom Using the “Ayutthaya: World Heritage Adventure”
Activity Package to Enhance Self-Directed Learning Skills of Students at the Demonstration
School of Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University (Primary Level)

ชญานา เพ็งบุญ และ ธาณี ชุกำเนิด

Chayapa Pengboon and Thanee Chukamnerd

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515210@aru.ac.th; ²Email: cthane@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพการพัฒนาห้องเรียนเสมือนจริงโดยใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยา ดินแดนมรดกโลก ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายประถม) ให้มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ห้องเรียน เสมือนจริง กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 81 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ห้องเรียนเสมือนจริงชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก จำนวน 7 ชุดกิจกรรม และแบบประเมินทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเอง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E1/E2 และการเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและ หลังเรียนโดยใช้ร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของห้องเรียนเสมือนจริงชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลกที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 82.89/86.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ และ 2) ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ห้องเรียนเสมือนจริง, ชุดกิจกรรมผจญภัยอยุธยาดินแดนมรดกโลก, ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนไม่เกิน 100,000

โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดโพธิ์

“The Development of Achievement in Solving Addition and Subtraction Word Problems with Numbers up to 100,000 Using Games and Skill Practice Exercises of Grade 3 Students at Wat Pho School”

นัทชา มีจิต¹ และ วีรภัทร ภัทรกุล²Natcha Meejit¹ and Weeraphat Phattharakul²¹นักศึกษาลัทธิครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515218@aru.ac.th; ²Email: weeraphat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องการบวกลบจำนวนไม่เกิน 100,000 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกลบจำนวนไม่เกิน 100,000 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ มีระดับความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม, การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์, แบบฝึกทักษะ

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยใช้เกมการศึกษา

The Development of Reading and Writing Skills of Non-Standard Final Consonants of
Grade 3 Students Using Educational Games

พุดิตา สารธรรม¹ และ อัจฉราพรรณ กันสุขะ²

Phuttita Saratham¹ and Acharaphan Kansuya²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515221@aru.ac.th; ²Email: kajcharapuu@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเกมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกุล” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อเกมการศึกษา มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.60 – 1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 ขึ้นไป สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E1/E2) และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมศึกษามีทักษะการอ่านและเขียนตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกมการศึกษา, ทักษะการอ่านและการเขียน, ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
เรื่อง สินค้าและบริการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อเกม

The Development of Learning Achievement in the Social Studies Learning Area on
“Goods and Services” of Grade 4 Students Using Educational Game Media

อัญชิสา เรืองสุวรรณ¹ และ ประยูร บุญไช้²

Aunchisa Ruengsuwon¹ and Prayoon Boonchai²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515026@aru.ac.th; ²Email: Prayoonboonchai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สินค้าและบริการ โดยการใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกม การเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดตุม (สิริบุญญาประชาสรรค์) ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา เรื่อง สินค้าและบริการ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อเกมเพื่อการเรียนรู้

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา, เกมเพื่อการเรียนรู้, ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประกอบการเรียนรู้

Improving the academic achievement in Social Studies, specifically on the topic of Religions in Thailand, of third-grade elementary school students using learning materials.

บุศกร ศรีเจ็ดจ๋า และ จิราภรณ์ มีสง่า

Busakorn Srijeedja and Jiraporn Meesanga

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

อาจารย์ประจำสาขาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email : 16515018@aru.ac.th and Email : jiramee@aru.ac.th.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดกลางคลองสระบัว (สำลีเคลือบราษฎร์บำรุง) ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน 12 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทย และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้สื่อประกอบการสอนเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกด

Developing Reading and Writing Skills in Thai Final spelling rules for Grade 4 Students Using
Drill Exercises and Activity Packages

ปัญจารัตน์ สุขเกษม¹ และ พรเทพ รุ่งแผน²

Miss Phanjarat Sukkasem¹ and Assistant Professor Dr.Pornthep Roopaen²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515020@aru.ac.th. and ²Email: drpornthep@aru.ac.th.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนคำมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกด และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกด จำนวน 8 แผน และ 2) แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกดเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติสอบที่

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมการอ่านและเขียนคำในมาตราตัวสะกดที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 93.70/91.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกดมีทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียนมีความพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะและชุดกิจกรรมมาตราตัวสะกดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.49$)

คำสำคัญ: การอ่านและเขียนคำมาตราตัวสะกด, ชุดกิจกรรมการอ่านและเขียน, แบบฝึกทักษะ

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้

Developing basic reading and writing skills for first-grade students using worksheets
and integrated learning board games.

ภาวิณี หวานมาก¹ และ อัจฉราพรรณ กันสุขะ²

Phawinee Wanmak¹ and Acharaphan Kansuya²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515022@aru.ac.th; ²Email: kajcharapun@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเสนาบดี จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน 3) บอร์ดเกมการเรียนรู้ 4) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน และ 5) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ร้อยละ 3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ 4) การทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 80.18/80.24 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนด 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานผสานบอร์ดเกมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน, แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน, บอร์ดเกมการเรียนรู้

การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Development of educational games to promote reading and spelling skills of grade 4 students

อภิรดี มงคลทรัพย์¹ และ รัชดาภรณ์ ตันติกุล²Apiradee Mongkhonsup¹ and Rachadaporn Tantikul²¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515024@aru.ac.th; ² Email: trachadaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลรางจรเข้ (เจ้าคุณเขียด อุบลมณี) อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมการศึกษา แผนการสอนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคเกม แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.07/89.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.33 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.78 คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 31.05 ซึ่งเกณฑ์ที่น่าพอใจคือร้อยละ 25 แสดงว่าเกมการศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การอ่านสะกดคำ, เกมการศึกษา, ทักษะการอ่าน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การเปรียบเทียบค่าประมาณจำนวนเต็มล้าน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม
The Development of Learning Achievement in Mathematics on the Topic of Comparing
Estimated Values of Whole Numbers up to One Million for Grade 4 Students. by Using STAD
Cooperative Learning Technique Combined with Board Games.

อริศรา บุตรจันทร์¹ และ จิราภรณ์ มีสง่า

Arisara Butjan and Jiraporn Meesanga.

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

อาจารย์ประจำสาขา สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515303@aru.ac.th; ²Email: Jiramee@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เปรียบเทียบค่าประมาณจำนวนเต็มล้านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 11 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เปรียบเทียบค่าประมาณจำนวนเต็มล้านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD, บอร์ดเกม

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าใหม่ (สำเภาล้อม)

Develop pronunciation skills using traditional Thai spelling rules through games and
collaborative learning for first-grade students at Wat thum Mai School.

จิรนันท์ เหมือนแมน และ อาจารย์ ดร.วีรภัทร ภัทรกุล

Ms. Jiranan Mueanmaen and Dr. Weeraphat Phattharakul

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

อาจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email : 16515013@aru.ac.th; Email: weeraphat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา มีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าใหม่ จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดมีภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา, เกม, เทคนิคเพื่อนคู่คิด

การพัฒนาทักษะทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกเศษส่วน
โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบหลักการ CPA ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Mathematical Learning Skills on Fraction Addition using the CPA
Approach for Grade 3 Students

พิมพ์วิภา ทรงไทย¹ และ สุนน ไวยบุญญา²

¹Pimwipa Songthai and ²Sumon Waiboonya

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515220@aru.ac.th; ²Email: sumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาทักษะทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกเศษส่วน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบหลักการ CPA ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบหลักการ CPA 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CPA กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียนรวม 33 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิด CPA เรื่อง เศษส่วน จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์ (Pre-test และ Post-test) และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด CPA สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent)

ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกเศษส่วน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบหลักการ CPA ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 6.25 คะแนน ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 12.30 คะแนน โดยมีส่วนต่างเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 6.05 คะแนน คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 40.33
2. พัฒนาการของนักเรียน: จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักเรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าเท่ากับ 6.00 และค่าผลรวมกำลังสองของความก้าวหน้า (Sum of Squares of Gain) เท่ากับ 1,236 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ในระดับ "ดีมาก"
3. สรุปประสิทธิผล: ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค CPA ช่วยให้นักเรียนมีทักษะทางการเรียนคณิตศาสตร์ด้านการบวกเศษส่วนที่พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจนและมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ: การบวกเศษส่วน (Fraction Addition), ทักษะทางการเรียนคณิตศาสตร์ (Mathematical Learning Skills), เทคนิคการสอน CPA (CPA Approach)

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

A Study on the Development of Reading Aloud Skills through Word and Sentence Reading
Practice Exercises Based on Matra Ko Ka for Grade 1 Primary School Students

ธิดาพร ทิบบประดู¹ และ ปภัสญา ฟักอ่อน²

Thichaporn Heebpordoo¹ and Paphatchaya Fak-on²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515217@aru.ac.th; ²Email: pupooedu@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำมาตราแม่ ก กา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำมาตราแม่ ก กา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผน 2) แบบฝึกทักษะการอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา

ผลการศึกษาพบว่า 1) ทักษะการอ่านคำในมาตราแม่ ก กา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ มีทักษะการอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา มีความสามารถอยู่ในระดับดีมาก 2) แบบฝึกทักษะการอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา ผลการทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย 9.69 คิดเป็นร้อยละ 48.46 ในขณะที่การทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 17.46 คิดเป็นร้อยละ 87.31 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้น แสดงว่านักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงสูงขึ้นจากการฝึกด้วยแบบฝึกทักษะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียง,แบบฝึกทักษะ,การอ่านคำและประโยคในมาตราแม่ ก กา

การพัฒนาทักษะในวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้บูรณาการแบบสอดแทรก
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์

The Development of Thai Language Reading Skills through Integrated Instruction Using an
Embedded Approach for Grade 1 Students at Wat Phutthasopit School

ชลนิภา ปั้นพร¹ และ วีรภัทร ภัทรกุล²

Chonnipha Punporn¹ and Veerapat Phatrakul²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515211@aru.ac.th;

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ เพื่อหาคุณภาพของทักษะการอ่าน เรื่อง การพัฒนาผลการเรียนในวิชาภาษาไทย การอ่านที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 1 ห้อง 18 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่าน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนบูรณาการแบบสอดแทรก สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ความก้าวหน้า และการทดสอบด้วยสถิติ t-test for dependent

คำสำคัญ: การสอนบูรณาการแบบสอดแทรก, การอ่าน, ภาษาไทย

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม

Developing mathematical problem-solving abilities of second-grade students

using cooperative learning, the STAD technique, and board games.

ณัฐวรา คำแก้ว และ พรเทพ ฐ์แผน

Thidarat Phetrit and Phonthep Rupan

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: 16515214@aru.ac.th; 2 Email: drpornthep@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การลบจำนวนที่ตัวตั้งไม่เกิน 100 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมประกอบการสอน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลบ้านลำสนุ่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมมีความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.15)

คำสำคัญ: การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์; การเรียนรู้แบบร่วมมือ; เทคนิค STAD; บอร์ดเกม



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย



การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่
The Development of Gross motor skills of early childhood using a series of activity
strengthen large muscles.

ภัศศิวรรณ ชุมรัมย์¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²

Phaksiwan Chumram¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515252@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่ตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปฐมวัย 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ของโรงเรียนวัดเจริญธรรม "ผอัญศรีภูธรอุปถัมภ์" จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่ จำนวน 12 แผน และแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบ t-test Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 93.14/95.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ 2) ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังการใช้ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

คำสำคัญ: ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่, เด็กปฐมวัย, ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่

การพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยโดยการเล่นลูสพาร์ทประกอบการใช้คำถาม
The Development of Reasoning Ability of Early Childhood through Loose Parts Play Integrated
with Questioning

อัสมา ปาทาน¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²
Asma Pathan¹ and Natchaya Tharawut

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515295@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ทประกอบการใช้คำถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิงที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปฐมวัย 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายปฐมวัย) จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ระดับชั้นปฐมวัย 3 ห้อง 2 จำนวน 18 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์โดยการเล่นลูสพาร์ทประกอบการใช้คำถาม และแบบทดสอบความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ t-test Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ทประกอบการใช้คำถามสูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ทประกอบการใช้คำถามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

คำสำคัญ: ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล, เด็กปฐมวัย, การเล่นลูสพาร์ทประกอบการใช้คำถาม

การพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม Developing self-regulation abilities in Early childhood by using the Engineering Design Process

ดวงกมล ผันศิริ¹ และ ภัทรารวรรณ จันทร์เนตร²
Doungkamol Pansiri¹ and Pattarawan Channate²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภัทรารวรรณ จันทร์เนตร สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515232@aru.ac.th; ²Email: cpattarawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความสามารถในการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมกลุ่มโดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม กลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดสุธาโกชน (ไวยุทธวิทย์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 14 คน โดยระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการทำกิจกรรมกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม และแบบประเมินพฤติกรรมการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเที่ยงตรง และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนค่าเฉลี่ยก่อนและหลังในภาพรวมแต่ละด้าน ปรากฏว่า เด็กปฐมวัยมีค่าเฉลี่ยความสามารถในการกำกับตนเองก่อนจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การกำกับตนเอง, กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาชุดกิจกรรม ARGM เพื่อเสริมสร้างทักษะสังคมของเด็กปฐมวัย Development of ARGM activity set to enhance social skills in early childhood

นัฐชา ทองพุก¹ และ ภัทรารวรรณ จันทร์เนตร²
Natcha Thongphuk¹ and Pattarwan Channate²

¹นักศึกษาลัทธิศตวรรษที่ 21 สาขาวิชาการศึกษาระดับปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการศึกษาระดับปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515107@aru.ac.th; ²Email: cpattarawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม ARGM และ 2) เสริมสร้างทักษะสังคมของเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือเด็กปฐมวัยชาย – หญิงที่มีอายุระหว่าง 4 – 5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2 ของโรงเรียนวัดสุทธิวราราม จำนวน 34 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์ และ 2) แบบประเมินทักษะสังคมสำหรับเด็กปฐมวัยก่อน – หลัง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าความเที่ยงตรง ค่า IOC ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังจากการได้รับชุดกิจกรรม ARGM เพิ่มขึ้น โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) ทุกด้านย่อยของทักษะสังคมทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ การแสดงออกทางอารมณ์ การสื่อสารทางภาษาและการมีปฏิสัมพันธ์ การปรับตัวและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และการแสดงบทบาททางสังคม มีคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 3) พฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ชัดหลังการทดลอง ได้แก่ การรอคอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การสื่อสาร และการทำกิจกรรมเป็นทีม สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม ARGM มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยในกลุ่มตัวอย่างนี้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม ARGM, เด็กปฐมวัย, ทักษะสังคม

การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก
และภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ เล่าเรื่อง โรงเรียนวัดหลักชัย(ประชาบรลือฤทธิ)
The Development of Fine Motor Skills and Language Ability in Early Childhood Using
Art Based Storytelling Activity Sets Wat Lak Chai School (Prachabunluerit)

อนัตตา เกตุวุฒิ¹ และ สุภัทรา คงเรือง²
Anatta ketwut¹ and Supatthara Kongruang²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515113@aru.ac.th; ²Email: ksupatthara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและการใช้ภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะ เล่าเรื่อง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอนุบาล 3 โรงเรียนวัดหลักชัย “ประชาบรลือฤทธิ” มีจำนวน 13 คน อายุ 5-6 ปี โดยดำเนินการเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมศิลปะ เล่าเรื่อง แบบวัดประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและภาษาของเด็กปฐมวัย เครื่องมือที่ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน คือ ค่าที (t-test แบบ Dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะ เล่าเรื่อง มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและภาษามีนัยสำคัญทางสถิติ 0.5 โดยเฉพาะในด้านการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ความคิดสร้างสรรค์ในการเล่าเรื่อง แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมศิลปะเล่าเรื่อง เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กและภาษาของเด็กปฐมวัยได้

คำสำคัญ: ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก, เด็กปฐมวัย, ชุดกิจกรรมศิลปะเล่าเรื่อง

การพัฒนาความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์

The Development of Emotional Control Ability of Early Childhood
using Adventure Activities in the World of Emotions

ศิริวรรณ โอภาส¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²

Siriwan Aokat¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515237@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์ตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยชายหญิงอายุ 3 – 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปฐมวัย 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ของโรงเรียนวัดพระขาว (ประชาชนุเคราะห์) จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์ และแบบประเมินความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของเด็กปฐมวัยสถิติที่ใช้ในการวิจัย และทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ t – test Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการผจญภัยในโลกของอารมณ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.41 / 89.16 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ 2) ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของเด็กปฐมวัย หลังการใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

คำสำคัญ: ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ , เด็กปฐมวัย , ชุดกิจกรรมผจญภัยในโลกของอารมณ์

การพัฒนาสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัย
โรงเรียนวัดโพธิ์

The development of early childhood social relationships through safety simulation activities
Wat Pho School

นัตยา ภาคอุบล¹ และ สุภัทรา คงเรือง²
Narttaya Phakubol¹ and Supatthara Kongruang²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515109@aru.ac.th; ²Email: ksupatthara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัย โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปฐมวัยชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดโพธิ์ จำนวน 13 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัย แบบประเมินพฤติกรรมสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน คือ ค่าที (t-test แบบ Dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัย มีพัฒนาการสัมพันธภาพทางสังคมที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยเฉพาะในด้านการช่วยเหลือ ด้านการแบ่งปัน ด้านการร่วมมือ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัย เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัยได้

คำสำคัญ: สัมพันธภาพทางสังคม, เด็กปฐมวัย, กิจกรรมสถานการณ์จำลองความปลอดภัย

การพัฒนาทักษะทางสังคมโดยการจัดกิจกรรมการแสดงละครของเด็กปฐมวัย The Development of Social Skills Through Role-Play for Early Childhood

อรพรรณ รุ่งเรือง¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช²
Aorapan Roongruang¹ and Thnawan Raksapongpanich²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษาเอกปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร.ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช สาขาวิชาการศึกษาเอกปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515239@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความสามารถทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการแสดงละครของเด็กปฐมวัย และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการแสดงละครของเด็กปฐมวัยก่อนเรียนและหลังเรียน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental design) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพระแก้ว “โสภณประสิทธิ์วิทยาการ” จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมชุดการแสดงละคร เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินความสามารถทางสังคม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการแสดงละคร หลังการทดลองสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ 2) ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการแสดงละคร หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการแสดงละครสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเด็กปฐมวัยมีทักษะทางสังคมหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการแสดงละครเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

คำสำคัญ: ทักษะทางสังคม, เด็กปฐมวัย, การจัดกิจกรรมการแสดงละคร

การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมการปั้นประกอบเรื่องราว
The Development of Fine Motor Skills of Early Childhood through Story-Based Clay Modeling
Activities

ชญาดา บัวบุตร¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช²
Chayada Buabut¹ and Tanawan Raksapongpanich²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเอกการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาเอกการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515227@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลองกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่เด็กปฐมวัยอายุ 3-4 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ของโรงเรียนเทศบาลวัดถลุงเหล็ก (ปูนซิเมนต์ไทยอุบลรัตน์) จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1)แผนการจัดกิจกรรมการปั้นประกอบเรื่องราว จำนวน 12 แผน และ 2) แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test for dependent sample และค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ผลการวิจัยพบว่าความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้านหลังการจัดกิจกรรมการปั้นประกอบเรื่องราวสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการปั้นประกอบเรื่องราว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

คำสำคัญ: การปั้นประกอบเรื่องราว, ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหาร The Development of Social Skills in Early Childhood through "Little Chef" Activity Sets

ณัฐนิชา แจ็งสาร¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²

Natnichar Jangsarn¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515231@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหารตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหาร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิงที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปฐมวัย 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนนครหลวง (พิบูลประเสริฐวิทย์) จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ระดับชั้นปฐมวัย 2 ห้อง 2 จำนวน 26 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์โดยการใช้ชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหาร และแบบประเมินทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ t-test Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหารเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.67/88.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ 2) ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังการใช้ชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหารสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหารอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

คำสำคัญ: ทักษะทางสังคม, เด็กปฐมวัย, ชุดกิจกรรมหนูน้อยนักทำอาหาร

การพัฒนาชุดกิจกรรมรู้จักอารมณ์เพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของเด็กปฐมวัย
โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา

The Development of an Emotion Recognition Activity Package to Promote Empathy among
Early Childhood Children Anuban Phranakhon Si Ayutthaya School

จิริภิญญา สุนทรนต์¹ และ สุปัทธา คงเรือง²
Jirapinya Soontornnat¹ and Supatthara Kongruang²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษานปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515099@aru.ac.th; ²Email: ksupatthara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบพฤติกรรมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมรู้จักอารมณ์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมรู้จักอารมณ์ จำนวน 4 ชุดกิจกรรม และ 2) แบบประเมินความสามารถด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย และ 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหลังการใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรม เด็กมีพฤติกรรมแสดงออกที่แสดงถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เช่น การช่วยเหลือ การแลกเปลี่ยน และการยินดีเมื่อผู้อื่นประสบความสำเร็จมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมรู้จักอารมณ์ มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม, รู้จักอารมณ์, การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ
The Development of Listening Skills of Early Childhood using
Storytelling Activities with Picture

เบญจพร คงประเสริฐ¹ และ ณิชญา ธาราวุฒิ²
Benjaporn Kongprasert¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 165151240@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการเปรียบเทียบทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดอินทกัลยา จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ และ 2) แบบประเมินทักษะด้านการฟัง สถิติที่ใช้ในการวิจัยและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ 1) คะแนนเฉลี่ย 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) การทดสอบค่าที แบบ t-test dependent sample

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยหลังการใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ทักษะด้านการฟัง, เด็กปฐมวัย, การใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ

การพัฒนาความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์
โรงเรียนบ้านบางกระสัน(โรงเรียนกระดาชอุปถัมภ์)
The Development of Writing Ability in Early Childhood through
Video mediated Writing Activities Ban Bang Krasan School (Rongngan Kradat Uppatham)

สรารัตน์ กลิ่นจำปา¹ และ สุภัทรา คงเรือง²
Sararat Klinjampa¹ and Supatthara Kongruang²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515111@aru.ac.th; ²Email: ksupatthara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์ โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปฐมวัยปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านบางกระสัน (โรงเรียนกระดาชอุปถัมภ์) นักเรียนจำนวน 27 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์จำนวน 12 แผน และ 2) แบบประเมินความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย และ 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐานคือ ค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์ สูงกว่าความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัยก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์ อย่างมีนัยสำคัญที่ .05

คำสำคัญ: ความสามารถในการเขียน, เด็กปฐมวัย, กิจกรรมการเขียนผ่านสื่อวีดิทัศน์

การพัฒนาสัญลักษณ์และทิศทางการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมตัวเลข
Enhancing Symbol Recognition and Writing Direction Skills in Early Childhood through
Number-Based Activity Sets

ณัฐชา มีชูเวช¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช²
Nutchaya Meechuwet and Thanawan Raksapongpanit²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาการศึกษา วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาการศึกษา วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515102@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสัญลักษณ์และทิศทางการเขียนของเด็กปฐมวัยผ่านชุดกิจกรรมตัวเลข และ 2) เปรียบเทียบสัญลักษณ์และทิศทางการเขียนของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังทำชุดกิจกรรมตัวเลข กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ ชั้นปฐมวัยปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดแม่นางปลื้ม ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 1 ห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมตัวเลข 2) แบบประเมินสัญลักษณ์และทิศทางการเขียน และ 3) แบบสังเกตพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) การทดสอบค่า t

ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมตัวเลข เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านสัญลักษณ์และทิศทางการเขียนสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมตัวเลขสามารถพัฒนาทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: เด็กปฐมวัย, ชุดกิจกรรมตัวเลข, สัญลักษณ์และทิศทางการเขียน

การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลง
Developing Emotional Intelligence in Preschool Children through Musical Storytelling
Activities.

มัทธนา ชินวร¹ และ ภัทราวรรณ จันท์เนตร์²
Mantana Chinavorn¹ and Pattarawan Channate²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภัทราวรรณ จันท์เนตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16115234@aru.ac.th; ²Email: cpattrawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลง และ 2) เปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดสามกอ (วงศ์ประจักษ์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์เล่านิทานประกอบเพลง จำนวน 12 แผน สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ได้แก่ จันทร์ พุธ ศุกร์ ครั้งละ 25 นาที เป็นเวลา 4 สัปดาห์ และ 2) แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังจากการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลงเด็กปฐมวัยมีความฉลาดทางอารมณ์ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 2) เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังในภาพรวมแต่ละด้าน ปรากฏว่าเด็กปฐมวัยมีความฉลาดทางอารมณ์ในตนเองก่อนจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ: การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์, กิจกรรมเล่านิทานประกอบเพลง, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาความสามารถทางการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบการเขียน
โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์

The Development of Writing Ability in Early Childhood through Illustration Activities With
Writing at Wat Phutthaisawan School.

อลิชา เสมสายัณห์¹ และ สุภัทรา คงเรือง²

Alicha Semsayan¹ and Supatthara Kongruang²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515114@aru.ac.th; ²Email: ksupatthara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบการเขียน โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ จำนวน 25 คน โดยการเลือกเครื่องมือแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบการเขียน และ 2) แบบประเมินความสามารถทางการเขียน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย และ 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐานคือ ค่าที (t – test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางการเขียนของเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่จะยังคงลอกข้อความคิดเขียนคำเองยังไม่ค่อยได้ หลังจากการใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบการเขียน สูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบการเขียน อย่างมีนัยสำคัญที่ .05

คำสำคัญ: ความสามารถด้านการเขียน, เด็กปฐมวัย, การวาดภาพประกอบการเขียน

การพัฒนาความสามารถการฟังและการพูดโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติพร้อมภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัย
โรงเรียนวัดกษัตราธิราช(ไพจิตรวิหารการบำรุง)

The development of listening and speaking abilities using role-playing activities with illustrations for early
childhood at Wat Kasat Thirarat School (Paijit Viharakarnbamrung)

ณัฐรี ลิ้มวิลัย¹ และ สุภัทรา คงเรือง²

Natnaree Limwilai¹ and Supattara Kongruang²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษษปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515105@aru.ac.th; ²Email: ksupattara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังจากการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติพร้อมภาพประกอบ โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชาย-หญิงอายุ 5 – 6 ปี ศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดกษัตราธิราช (ไพจิตรวิหารการบำรุง) จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการใช้กิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติพร้อมภาพประกอบ และ 2) แบบประเมินพฤติกรรมการฟังและการพูดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย (Mean) 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ 3) ค่าที (t – test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถด้านการฟังและการพูด หลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติพร้อมภาพประกอบสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติพร้อมภาพประกอบ อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 โดยเด็กมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น กล้าพูดและเล่าเรื่องตามภาพที่เห็นได้ชัดเจนขึ้น สามารถใช้คำศัพท์และประโยคได้เหมาะสมตามสถานการณ์ อีกทั้งยังมีความตั้งใจฟังเพื่อนพูด รู้จักรอคอยและผลัดกันพูดได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: การฟังและการพูด, กิจกรรมบทบาทสมมติ, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันประกอบฉากสร้างสรรค์
โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง

Enhancing Computational Thinking Skills of Early Childhood Learners through a Daily Routine
Sequencing Activity Set with Creative Scenes at Sappasamit Bamrung School

นันทวรรณ ขันธวิธิ¹ และ สุภัทรา คงเรือง²

Nunthawan Khunthavithi¹ and Supatthara Kongruang²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515108@aru.ac.th; ²Email: Ksupatthara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการใช้ชุดกิจกรรมเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันประกอบฉากสร้างสรรค์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันประกอบฉากสร้างสรรค์ และ 2) แบบทดสอบการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) คะแนนเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) การทดสอบค่าที แบบ t-test Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันประกอบฉากสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันประกอบฉากสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

คำสำคัญ: การคิดเชิงคำนวณ, เด็กปฐมวัย, การเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันประกอบฉากสร้างสรรค์

การพัฒนาพฤติกรรมความร่วมมือของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นไทย
The Development of Cooperative Behavior of Early Childhood
using Thai Traditional Play Activities

ณัฐชนัน มีดี¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²

Natchanan Meedee¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515101@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความร่วมมือของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาระสุนทร จำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นไทย และ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือ สถิติที่ใช้ในการวิจัยและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ 1) คะแนนเฉลี่ย 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) การทดสอบค่าที แบบ t-test dependent sample

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมความร่วมมือของเด็กปฐมวัยหลังการใช้กิจกรรมการเล่นไทยสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมการเล่นไทยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: พฤติกรรมความร่วมมือ, เด็กปฐมวัย, การใช้กิจกรรมการเล่นไทย

การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรมการเขียนการ์ดตามโอกาส

The Development of Writing Skills of Early Childhood

By Writing Cards According to The Occasion

จिरาพร ศรีเจริญ¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²

Jiraporn Sricharoen¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 1651500@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทำกิจกรรมโดยผ่านการเขียนการ์ดตามโอกาส กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดรัตนชัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์โดยผ่านกิจกรรมการเขียนการ์ดตามโอกาส และ 2) แบบประเมินความสามารถด้านการเขียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ 1) คะแนนเฉลี่ย 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) การทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยหลังการทำกิจกรรมโดยผ่านการเขียนการ์ดตามโอกาสสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรมโดยผ่านการเขียนการ์ดตามโอกาสอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความสามารถด้านการเขียน , เด็กปฐมวัย , กิจกรรมการเขียนการ์ดตามโอกาส

การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้าน The Development of Social Skills in Early Childhood through.

สมฤทัย มะลิซ้อน¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²
Somruthai Malison¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515302@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้าน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ที่มีมีอายุระหว่าง 4-5 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านคลองตะเคียน หมู่ 2 (วันครู 2504) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 24 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์โดยการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านและแบบสังเกตพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิจัยและทดสอบสมมติฐานได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ t-test Dependent Samples.

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรม การเล่นที่บ้านสูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

คำสำคัญ: ทักษะสังคม, เด็กปฐมวัย, การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้าน

การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ
โรงเรียนรุ่งวิทยาประชาอุปถัมภ์

The development of early childhood emotional intelligence using role-playing activities
at Rungwitthaya Pracha Upatham School

ชไมภรณ์ ปานอุทัย¹ และ สุภัทรา คงเรือง²
Chamaiporn Pan-u-tai and Supatthara kongruang²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515228@aru.ac.th; ²Email: ksupatthara@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัยชาย - หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 16 คน ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 โรงเรียนรุ่งวิทยาประชาอุปถัมภ์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 4 แผน และแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ของกรมสุขภาพจิต การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลวิจัยพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติ สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติ อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.5 ในทุกด้าน ได้แก่การรับรู้และควบคุมอารมณ์ของตนเอง ด้านดี การแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสมส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมที่ดี ด้านเก่ง มีทักษะทางสังคมและความสามารถในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม ด้านสุข สามารถอยู่ร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุขมีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

คำสำคัญ: ความฉลาดทางอารมณ์, เด็กปฐมวัย, กิจกรรมบทบาทสมมติ

การพัฒนาการจดจำของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมมันดาลา

Developing attention span in young children using mandala activities

วีรวรรณ มั่นดี¹ และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร²

Wirawan Mandi¹ and Pattarawan Channate²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515236@aru.ac.th; ²Email: cpattarawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการจดจำของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมมันดาลา และ 2) เพื่อเปรียบเทียบการจดจำของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังทำกิจกรรมมันดาลากลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิงที่มีอายุ 5-6 ปีกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 คน โรงเรียนวัดเจ้าเจ็ดใน อำเภอสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยาแบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน one group pretest posttest design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์การส่งเสริมการจดจำของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมมันดาลา จำนวน 12 แผน ครั้งละ 45 นาที สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ได้แก่ จันทร์ พุธ ศุกร์ เป็นเวลา 4 สัปดาห์และ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการจดจำ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ Dependent samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการจดจำของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมมันดาลาได้ผลดี และ 2) ผลการเปรียบเทียบการจดจำของเด็กปฐมวัยหลังทำกิจกรรมมันดาลามีพฤติกรรมการจดจำที่ดีมากกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: พัฒนาการการจดจำ, เด็กปฐมวัย, กิจกรรมมันดาลา

การพัฒนาความสามารถในการช่วยเหลือตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมกิจวัตรประจำวัน The Development of Self-help Ability in Early Childhood through Daily Routine Activities

ญดาวรรณ ไกรรณ์¹ และ ณัฐชญา ธาราวุฒิ²
Yadawan Krairom¹ and Natchaya Tharawut²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515229@aru.ac.th; ²Email: noojoyful@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการช่วยเหลือตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมกิจวัตรประจำวัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดม่วงหวาน (ส่วน กระบวนยูท ประชาสรรค์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ระดับชั้นอนุบาล 3 ห้อง 1 จำนวน 18 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมกิจวัตรประจำวันและแบบประเมินความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง สถิติที่ใช้ในการวิจัยและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบ t-test Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการช่วยเหลือตนเองของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมกิจวัตรประจำวันสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมกิจวัตรประจำวันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

คำสำคัญ: ความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง, เด็กปฐมวัย, กิจกรรมกิจวัตรประจำวัน

การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กโดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย The Development of Fine Motor Skills through Creative Art Activities for Early Childhood

ธิติพร เรืองณรงค์¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช²

Titiporn Raengnarong¹ and Tanawan Raksapongpanich²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร.ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515106@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดอุทการาม อำเภอภาชี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา กับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดอุทการาม อำเภอภาชี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จำนวน 4 แผน 2) กิจกรรมศิลปะที่เลือกใช้ จำนวน 8 กิจกรรม และ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย จำนวน 1 ฉบับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าความก้าวหน้า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน One-Sample t-test และ Paired Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดอุทการาม มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กหลังได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 28.18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93.93 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และ 2) ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดอุทการาม หลังได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 14.45 คะแนน (ร้อยละ 48.17) เพิ่มขึ้นเป็น 28.18 คะแนน (ร้อยละ 93.93) หลังเรียน มีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น 13.73 คะแนน หรือร้อยละ 95.02

คำสำคัญ: กล้ามเนื้อเล็ก, กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง

Developing problem-solving abilities in early childhood children

by organizing activities to create simulation situations

อรรัญญา ขจรเวช¹ และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร²Aranya Khachonwet¹ and Pattarawan Channate²¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภัทราวรรณ จันทร์เนตร คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515253@aru.ac.th; ²Email: cpattarawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลอง และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยจัดกิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดเจ้าเจ็ดนอก อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 16 แผน ครั้งละ 45 นาที สัปดาห์ละ 4 ครั้ง ได้แก่ อังคาร พุธ พฤหัสบดี ศุกร์ เป็นเวลา 4 สัปดาห์ และ 2) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการจัดกิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง สูงกว่า ก่อนการจัดกิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง มีความสามารถการแก้ปัญหาเพิ่มจากพื้นฐานเดิม

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหา, การสร้างสถานการณ์จำลอง, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา
The Development of Early Childhood Children Mathematical Skills Using Educational Game
Activity Sets

วรรณษา สมเปี้ย¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช²
Wannasa Sompai¹ and Tanawan Raksapongpaninch²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร.ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช สาขาวิชาการศึกษานปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515235@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา และเพื่อเปรียบเทียบทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชาย - หญิง อายุ 4 - 5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ของโรงเรียนวัดบ้านสร้าง จำนวน 20 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้เป็นผู้สอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา และแบบประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2/2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 คะแนน และ 8.30 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า คะแนนหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ทักษะทางคณิตศาสตร์, ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา, เด็กปฐมวัย

การใช้ชุดเสริมทักษะพัฒนาการภาษาด้วยนิทานหน้าเดียวสำหรับเด็กปฐมวัย (4-5 ปี)

A set of language books featuring one-page stories for preschoolers aged 4-5 years.

กัญญาวีร์ คุโศ¹ และ ภัทราวรรณ จันทรเนตร²
Kanyawee Khoko¹ and Pattarawan Channate²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภัทราวรรณ จันทรเนตรสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515097@aru.ac.th; ²Email: cpattarawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและพัฒนาชุดเสริมทักษะพัฒนาการภาษาด้วยนิทานหน้าเดียว สำหรับเด็กปฐมวัย (4 – 5 ขวบ) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถของเด็กปฐมวัย (4 – 5 ขวบ) ก่อนและหลังการใช้ชุดเสริมทักษะพัฒนาการภาษาด้วยนิทานหน้าเดียว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 (4 – 5 ขวบ) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดมารวิชัย (เกษม ปกาสิตอนุสรณ์) สังกัดเทศบาลตำบลบางนมโค สังกัดองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น จำนวน 23 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ 1) ชุดเสริมทักษะพัฒนาการด้วยนิทานหน้าเดียว สำหรับเด็กปฐมวัย (4 – 5 ขวบ) และ 2) แบบทดสอบความสามารถของเด็กปฐมวัย (4 – 5 ขวบ) สถิติที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ t-test แบบ dependent samples

คำสำคัญ: ทักษะพัฒนาการภาษา, นิทานหน้าเดียว, เด็กปฐมวัย

ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเสริมสร้างกล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กปฐมวัย An Educational Game Set for Enhancing Fine Motor Skill in Early Childhood.

ญาดา สารพิมพ์¹ และ ภัทราวรรณ จันทร์เนตร²
Yada Sarapim¹ and Pattarawan Channate²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515230@aru.ac.th; ²Email: cpattarawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิงที่มีอายุระหว่าง 2-3 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเตรียมปฐมวัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา(ฝ่ายปฐมวัย) จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ระดับชั้นเตรียมปฐมวัยห้อง 1 จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์ชุดเกมการศึกษา 2) ชุดเกมการศึกษา จำนวน 12 ชุด และ 3) แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการใช้ชุดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ชุดเกมการศึกษา, ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก, เด็กปฐมวัย

การใช้กิจกรรมศิลปะร่วมมือในการเสริมสร้างการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
The Use of Cooperative Art Activities to Enhance Fine Motor Skill Development
in Early Childhood

อภัสรา พันธุ์พักต์¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช²
Aphatsara PhanPhak¹ and Tanawan Raksapongpanich²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²สาขาการศึกษาวิชาเอกการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515238@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและเสริมสร้างกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะร่วมมือและเพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังทำกิจกรรมศิลปะร่วมมือ กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชาย และหญิง ชั้นอนุบาลปีที่ 1/2 อายุระหว่าง 3-5 ปี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายปฐมวัย) อำเภอพระนครศรีอยุธยา จำนวน 26 คน จำนวน 1 ห้อง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมศิลปะร่วมมือ จำนวน 4 กิจกรรม ครั้งละ 30 นาที สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพฤหัสบดี เป็นเวลา 4 สัปดาห์ แบบการสังเกตพฤติกรรม การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย (t- test for Dependent Sample)

ผลวิจัยพบว่า การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะร่วมมือหลังจากการจัดกิจกรรมศิลปะร่วมมือสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

คำสำคัญ: กิจกรรมศิลปะร่วมมือ, การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นลูสพาร์ท Developing self-discipline behavior in young children by using loose parts play

กุลิสรา สุขสุเพิ่ม¹ และ ภัทรารวรรณ จันทน์เนตร์²
Kulisara Saksuperm¹ and Pattarawan Channate²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภัทรารวรรณ จันทน์เนตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515098@aru.ac.th; ²Email: cpattarawan@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นลูสพาร์ท และ 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ท กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแกววิทยาคาร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ท จำนวน 18 แผน ครั้งละ 50 นาที สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ได้แก่ จันทร์ อังคาร พุธ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ และ 2) แบบประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังจากรับการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ทพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ทอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังในภาพรวมแต่ละด้านปรากฏว่าเด็กปฐมวัยมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ทอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: กิจกรรมการเล่นลูสพาร์ท, ความมีวินัยในตนเอง, เด็กปฐมวัย

การพัฒนาความสามารถด้านการพูดของเด็กปฐมวัย
โดยการจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่องตามแนวคิดการสอนภาษาแบบภาษาธรรมชาติ
Development of Speaking Ability of Early Childhood through Storytelling Box Activities Based
on Whole Language Approach

พรธีรา บัวปุ่น¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช²
Phorntheera Buapun¹ and Dr.Thanawan Raksaphongphanich²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษเอกปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร.ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช สาขาวิชาการศึกษเอกปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515110@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่องตามแนวคิดการสอนภาษาแบบภาษาธรรมชาติที่มีต่อความสามารถด้านการพูดของเด็กปฐมวัย และ 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่องตามแนวคิดการสอนภาษาแบบภาษาธรรมชาติ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental design) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดสะแก(สุทธิธรรมาประชาสงเคราะห์) จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่อง จำนวน 15 แผนการเรียนรู้ และ 2) แบบทดสอบความสามารถด้านการพูด มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่อง เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมความสามารถด้านการพูดอยู่ในระดับสูง และ 2) พฤติกรรมความสามารถด้านการพูดของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมกล่องพูดสร้างเรื่องตามแนวคิดการสอนภาษาแบบภาษาธรรมชาติเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถด้านการพูดของเด็กปฐมวัย ช่วยให้เด็กกล้าแสดงออก ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม และสามารถสื่อสารได้ดีขึ้นอย่างชัดเจน

คำสำคัญ: ความสามารถด้านการพูด, กล่องพูดสร้างเรื่อง, การสอนภาษาแบบภาษาธรรมชาติ

การพัฒนาพฤติกรรมการมีสมาธิของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะสื่อผสม
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายปฐมวัย)

The Development of concentration Behaviors in Early Childhood through Mixed Media Art Activities
at Demonstration School of Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University (Early Childhood)

ณัฐธิดา จรตล¹ สุภัทรา คงเรือง² และศาสตราจารย์ ดร. ฤทธิธันต์ ฤทธิโรจ³

Natthida Joradon¹ and Supatthara Kongruang², Satboontapa Rittanatroj³

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

³อาจารย์ สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515104@aru.ac.th, ²Email: ksupatthara@aru.ac.th, ³Email: satboontapa@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีสมาธิของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะสื่อผสมก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสื่อผสม โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปฐมวัยปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายปฐมวัย) นักเรียนจำนวน 21 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมศิลปะสื่อผสมแบบทดสอบการวัดสมาธิ (Trail Making Test Type A) และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีสมาธิของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน คือ ค่าที (t-test แบบ Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการมีสมาธิของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสื่อผสม สูงกว่า พฤติกรรมการมีสมาธิของเด็กปฐมวัยก่อนได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสื่อผสม อย่างมีนัยสำคัญที่ .05

คำสำคัญ: พฤติกรรมการมีสมาธิ, เด็กปฐมวัย, กิจกรรมศิลปะสื่อผสม

การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา

Promotion of Basic Mathematics Skills of Early Childhood Children Using Educational Games.

ณัฐนิชา ค้อสกุล¹ และ ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช ²

Natnicha kosgul¹ and Tanawan Raksapongpanich²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515309@aru.ac.th; ²Email: nunatanawan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา และเพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กปฐมวัยชาย หญิง อายุ 5-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ของโรงเรียนวัดศาลาลอย จำนวน 14 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดทักษะพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ และแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

คำสำคัญ: ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์, เด็กปฐมวัย, เกมการศึกษา



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา การสอนภาษาไทย



การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดเข็ญ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Development of Thai Reading Comprehension Skills Using CIRC
Learning Management Combined with Games for
Grade 4 Students at Wat Khian Municipal School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

พิมพลดา พิทักษา¹ และ หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร²

Pimlada Pitaksa and Nuengruethai chavanalidikorn²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515053@aru.ac.th; ²Email: Cnuengruethai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดลองก่อนและหลังการทดลอง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดเข็ญ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้อง ป.4/1 และห้อง ป.4/2 มีนักเรียนทั้งหมด 57 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษา อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดเข็ญ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 27 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะ การอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน 2) แบบประเมินทักษะ การอ่านจับใจความภาษาไทย และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้เทคนิค การจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ ค่า T (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/88 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) การพัฒนาทักษะ การอ่านจับใจความภาษาไทย หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ CIRC ร่วมกับเกม ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย, เทคนิคการจัดการเรียนรู้ CIRC, เกม, นักเรียน

การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนวัดปราสาททอง

Development of reading and spelling skills using games as a base for grade 4 students

at Wat Prasat Thong School

สุรีพร บุญล้อม¹ และ จันทร์จิรา หาวิชา²

Suriporn Boonlom¹ and Janjira Havicha²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515062@aru.ac.th; ²Email: hjanjira@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดปราสาททอง จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ T แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.33/83.50 2) ทักษะการอ่านสะกดคำหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ, แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดไชยภูมิ (ไชยภูมิวิทยาการ)
Development the skills of reading aloud the diphthongs. by using
collaborative learning CIRC technique of prathomsueksa 4 students
at WatChaiyaphum School (Chaiyaphum Witthayakarn)

วารีย์ เพ็งภักดี¹ และ รุ่งทิวา สุภานันท์²

Waree Pengpakdee¹ and Rungthiva Supanunt²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515292@aru.ac.th; ²Email: rungtiva.s@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC ที่มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (one group pretest posttest design) ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดไชยภูมิ (ไชยภูมิวิทยาการ) จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC 2) แบบทดสอบเรื่องการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และสถิติทดสอบ T แบบ dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80 2) ทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สูงกว่าทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ในระดับมาก

คำสำคัญ: คำควบกล้ำ, การอ่านออกเสียง, เทคนิค CIRC

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับบอร์ดเกม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Development of Learning Achievement on Foreign Loanwords in Thai Language Using Skill
Exercises and Board Games for Grade 8 Students at Ayutthayanusorn School, Phra Nakhon
Si Ayutthaya Province

กนกพร สาวสุดใจ¹ และ รุ่งทิวา สุภานันท์²
Kanokporn Saosutchai¹ and Rungtiva Supanunt²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515166@aru.ac.th ²Email: rungtiva.s@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน เรื่องภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่องภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 2) ชุดแบบฝึกทักษะ เรื่องภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติ t-test แบบ One-Sample และ Paired-Samples ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย, ผลสัมฤทธิ์, ชุดแบบฝึกทักษะ, บอร์ดเกมคำยืมภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำตรงตามมาตราในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดรัตนชัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Development of Thai Word Reading and Spelling Skills According to Orthographic Rules Using Brain-Based Learning Combined with Board Games among Grade 1 Students at Wat Rattanachai Municipal School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

ชลธิชา ดากอง¹ และ หนึ่งฤทัย ขวณะลิขิกอร์²
Chonthicha Dakong¹ and Nuengruethai chavanalidikorn²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515254@aru.ac.th; ²Email: Cnuengruethai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคสมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดรัตนชัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 11 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่มวัดสองครั้ง (one group pretest posttest design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) บอร์ดเกม 3) แบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำตรงตามมาตราในภาษาไทย และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ T แบบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคสมองเป็นฐาน ร่วมกับบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/85 2) การอ่านสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคสมองเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านสะกดคำ, ตัวสะกดตรงมาตรา, แนวคิดสมองเป็นฐาน, บอร์ดเกม, นักเรียน

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง)

The Development of Spelling Skills by Using Cooperative Learning Activities of CIRC
Techniques for Grade 7 Students at Wat Phrayatikaram School (Suphasukbamrung)

เปรมสิณี พรรณโกชน¹ และ วิชลดา รอดแก้ว²
Preamsinee Phanpoch¹ and Vichollada Rodkaew²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515294@aru.ac.th; ²Email: r.vichol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (one group pretest-posttest design) ประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1-1/2 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง) จำนวน 72 คนกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนวัดพระญาติการาม จำนวน 36 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ T- test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.9/87.65 2) ทักษะการเขียนสะกดคำหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สูงกว่าทักษะการเขียนสะกดคำก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเขียนสะกดคำ, กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิค CIRC

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง คำนาม

โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Development of Learning Achievement on Nouns Using Skill Practice Packages of Grade 7
Students at Wat Phutthaisawan School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

พันธ์วิชญ์ พันธโบ¹ และ รุ่งทิวา สุภานันท์²

Phanrawit Phanbo¹ and Rungthiva Supanunt²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515255@aru.ac.th; ²Email: rungtiva.s@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติ One-Sample Test 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน เรื่องคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ โดยใช้สถิติ Paired Samples Test 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนชายและหญิง ที่เรียนเรื่องคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ ใช้สถิติ Independent-Samples Test และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง คำนาม โดยใช้ชุดฝึกทักษะ ใช้สถิติ Descriptive Statistics ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ ตำบลสำเภาล่ม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผน 2) ชุดแบบฝึกทักษะเรื่องคำนาม จำนวน 3 ชุด 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำนาม ด้วยชุดแบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.63 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน เรื่อง คำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ โดยการทดสอบทางสถิติ พบว่า นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง คำนาม โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ โดยรวมมีพฤติกรรมด้านความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$)

คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้, ความพึงพอใจ, คำนาม, ชุดแบบฝึกทักษะ, ผลสัมฤทธิ์การเรียนเรื่องคำนาม, ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้, ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน

Development of Reading Comprehension Skills by Using Think–Pair–Share Learning combined
with Skill Practice Worksheets for Grade 7 Students at Bang Pa-han School

ภาสวิชญ์ ขาวเหลือง¹ และ วิชลดา รอดแก้ว²
Passawit Kawluang¹ and Vichollada Rodkaew²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16616174@aru.ac.th; ²Email: r.vichol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนก่อนและหลังการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด ร่วมกับแบบฝึกทักษะโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง รูปแบบหนึ่งกลุ่มวัดก่อนและหลัง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน จำนวน 236 คนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 โรงเรียนบางปะหัน จำนวน 39 คนที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่าน จับใจความ ที่จัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะ แบบวัดทักษะการอ่านจับใจความ แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบ ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t แบบ dependent สรุป ผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะมี ประสิทธิภาพเท่ากับ 83.20/82 ตามเกณฑ์ 80/80 2) ทักษะการอ่านจับใจความหลังการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การอ่านจับใจความ, การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด, แบบฝึกทักษะ, ความพึงพอใจของนักเรียน

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเจ้าเจ็ดใน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
The Development of Spelling Skills Using Brain-Based Learning Instruction for Grade with
Game-Based Instruction Students at Wat Chao Chet Nai School
Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

กรองกาญจน์ เกิดเรณู¹ และ หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร²
Krongkran koedrenu¹ and Nuengruethai chavanalidikorn²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515047@aru.ac.th; ²Email: Cnuengruethai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำร่วมกับเกมการศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยร่วมกับเกมการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร่วมกับเกมการศึกษา ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเจ้าเจ็ดในที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 9 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้ 2) แบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่า t (t-test dependent)

ผลการศึกษาพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนมีค่าเท่ากับ 81.57/96.6 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกม แตกต่างกันโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.5 โดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย, สมองเป็นฐาน, เกม, นักเรียน

การพัฒนาความสามารถในการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเกม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”

The Development of Tone Mark Usage Ability in Middle Class Consonants Using a Game-Based
Learning Technique Among Mathayom 1 Students at Phachi “Soonthorn Wittayanukul” School

กิตติกา สุขบัณฑิตย์¹ และ รุ่งทิวา สุภานันท์²
Kittika Sukbantit¹ and Rungtiva Supanunt²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515168@aru.ac.th; ²Email: rungtiva.s@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางก่อนและหลังการจัดการจัดการเรียนรู้แบบเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม และ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง สถิติในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ T แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33/80.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูง ทั้งในส่วนของกระบวนการเรียนรู้ (E1) และผลลัพธ์การเรียนรู้ (E2)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางหลังการจัดการจัดการเรียนรู้แบบเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมมีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางได้จริง

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบเกม, ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทย เรื่อง การพูดโฆษณา โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิด
ของเฟรทาก บนแพลตฟอร์ม TikTok ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุงจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Development of Thai Speaking Skills on Advertising Speech through Educational
Storytelling Using Freytag's Pyramid Structure on the TikTok Platform of Grade 8 Students at
Tessaban Sanphamit Bamrung School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

ลธิพงษ์ ศรีสลัป¹ และ หนึ่งฤทัย ขวณะลิขิกร²

Sittiphong Srisalap¹ and Nuengruethai Chavanalikhikorn²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์ศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515059@aru.ac.th; ²Email: Cnuengruethai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของเฟรทาก ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของเฟรทาก และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้วิธีจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของเฟรทาก 2) แอปพลิเคชัน Tiktok 3) แบบประเมินทักษะการพูดภาษาไทย และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของเฟรทาก มีประสิทธิภาพตามเท่ากับ 81.33/86.25 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ทักษะการพูดภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของเฟรทาก คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านแพลตฟอร์ม TikTok นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ทักษะการพูดภาษาไทย, เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของเฟรทาก, แพลตฟอร์ม TikTok, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าหลวงวิทยานุกูล

Development of Reading Comprehension Achievement by Using the 5W1H
Techniques Learning for Grade 7 Students at Thaluang Wittayanukul School

วาสนา ประทีปแก้ว¹ และ วิชลดา รอดแก้ว²

Watsana Prathipkaew¹ and Vichollada Rodkaew²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515058@aru.ac.th; ² Email: r.vichol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านจับใจความ ก่อนและหลังใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (one group pretest-posttest design) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าหลวงวิทยานุกูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนท่าหลวงวิทยานุกูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ การอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H มีประสิทธิภาพในระดับมาก
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านจับใจความก่อนและหลังใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H ในระดับมาก

คำสำคัญ : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H, การอ่านจับใจความ

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดมาบพระจันทร์ (รัฐบำรุงประชาวิทยา)
Development of Spelling Reading Skills by Using a Brain-Based Learning Approach
for Grade 2 Students at Wat Map Prachan School (Rat Bamrung Pracha Wittaya)

ภทรพร สุขเวชกิจ¹ และ วิชลดา รอดแก้ว²
Patalaporn Sukvechkij¹ and Vichollada Rodkaew²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515173@aru.ac.th; ²Email: r.vichol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านสะกดคำโดยใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดมาบพระจันทร์ (รัฐบำรุงประชาวิทยา) จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 11 แผน 2) แบบทดสอบเรื่อง การอ่านสะกดคำ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบค่า T แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80 2) การอ่านสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การอ่านสะกดคำ, การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกด
ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนวัดบ้านแพน "ศรีรัตนานุกุล"

Developing reading skills for true consonant clusters (both with and without consonants)
using Brain-Based Learning (BBL) techniques for Grade 2 students
Wat Ban Phan "Sriratthananukul" School

นลินี เกิดพิพัฒน์¹ และ จันท์จิรา หาวิชา²
Nalinee Koedphiphat¹ and Janjira Havicha²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515052@aru.ac.th; ²Email: hjanjira@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกคำควบกล้ำแท้ไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกดก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนการวิจัยแบบ 1 กลุ่มวัด 2 ครั้ง (one group pretest posttest design) ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดบ้านแพน "ศรีรัตนานุกุล" จำนวน 56 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 โรงเรียนวัดบ้านแพน "ศรีรัตนานุกุล" จำนวน 28 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน 2) แบบวัดทักษะการอ่าน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ T แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาทักษะการออกเสียงคำควบกล้ำแท้ไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกด ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ มีค่าเท่ากับ 81.43/82
2. ทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกดหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคโดยใช้สมองเป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน, การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL), คำควบกล้ำแท้ไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกด

การพัฒนาชุดแบบฝึกหัดเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ
ด้วยเทคนิคการเรียนรู้ STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนชุมชนวัดเสด็จ (คุณ ศรีประเสริฐอุปถัมภ์)

The Development of a Set of Exercises to Enhance Reading Comprehension Skill by
Using STAD Learning Techniques for Grade 5 Students at Chumchol Wat Sadet School
(Khun Sriprasert Uppatham)

ทิฆัมพร คล้ายสกุล¹ และ วิชลดดา รอดแก้ว²

Thikhamphon Khlaisakun¹ and Vichollada Rodkaew²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515050@aru.ac.th; ²Email: r.vichol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดแบบฝึกหัดเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ด้วยเทคนิคการเรียนรู้ STAD ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคการเรียนรู้ STAD 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดแบบฝึกหัดเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้วยเทคนิคการเรียนรู้ STAD กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนวัดเสด็จ (คุณ ศรีประเสริฐอุปถัมภ์) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค STAD 2) ชุดแบบฝึกหัดภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค STAD 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค STAD และชุดแบบฝึกหัดภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค STAD สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t – test (Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น มีค่าเท่ากับ 87.22/90.11 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การพัฒนาชุดแบบฝึกหัด, เทคนิค STAD, การอ่านจับใจความสำคัญ

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทกัลยา

Development of Spelling Skills in Non-standard Thai Final Consonant Spelling through Skill-
Based Exercises among Grade 2 Students at Wat Inkalaya School

ธวันต์ เมืองสุวรรณ¹ และ วิชลดา รอดแก้ว²

Thanawan Muangsuwan¹ and Vichollda Rodkaew²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515169@aru.ac.th ; ²Email: r.vichol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ จำนวน 9 แผน ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังโดยใช้แบบฝึกทักษะ และ 3) แบบความพึงพอใจการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทกัลยา อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 23 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ จำนวน 9 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา และ 3) แบบฝึกทักษะเรื่องการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที่ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทกัลยาซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 70/70 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเขียนสะกดคำตัวสะกดไม่ตรงมาตรา, แบบฝึกทักษะ, ความพึงพอใจ

การพัฒนาเกมการ์ดโดยใช้เทคนิคหมวกหกใบเพื่อส่งเสริมการอ่านวิจารณ์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม Development of Card Games by Using Six
Thinking Hats Technique to Enhance
Critical Reading Skills for Grade 10 Students, Tha Chang Witthayakhom School.

วริทยา เนกขัมม¹ และ วิชลดดา รอดแก้ว²
Waritaya Nekkham¹ and Vichollada Rodkaew²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515176@aru.ac.th; ²Email: r.vichol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการ์ดโดยใช้เทคนิคหมวกหกใบ เรื่อง การอ่านวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการ์ดร่วมกับเทคนิคหมวกหกใบ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 1 โรงเรียนท่าช้าง วิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกมการ์ดโดยใช้เทคนิคหมวกหกใบจำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนด้านการอ่านวิจารณ์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการ์ดโดยใช้เทคนิคหมวกหกใบ มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 75.85/78.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดร่วมกับเทคนิค หมวกหกใบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การอ่านวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม, เกมการ์ด, เทคนิคหมวกหกใบ

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบ
เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง)
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Development of Consonant Cluster Pronunciation Skills Using Educational Games
for Grade 5 Students at Wat Pradu Songtham (Jeeyapan Bamrung) School, Phra Nakhon Si
Ayutthaya Province

กนกพร สุขจีน¹ และ หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร²

Kanokporn Sukjeen¹ and Nuengruethai Chavanalikhikorn²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515046@aru.ac.th; ²Email: Cnuengruethai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษาในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง) จำนวน 25 คน ซึ่งได้มา โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษา 2) แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3) ค่าร้อยละ และ 4) การทดสอบด้วยสถิติ t (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษามีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/89.2 2) การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษาหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษาในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การอ่านออกเสียง, คำควบกล้ำ, เกมการศึกษา, นักเรียน

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสามกอ (วงศ์ประชารัฐ)

Developing reading comprehension skills using the 5-Step learning technique for 5th grade
students at Wat Sam Kor (WongPracharath) School

พงษ์พัฒน์ บุญรอด¹ และ จันทร์จิรา หาวิชา²
Pongphat Boonrawd¹ and Janjira Hawicha²

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
Email: 16515171@aru.ac.th¹, Email: hjanjira@aru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Step ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Step กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดสามกอ (วงศ์ประชารัฐ) เทศบาลตำบลสามกอ จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มเลือกอย่างง่าย (Simple Instructional Model) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง การอ่านจับใจความกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อัตนัย จำนวน 1 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสามกอ(วงศ์ประชารัฐ) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการเรียนรู้จำนวน 8 แผนการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps หลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5 Steps, การอ่านจับใจความ

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประสุตน์ ก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ
comparison of spelling achievement of Grade 8 students at Woradit Wittaya Prasut School
before and after learning with skill-building exercises.

พีร์วัส บุญรอดรักษ์¹ และ จันทรจิรา ทาวิชา²
Peewat Boonrodtrak¹ and Janjira Havicha²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515054@aru.ac.th; ²Email: hjanjira@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประสุตน์ก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประสุตน์ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประสุตน์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คนได้มาด้วยการเลือกตามสะดวก (Convenience Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 ชุด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. และการทดสอบ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประสุตน์หลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การเขียนสะกดคำ , แบบฝึกทักษะ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม
โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Improving Thai language learning achievement in the topic of noun
types using the Uno game combined with gamification concepts for Grade 7 students
at Ayutthaya Wittayalai School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

ธนพร มีพร้อม¹ และ หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร²

Tanaporn Meeprom¹ and Nuengruethai Chavanalikhikorn²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515291@aru.ac.th; ²Email: Cnuengruethai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม ก่อนและหลังใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (one group pretest posttest design) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 610 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/12 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำนาม โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่า t (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า

1) แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83/87 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม โดยใช้สื่อเกมอูโน่ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, คำนาม, สื่อเกมอูโน่, แนวคิดเกมมิฟิเคชัน, นักเรียน

การพัฒนาทักษะการเขียนย่อความ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร

The Development of Summarizing Writing Skills by Using Summarizing Skill Practice Exercises
for Grade 5 Students at Tessaban Chumchon Pompert School

รมณียา ศรีதாகง¹ และ รุ่งทิวา สุภานันท์²

Rommaneeya Sritakong¹ and Rungtiva Supanunt²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515055@aru.ac.th; ²Email: rungtiva.s@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนย่อความ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนย่อความก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนย่อความ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า E1/E2 ค่าสถิติ T-test (Dependent Samples) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.39/85.24 2) ทักษะการเขียนย่อความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการเขียนย่อความ, ทักษะการเขียนย่อความ, แบบฝึกทักษะ

การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐาน (BBL)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางเสด็จวิทยาคม

Title of the Research Project The Development of Writing Skills for Words
with Irregular Final Consonants Using Brain-Based Learning (BBL)
Grade 1 Students at Bangsadej Witthayakhom School

เสาวณีย์ โชติสุข¹ และ จันท์จิรา หาวิชา²
Saowani Chotsuk¹ and Janjira Havicha²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515179@aru.ac.th; ²Email: hjanjira@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐาน (BBL) ที่มีประสิทธิภาพ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐาน (BBL) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่มวัดสองครั้ง (one group pretest posttest design) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางเสด็จวิทยาคม จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบ T แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐานมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.86/84.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ทักษะการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐานมีค่าสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การเขียนสะกดคำ, คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสมองเป็นฐาน

การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ 5W1H
ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา

Developing the skill of writing stories from pictures using the 5W1H learning management
technique for Grade 6 students at Anuban Phranakhonsiyutthaya School

กัลยาสรณ์ มีสมศักดิ์¹ และ รุ่งทิวา สุภานันท์²

Kanyason Meesomsak¹ and Rungthiva Supanunt²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515048@aru.ac.th; ²Email: rungtiva.s@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ 5W1H ที่มีประสิทธิภาพ เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนเรื่องจากภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ 5W1H กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนเรื่องจากภาพก่อนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้สถิติการทดสอบค่า t แบบ dependent samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.58/83.03 ซึ่งอยู่ในระดับใกล้เคียง เกณฑ์มาตรฐาน 2) ทักษะการเขียนเรื่องจากภาพของนักเรียนหลังเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้ 5W1H สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะ, การเขียนเล่าเรื่องจากภาพ, เทคนิค 5W1H

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิค 5W1H
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพนัญเชิง (ไตรรัตน์นายก)

The Developing Of Reading Comprehension Skills By” Using The 5W1H Technique
for Grade 4 Students at Wat Phananchong School (Triratnanayok)

สิริวิภา พัฒนพันธุ์¹ และ รุ่งทิวา สุภานนท์²

Siriwipa Phattanapunt¹ and Rungtiva Supanunt²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515293@aru.ac.th; ²Email: rungtiva.s@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค 5W1H ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค 5W1H กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพนัญเชิง (ไตรรัตน์นายก) จำนวน 33 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค 5W1H ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) แบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าเท่ากับ 83/85 2) ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญหลังการได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค 5W1H อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การอ่าน, การจับใจความสำคัญ, เทคนิค 5W1H

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม)
Development of reading comprehension skills using the SQ4R learning method
of Mathayom 1 students Demonstration School of Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat
University (Secondary Section)

ชิษณุพงศ์ รัตนห่วง¹ และ จันท์จิรา หาวิชา²

Chisanuphong Rattanahung¹ and Janjira Havicha²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันท์จิรา หาวิชา สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515049@aru.ac.th; ²Email: hjanjira@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่มวัดสองครั้ง (one group pretest-posttest design) ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 160 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 40 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R 2) แบบทดสอบเรื่อง การอ่านจับใจความ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ สถิติทดสอบ T แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 2) ทักษะการอ่านจับใจความหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R สูงกว่าทักษะการอ่านจับใจความก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
- 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ในระดับมาก

คำสำคัญ: การอ่านจับใจความ, การจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R, แผนการจัดการเรียนรู้, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ตรงตามมาตรฐานโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอ่านแจกลูกสะกดคำ
ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดหนองยาง จังหวัดอ่างทอง

The Development of Thai Spelling Skills on Word Orthography Standards Using Phonetic
Analytic Methods Combined with Snakes and Ladders Board Games for Grade 3 Students at
Wat Nong Yang School, Ang Thong Province.

เกศรินทร์ พึ่งประสิทธิ์¹ และ หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร²

Kedsarin Peungprasit¹ and Nuengruethai Chavanalikhorn²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515178@aru.ac.th; ²Email: Cnuengruethai@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทย ก่อนและหลังการได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดหนองยาง จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง มาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) บอร์ดเกมบันไดงู 3) แบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำที่ตรงตามมาตรฐานในภาษาไทย มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 1.00 และ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่า t-test (Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 80.45/83.64 2) ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยหลังการได้รับวิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู สูงกว่าก่อนได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงูอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ตัวสะกดตรงตามมาตรฐาน, การอ่านแจกลูกสะกดคำ, บอร์ดเกมบันไดงู, นักเรียน

การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ชนิดของคำนามโดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL)
ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนผักไห่ "สุทธาประมุข"
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Developing the ability to analyze noun types using a brain-based learning (BBL) approach,
in conjunction with board games, for first-year secondary school students at Phak Hai
"Sutthapramuk" School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

หรรษภุชฎี ทาเหล็ก
Hatsakit Thalek

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
Email: 16515256@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับบอร์ดเกม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ชนิดของคำนามของนักเรียนก่อนและหลังการใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับบอร์ดเกม 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่มวัดสองครั้ง (one group pretest posttest design) ประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนผักไห่ "สุทธาประมุข" จำนวน 120 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) บอร์ดเกม 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์ชนิดของคำนาม 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่า t (t-test Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.52/82.90
- 2) ความสามารถในการวิเคราะห์ชนิดของคำนามของนักเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
- 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับบอร์ดเกมในระดับมาก

คำสำคัญ: ความสามารถในการวิเคราะห์ชนิดของคำนาม, การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน, บอร์ดเกม, นักเรียน

การพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกลางคลองสระบัว (สำลีเคลือบราษฎร์บำรุง)
Developing Creative Writing Skills Using the Syntectics Instructional Model: A Study of
Sixth-Grade Students at Wat Klang Khlong Sarabua School (Samli Kleub Ratbamrung)

รามาวดี บัวบาน¹ และ จันท์จิรา หาวิชา²
Ramavadee Buaban¹ and Janjira Hawicha²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515056@aru.ac.th; ²Email: hjanjira@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดกลางคลองสระบัว (สำลีเคลือบราษฎร์บำรุง) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 22 คน โดยการเลือกแบบการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนจัดการเรียนรู้พัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกลางคลองสระบัว (สำลีเคลือบราษฎร์บำรุง) 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เขียนเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีประสิทธิภาพ 80/80 2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 89.10 และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกลางคลองสระบัว (สำลีเคลือบราษฎร์บำรุง) อยู่ในเกณฑ์ความเหมาะสมระดับมาก

คำสำคัญ: การเขียนเชิงสร้างสรรค์, แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, ความพึงพอใจของนักเรียน

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำในภาษาไทย ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดทางหลวง (เทพราชภูร์รังสรรค์)
The Development of Thai pronunciation skills using a Problem-based Learning
approach for 5 th-grade students at Wat Thangluang School.

สุดาพร สิงห์โตศรี¹ และ จันทรจิรา หาวิชา²
Sudaporn Singtosri¹ and Janjira Havicha²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

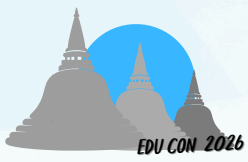
¹Email: 16515060@aru.ac.th; ²Email: hjanjira@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำในภาษาไทยก่อนและหลังการได้รับเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดทางหลวง (เทพราชภูร์รังสรรค์) จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ 3) แบบทดสอบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียงคำในภาษาไทยด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 86.15/80.88 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงคำในภาษาไทยด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงคำในภาษาไทย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านออกเสียงคำในภาษาไทย, การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา การสอนวิชาภาษาอังกฤษ



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ (Role play)
ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response:TPR) สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดปราสาททอง

Development of English Communicative Speaking Using Role Play and Total Physical Response
(TPR) for Grade 6 Students, Watpasatthong School

ภทรพรรณ อรรถจรูญ¹ และ ภัทรพร หลังประยูร²

Phatarapan Atthajarun¹ and Patthaporn Langprayoon²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515247@aru.ac.th; ²Email: patthaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้เทคนิคบทบาทสมมติ (Role play) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response : TPR) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้เทคนิคบทบาทสมมติร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response:TPR) และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ (Role play) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response : TPR) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดปราสาททอง อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ (Role play) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response:TPR) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (mean = 2.95, S.D. = 0.64) และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง อยู่ในระดับมาก (mean = 4.40, S.D. = 0.69)

คำสำคัญ: การพูดภาษาอังกฤษ, บทบาทสมมติ, การจัดการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนโดยใช้
การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
Development of English Reading Comprehension Skills and Learning Motivation
Using Project-Based Learning for Grade 7 Students

การ์ณยาภาส จิวราห์ศรีสกุล¹ และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์²

Karunyapas Jiwarasrisakul¹ and Nednipa Jiemsak²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515297@aru.ac.th; ²Email: nednipa29@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน และ 2) ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง รูปแบบหนึ่งกลุ่มวัดก่อนและหลัง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพนัญเชิง (ไตรรัตน์นายก) รวมทั้งสิ้น 63 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 31 คน โดยมีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และ 4) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบ t แบบ dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียน (\bar{X} = 14.77) สูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} = 5.97) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียน (\bar{X} = 4.38, S.D. = 0.51) สูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} = 2.85, S.D. = 0.65) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน, การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ, แรงจูงใจในการเรียน

การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับ
วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย
Developing the Ability in English Word Pronunciation Using Phonics Instruction
Combined with Peer-Assisted Learning of Grade 4 Students at Wat Phutthai Sawan School

เมธิสา รัมมะเพียร¹ และนฤมล ตันติชาติ²

Metisa Rammapean¹ and Narumon Tantichat²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515010@aru.ac.th; ²Email: tnarumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 21 คน โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน แบบทดสอบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 10 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.98

คำสำคัญ: การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, วิธีการสอนแบบโฟนิกส์, วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง

The Development of English Vocabulary Learning through Board Games
for Grade 3 Students at Anuban Wat Ang Thong School

กนกกลดา สุนิมิตร¹ และ ธมลธร ยอดมิ่ง²

Kanokklada Sunimit¹ and Thamonthon Yordming²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515296@aru.ac.th; ²Email: thamonthon.y@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกมให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้บอร์ดเกม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 3 แผน 2) แบบประเมินการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษขณะเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่แบบ dependent (t-test dependent sample)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80 ซึ่งตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม การเรียนรู้โดยการใช้บอร์ดเกมในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และการจดจำคำศัพท์ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ และมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

คำสำคัญ: การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, บอร์ดเกม

การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา "เสนาประสิทธิ์"
Development of English Speaking Ability Using Role-Play Activities
for Grade 9 Students at Sena "Senaprasit" School

เปรมิกา แจั่งศรี¹ และ ภัทธร หลังประยูร²

Premika Chaengsri¹ and Patthaporn Langprayoon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515250@aru.ac.th; ²Email: patthaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ และ 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา "เสนาประสิทธิ์" โดยใช้บทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คน โรงเรียนเสนา "เสนาประสิทธิ์" จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.90/79.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในระดับมาก (Mean =23.37, S.D. = 3.91)

คำสำคัญ: บทบาทสมมติ, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

การพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแกววิทยาคาร

Development of English Spelling Skills Using English Vocabulary Games

for Grade 3 Students at Ban Thaew Wittayakran School

พาคิน อัฐนาค¹ และ พัชรพร หลั่งประยูร²Pakin Attanak¹ and Patthaporn Langprayoon²¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515007@aru.ac.th; ²Email: patthaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแกววิทยาคาร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน 2) แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก (Mean= 4.29, S.D.=0.23) 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์ และ 3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ อยู่ในระดับ มาก (Mean= 4.42, S.D.=0.60)

คำสำคัญ: การสะกดคำศัพท์, เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แอปพลิเคชัน Booklet
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอังกทองปัทมโรจน์วิทยาคม
Development of English vocabulary memorization ability by using Booklet application
of Grade 7 students at Angthong Pattamaroj Wittayakom School

พงศกร สมบุญ¹ และ ธมลธร ยอดมิ่ง²

Pongsakorn Sombun¹ and Thamonthon Yordming²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515300@aru.ac.th; ²Email: thamonthon.y@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอังกทองปัทมโรจน์วิทยาคม ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Blooket และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Booklet กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอังกทองปัทมโรจน์วิทยาคม จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Booklet จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบวัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Blooket ระดับมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ t แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการใช้โปรแกรม Booklet มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน นอกจากนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้โปรแกรม Booklet อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, Booklet

การพัฒนาความสามารถด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์

The Development of English Vocabulary Memorization Skills through the Total Physical
Response (TPR) Teaching Method among Grade 9 Students at Ayutthaya Nusorn School.

ญาณิษา จินาพันธ์¹ และ ธมลธร ยอดมิ่ง²

Yanisa Chinapan¹ and Thamonthon Yordming²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515245@aru.ac.th; ²Email: thamonthon.y@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response : TPR) และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ TPR กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 36 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ TPR จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบวัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ TPR ระดับมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติ t แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Samples t-test) (\bar{x})

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน นอกจากนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธี TPR อยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีเจตคติที่ดีและเกิดความสนุกสนานระหว่างการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมดังกล่าว

คำสำคัญ : การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR), การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความ
โดยใช้เทคนิค Jigsaw ร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Development of English Reading Comprehension Ability
Using the Jigsaw Technique Combined with STAD for Grade 8 Students

กุลญาดา เหล็กอ่อนตา¹ และ เนตริภา เจียมศักดิ์²
Kunyada Lek-onta¹ and Nednipa Jiemsak²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515002@aru.ac.th; ²Email: nednipa29@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความโดยใช้เทคนิค Jigsaw ร่วมกับเทคนิค STAD โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 / 80 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนการวิจัยหนึ่งกลุ่มวัดสองครั้ง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2/1 จำนวน 29 คน โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง) โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความโดยใช้เทคนิค Jigsaw ร่วมกับเทคนิค STAD จำนวน 5 แผน และ 2) แบบทดสอบด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความโดยใช้เทคนิค Jigsaw ร่วมกับเทคนิค STAD มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.93/85.69 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความ, เทคนิค Jigsaw, เทคนิค STAD, การเรียนแบบร่วมมือ

การวิเคราะห์เรื่องการสร้างอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษ
ระดับประถมศึกษาตามแนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์

The Analysis of the Cultural Ideology in Primary-Level English Textbook
with a Critical Discourse Analysis

ธีรศักดิ์ วิมุกตานนท์¹ และ เนตริภา เจียมศักดิ์²

Theerasak Vimuktanon¹ and Nednipa Jiemsak²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515192@aru.ac.th ²Email: nednipa29@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์กลวิธีทางภาษาและวาทกรรมที่ใช้ในการสร้างและถ่ายทอดอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และ 2) วิเคราะห์อุดมการณ์ทางวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา และการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ตามกรอบแนวคิดของ Fairclough และ Van Dijk กลุ่มตัวอย่างคือหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ Extra and Friends ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โดยวิเคราะห์ข้อความ และกิจกรรมการเรียนรู้ใน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับตัวบท ระดับวิถีปฏิบัติทางวาทกรรม และระดับวิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลวิธีทางภาษาที่สร้างอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา มี 4 กลวิธี ได้แก่ การใช้คำศัพท์เชิงบวก คำกริยาเชิงรุก การใช้มูลบท และ การใช้สัทบท และ 2) อุดมการณ์ทางวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ได้แก่ อุดมการณ์วัฒนธรรมตะวันตก อุดมการณ์วัฒนธรรมตะวันออก และอุดมการณ์ทุนนิยม ส่งผลต่อการสร้างทัศนคติและความเข้าใจของผู้เรียน หนังสือเรียนมีการนำเสนอวัฒนธรรมที่ไม่สมดุล โดยเน้นวัฒนธรรมตะวันตกเป็นศูนย์กลางและมาตรฐาน ขณะที่วัฒนธรรมไทยและเอเชียถูกนำเสนอในฐานะรอง ผลการวิจัยชี้ให้เห็นความจำเป็นในการพัฒนาหนังสือเรียนที่มีความสมดุลทางวัฒนธรรม ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ และสนับสนุนความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม

คำสำคัญ: อุดมการณ์ทางวัฒนธรรม, การวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์, หนังสือเรียนภาษาอังกฤษ, การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เพลงจากปัญญาประดิษฐ์
ร่วมกับเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Development of English Vocabulary Learning Achievement Using AI-Generated Songs
Combined with Total Physical Response (TPR) Technique for Grade 2 Students

เกวลิน มุกดาตวง¹ และ เนตริภา เจียมศักดิ์²

Kevalin Mukdaduang¹ and Nednipa Jiemsak²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515298@aru.ac.th; ²Email: nednipa29@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงจากปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับเทคนิค TPR และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงจากปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับเทคนิค TPR กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดหนองเป่า อำเภอกาชี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงจากปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับเทคนิค TPR จำนวน 5 แผน มีค่า IOC = 0.67-1.00 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชนิดเลือกตอบ (รูปภาพ) มีค่า IOC = 0.67-1.00 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} = 16.78, S.D. = 1.17) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงจากปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับเทคนิค TPR ในระดับมาก (\bar{X} = 2.86, S.D. = 0.32) สรุปได้ว่าการใช้เพลงจากปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับเทคนิค TPR มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนและสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เพลงจากปัญญาประดิษฐ์, เทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่องสำนวนสี
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามแนวการจัดการเรียนรู้ของซูซูกิ
The Development of Grade 7 Students' English Vocabulary
Learning Achievement on Color Idioms Based on Suzuki method

พีรชัช สุดกังกวล¹ และ เนตรนิภา เจียมศักดิ์²

Peerachat Sudkungvol¹ and Nednipa Jiemsak²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515195@aru.ac.th; ²Email: nednipa29@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่องสำนวนสีตามแนวการจัดการเรียนรู้ของซูซูกิ โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 85/85 และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวนสีของนักเรียนก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนวัดคานหาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่องสำนวนสีตามแนวการจัดการเรียนรู้ของซูซูกิ โดยใช้จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า (1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่องสำนวนสีตามแนวการจัดการเรียนรู้ของซูซูกิ มีประสิทธิภาพ คือ 86.30/ 86.00 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 85/85 และ(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน $\bar{X} = 12.80$, S.D.= 3.03 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ $\bar{X} = 7.07$, S.D.= 2.37 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สำนวนสีสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, สำนวนสี, แนวการจัดการเรียนรู้ของซูซูกิ

การศึกษาผลการใช้เทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีต่อทักษะการอ่านออกเสียง
ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตูม(สิริบุญยาประชาสรรค์)

The Study of the Effects of Phonics Instruction on English Reading Aloud Skill of Grade 5
Students at Wat Toom (Siripunyaprachasarn) School

อริวัฒน์ อุทศรี¹ และ นฤมล ตันตืชาติ²

Athiwat Utthasri¹ and Narumon Tantichat²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515301@aru.ac.th; ²Email: tnarumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ประสงค์เพื่อ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีประสิทธิภาพ 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงก่อนเรียนและหลังเรียน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2568 โรงเรียนวัดตูม(สิริบุญยาประชาสรรค์) จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ภาษาอังกฤษ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (one group pretest-posttest design) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.89/81.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.85 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้เทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีต่อทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.98

คำสำคัญ: การอ่านออกเสียง, โฟนิกส์, เทคนิคการสอน

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล

Developing Reading Comprehension Skills Through English Animation Media Created
with Scratch for Grade 4 Students at Tha Ruea Prachanukhun Municipal School

ศติยะ คงศรี¹ และ นฤมล ตันติชาติ²

Tatiya Kongsri¹ and Narumon Tantichat²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515003@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 60/60 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล โดยใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูลหลังจากใช้สื่อแอนิเมชันจากโปรแกรม Scratch กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ จำนวน 3 แผน 2) คลิปเสียงทั้งหมด 3 เรื่อง พร้อมแบบฝึกหัดเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch จำนวน 3 แบบฝึกหัด 3) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความ จำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามพึงพอใจต่อการใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ จำนวน 6 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 62.78/73.43 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 60/60 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 81.85 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษจากโปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26

คำสำคัญ: การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ, สื่อแอนิเมชัน, โปรแกรม Scratch, แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่าน

การใช้แผนผังมโนทัศน์เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Use of Concept Mapping to Enhance Reading Comprehension
for Grade 5 Students

ธนธรณ์ สุขสมบุญ¹ และ ภัทรกร หลั่งประยูร²

Thanatorn Suksomboon and Patthaporn Langprayoon

ธนธรณ์ สุขสมบุญ สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภัทรกร หลั่งประยูร สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515190@aru.ac.th; ²Email: patthaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้แผนผังมโนทัศน์ และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้แผนผังมโนทัศน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนเสนาบดี อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้แผนผังมโนทัศน์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้แผนผังมโนทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนผังมโนทัศน์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ และ 2) นักเรียนมีความเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนผังมโนทัศน์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แผนผังมโนทัศน์, การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การพัฒนาชุดกิจกรรมนิทานเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพีระยานุเคราะห์ที่ 1

The Development of Story-Based Activity Package to enhance the ability in English Vocabulary
for Grade 2 at Peerayanukroh School 1

พียดา แซ่อึ้ง¹ และ ภัทรพร หลังประยูร²

Piyada Saeoueng¹ and Patthaporn Langprayoon²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515246@aru.ac.th; ²Email: patthaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมนิทานในการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และ 2) ศึกษาความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมนิทานโดยใช้ Rubric score กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพีระยานุเคราะห์ที่ 1 จำนวน 12 คน และดำเนินการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมนิทาน (2) แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบประเมินความสามารถคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมนิทานในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 81.39/83.86 สูงกว่าเกินเกณฑ์ที่กำหนด และ (2) ความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนอยู่ในระดับดี (mean = 3.50 , S.D. = 0.26)

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมนิทาน, การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง
คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพรพินิตพิทยาคาร
The Development of English Vocabulary Pronunciation Skill Using Phonics-Based
Reading Exercises for Four-Grade Students at Phornphinit Phitthayakarn School.

รีฟาอ์ ชันธเดช¹ และนฤมล ตันติชาติ²

Reefa Khantadath¹ and Narumon Tantichat²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515008@aru.ac.th; ²Email: tnarumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยกลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 11 คน โรงเรียนพรพินิตพิทยาคาร ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ จำนวน 4 แผน 2) แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ จำนวน 4 บท 3) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพ 80.68/80.45 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) คะแนนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

คำสำคัญ: การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, วิธีการสอนแบบโฟนิกส์, แบบฝึกพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้
แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าเรือ “นิตยานุกูล”
Development of English Reading Comprehension Skills through the PWP (Pre-While-Post)
Approach Integrated with Blooket for Grade 7 Students of Tharua “Nittayanukul” School

ศศิวิมล สุกุลทอง¹ และ นฤมล ตันติชาติ²

Sasiwimol Sakulthong¹ and Narumon Tantichat²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515196@aru.ac.th; ²Email: tnarumon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 9 โรงเรียนท่าเรือ “นิตยานุกูล” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket จำนวน 2 แผน โดยใช้บทอ่านทั้งหมด 2 เรื่อง ได้แก่ A Big Family และ Getting To Know Your Child, 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 72.65/72.12 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 70/70 ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อจับใจความภาษาอังกฤษหลังจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post) ร่วมกับ Blooket โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ PWP (Pre-While-Post), Blooket, ความสามารถในการอ่านจับใจความ

การพัฒนาความสามารถการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร

The development of English vocabulary memorization ability by using Quizlet application of
Grade 5 students at Chumchon Pomphet Municipal School

กิตติภูมิ ทองแสงแก้ว¹ และ ธมมธร ยอดมิ่ง²

Kittiphoom Thongsangkaew¹ and Thamonthon Yordming²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515001@aru.ac.th; ²Email: thamonthon.y@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชรที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านแอปพลิเคชัน Quizlet ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 55 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 1 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง แบบดำเนินการทดลองกลุ่มเดียววัดสองครั้งโดยการวัดผลก่อนและหลังเรียน (one group pretest posttest design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติการทดสอบค่า t (t-test) แบบ Dependent Samples โดยใช้โปรแกรม SPSS ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, แอปพลิเคชัน Quizlet

การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องเพศในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา
ตามแนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์

The Analysis of Gender Discourse in Primary-Level English
Textbook through Critical Discourse Analysis

สุพรรณษา บุญมา¹ และ เนตริภา เจียมศักดิ์²

Supansa Boonma¹ and Nednipa Jiemsak²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515009@aru.ac.th; ²Email: nednipa29@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์วาทกรรมเรื่องเพศผ่านกลวิธีทางภาษาในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ และ 2) เพื่อศึกษาวาทกรรมเรื่องเพศผ่านภาพประกอบในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ กลุ่มตัวอย่างคือหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาอังกฤษ SMILE ป.4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) วิเคราะห์ข้อมูลทั้งเนื้อหาและภาพประกอบทั้งเล่มผ่านการวิเคราะห์ ความสำเร็จการปรากฏของตัวละคร การใช้คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ อาชีพและกิจกรรม ตลอดจนองค์ประกอบภาพ ตำแหน่ง และการจัดวาง

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลวิธีทางภาษาที่พบในวาทกรรมเรื่องเพศได้แก่ การใช้คำคุณศัพท์ คำนามที่เกี่ยวกับอาชีพ และการใช้ประโยคกรรตุจากและกรรมจาก กลวิธีทางภาษาดังกล่าวแสดงวาทกรรมเรื่องเพศแบบดั้งเดิมและอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ ตัวละครเพศชายมักปรากฏมากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในฐานะตัวละครหลัก ผู้พูด และผู้กระทำหลักการบรรยายด้วยคำคุณศัพท์ที่เน้นความแข็งแกร่ง ความสามารถ และภาวะผู้นำ อยู่ในบทบาทตัวกระทำมากกว่า รวมถึงเชื่อมโยงกับอาชีพที่มีอำนาจและทักษะทางเทคนิค เช่น นักบิน วิศวกร นักวิทยาศาสตร์ และกิจกรรมกลางแจ้ง ในขณะที่ตัวละครเพศหญิงถูกจำกัดในบทบาทผู้กระทำรอง ถูกบรรยายด้วยคำที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ ความอ่อนโยน และการดูแล โดยเชื่อมโยงกับอาชีพบริการและการดูแล เช่น ครู พยาบาล และกิจกรรมในบ้าน 2) ภาพประกอบที่พบในวาทกรรมเรื่องเพศนี้ผ่านการจัดองค์ประกอบที่วางตัวละครเพศชายในตำแหน่งกลาง ด้านหน้า หรือด้านบน มีขนาดใหญ่กว่า แสดงท่าทางที่มั่นใจ และถูกนำเสนอในมุมมองที่สื่อถึงอำนาจ ขณะที่เพศหญิงถูกวางในตำแหน่งรอง มีขนาดเล็กกว่า และปรากฏในบทบาทผู้สังเกตหรือผู้ช่วยเหลือเป็นหลัก

คำสำคัญ: วาทกรรมเรื่องเพศ, หนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา, แนวคิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล”

Development of English Reading Comprehension Using SQ4R Technique and Cooperative Learning for Fifth Grade Students at Wat Ban Pan "Srirattananukul" School

เบญจรัตน์ ธีรศักดิ์¹ และ ภัสพร หลังประยูร²

Benjarat Thirasak¹ and Patthaporn Langprayoon²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515249@aru.ac.th; ²Email: patthaporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 2 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล” จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดย การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.14/83.10 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Mean=15.14, S.D.=3.24) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean=9.90, S.D.=3.02) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ อยู่ในระดับมาก (Mean=4.32, S.D.=0.74)

คำสำคัญ: การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ, เทคนิค SQ4R, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา คณิตศาสตร์



ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The effects of teaching using the 5S peer learning technique combined with learning materials on improving academic achievement in multiplication for fourth-grade students.

วิชา พุทธิพัฒน์¹ นพวรรณ จำนวน²

Vittha Putthipat¹, Noppawan Jumnuan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515139@aru.ac.th; ²Email: nopawanmiracles@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดเจ้าเจ็ดใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนทั้งหมด 10 คน ได้กลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ปีการศึกษาเป็นหน่วยในการสุ่ม แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest posttest design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนเพื่อนคู่คิดร่วมกับสื่อการเรียนรู้ 4 แผน 4 ชั่วโมง 2) สื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณแบบปรนัย 20 ข้อ 4 ตัวเลือก สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ Dependent samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 84.50 ซึ่ง สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้

2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียน ($\bar{x} = 16.90, S.D. = 2.51$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 7.70, S.D. = 2.36$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (5S) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.76, S.D. = 0.43$)

คำสำคัญ: เทคนิคเพื่อนคู่คิด, 5S, สื่อ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, คณิตศาสตร์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม
โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Development of Mathematics Learning Achievement on Decimal Numbers Using the 5E
Inquiry-Based Learning Model among Grade 7 Students

พรณวสา ไตรศักดิ์ศรี¹ และ สือร หาสาสน์ศรี²

Phanwasa traisaksree¹ and Sion hasadsri²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515088@aru.ac.th; ²Email: sion.hasadsri@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และ 3) เพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธไธ - ศวรารย์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนนักเรียน 31 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง ทศนิยม 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง ทศนิยม และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจโดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบเลือกตอบ ค่าประสิทธิภาพ ค่าดัชนีประสิทธิภาพและค่าสถิติทดสอบค่า t

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าค่ามาตรฐานที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5$, S.D. = 0)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E), ความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความคล้าย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด

Developing Problem-Solving Skills of Grade for Mathayom 3 Students on the Topic of
Similarity
by Using Open Approach

ภูธิป ขันตี¹ และ สุพินดา เพชรา²

Phuthip Khanti¹ and Supinda Pectchara²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผศ. สุพินดา เพชรา สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515130@aru.ac.th; ²Email: Supinda@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความคล้าย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด จำนวน 8 แผนการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.70 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.22 สูงกว่าก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.07 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 26.65, df = 39, p < .05$) และ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน และส่งเสริมการมีส่วนร่วม และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์

คำสำคัญ: ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบเปิด

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ SSCS Learning Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
Development of Mathematical Problem-Solving Abilities in Statistics
Using the SSCS Learning Model Grade 9 Students

ธณพัฒน์ พันธุ์เพชร¹ และ อัครนันท์ สินธุประเสริฐ²
Thanapat panphet¹ and Akaranan Sinthuparasert²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515133@aru.ac.th; ²Email: ssirapop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SSCS ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random - sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS (SSCS learning Model) จำนวน 6 แผน และ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ แบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test (Dependent Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, รูปแบบการจัดการเรียนรู้ SSCS, สถิติ

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก
และโจทย์ปัญหาการลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL

Developing Mathematical Problem-Solving Skills on Addition and Subtraction Word Problems
among Grade 4 Students Using the KWDL Instructional Technique.

ระพีพรรณ หม่อมมหาสกุล¹ และ สิวร หาสาสนศรี²

Rapeepan Mumahasakul¹ and Sion Hasadsri²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515138@aru.ac.th; ²Email: sion.hasadsri@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและ โจทย์ปัญหาการลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและโจทย์ปัญหาการลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดหันตรา (เวช สมาน ราษฎร์นุกูล) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว 2) วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (one – group pretest-posttest design) และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ย (Mean) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง โดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น และการทดสอบค่าทีแบบ Dependent Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและโจทย์ปัญหาการลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ที่คณะผู้จัดทำพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 80.80/80.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดได้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและโจทย์ปัญหาการลบ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนเรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและโจทย์ปัญหาการลบ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ,ความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการหารจำนวนนับ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกข์ (นรสีหวิทยาการ) โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

The Development of Division Skills of Natural Numbers among Fifth-Grade Students at
Chumchon Tessaban Wat Pamok School (Noraseevittayakarn) Using Learning Activity Packages

สิริวิชญ์ เมฆจะโปะ¹ และ สิริร หาสาสน์ศรี²
Siravit Makjapo¹ and Sion Hasadsri²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515140@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการหารจำนวนนับ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนการใช้และหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหารจำนวนนับ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกข์ (นรสีหวิทยาการ) จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การหารจำนวนนับ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหารจำนวนนับ 3) แบบทดสอบอัตนัยในการวัดทักษะการหาร เรื่อง การหารจำนวนนับ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Means), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), ค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และสถิติทดสอบที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ทักษะในการหารจำนวนนับ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples) มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 2.37) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 3.22$, S.D. = 2.60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหารจำนวนนับ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20 ซึ่งอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะการหารจำนวนนับของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการหาร, ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์
เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลัก โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประตучัย

Development of Mathematics Learning Achievement in "Multiplication of One-Digit Numbers
by Two-Digit Numbers" using Game-Based Learning for Grade 2 Students at Pratumchai School.

นิรเนตร ม่วงทิม¹ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม²

Neeranate Muangtim¹ and Piyathida Tongaram²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515135@aru.ac.th; ²Email: piyathida@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลัก และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลัก ของนักเรียน ประชากร คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประตучัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 235 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลักโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลักของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลักของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประตучัย พบว่าก่อนเรียนกับหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 8.55 คะแนน และหลังเรียนเท่ากับ 15.75 คะแนน และ 2) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนไม่เกินสองหลัก ของนักเรียน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.5 และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์, ความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณและการหาร
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL
Developing Mathematical Problem-Solving Skills on Multiplication and Division for Grade 4
Students Using the KWDL Learning Management Technique

จิวรรณ เกษประยูร¹ และ ศิริรัตน์ ชานา²
Jirawan Ketprayoon¹ and Sirirat Chaona²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร.ศิริรัตน์ ชานา สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515081@aru.ac.th; ²Email: csirirat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณและการหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ก่อน และหลังเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณและการหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดรัตนชัย จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการคูณและการหาร (ก่อนเรียน–หลังเรียน) มีค่าความสอดคล้องระหว่างรายการกับวัตถุประสงค์ (IOC) ตั้งแต่ 0.79–1.00 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณและการหาร โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL จำนวน 5 แผน และ 3) แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 ข้อ

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียน (\bar{X} = 5.2 , S.D. = 1.87) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} = 2.7, S.D. = 1.59) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณ และการหาร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.5, S.D. = 0.51) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.5 จากคะแนนเต็ม 5 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 ซึ่งมีรายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด (S.D. = 0.4) เป็นจำนวน 2 ข้อ ในประเด็น การจดจำขั้นตอนการแก้ปัญหทั้ง 4 ขั้นตอนได้ดี ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด (S.D. = 0.6) คือ ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL

คำสำคัญ: ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, โจทย์ปัญหาการคูณและการหาร, เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD

ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Developing academic achievement in mathematics on time using STAD teaching techniques together with mathematical games of Grade 4 students

ลธิพิพล ทรัพย์จำนงค์¹ และ นพวรรณ จำนวน²Sittipol Supjamnong¹, Noppawan Jumnuan²¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²อาจารย์นพวรรณ จำนวน สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515267@aru.ac.th; ²Email: nopawanmiracles@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดบางนมโค (ปานอุทิศ) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 26 คน ได้กลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ปีการศึกษาเป็นหน่วยในการสุ่ม แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ one group pretest-posttest design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ จำนวน 4 แผน รวม 4 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เวลา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ Dependent samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 83.85 ซึ่ง สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้

2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียน ($\bar{x} = 16.77, S.D. = 1.94$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 7.92, S.D. = 1.56$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกมทางคณิตศาสตร์ ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.56, S.D. = 0.53$)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เทคนิคการสอนแบบ STAD, เกมทางคณิตศาสตร์, ความพึงพอใจ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม
โดยประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
The Development of Mathematics Learning Achievement on Decimals Using the STAD
Cooperative Learning Technique for Mathayom 1 Students

จිරนนท์ มรรคผล¹ และ สือร หาสาสน์ศรี²
Jeeranan Makphon¹ and Sion Hasadsri²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515082@aru.ac.th; ²Email: sion.hasadsri@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อ 1) ตรวจสอบประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม โดยประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เทียบกับเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคลองตะเคียนหมู่ 2 (วันครู 2504) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test for dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ด้วยเทคนิค STAD มีค่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.67)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD, ทศนิยม

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Effects of Using Educational Games on Mathematics Learning Achievement
in Decimals of Grade 7 Students

นารี คงเพียรทำ¹ และ สุพินดา เพชรา²

Naree Khongpianthum¹ and Supinda Pectchara²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515087@aru.ac.th; ²Email: psupinda@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างหลังเรียนกับก่อนเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดย การสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยม 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยม จำนวน 7 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ทศนิยม 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือตามเกณฑ์ $E1/E2$ และการทดสอบด้วยค่าสถิติที่ Dependent Samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ ($E1/E2$) เท่ากับ 80.82/84.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง ทศนิยม อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกมการศึกษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์, ความพึงพอใจ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ
โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Development of Mathematics Learning Achievement on Ratio, Proportion, and Percentage
Using Inquiry-Based Learning (5E) Combined with Games for Mathayom 1 Students

โสภิตนภา มัญจะกาภ และ นพวรรณ จำนวน
Sopitnapa Manjakaphet and Noppawan Jumnuan

¹นักศึกษาลัทธิครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์นพวรรณ จำนวน. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515143@aru.ac.th; ²Email: nopawanmiracles@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนทั้งหมด 31 คน ได้มาโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบ One Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม จำนวน 4 แผน รวมเวลาเรียน 8 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามวัตถุประสงค์ โดยใช้ สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ dependent sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนด
- 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียน ($\bar{x} = 16.19, S.D. = 1.74$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 8.87, S.D. = 2.39$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05.
- 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.64, S.D. = 0.56$)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน / สืบเสาะหาความรู้/ (5E) / เกม / ความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก

โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา

The Development of Mathematical Problem-Solving Skills on Word Problems Involving Length and Weight Using Polya's Problem-Solving Process

กัญญา รุ่งเช้า¹ และ ศิริรัตน์ ชาวนา²Kanya Rungchao¹ and Sirirat Chaona²¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515264@aru.ac.th; ²Email: csirirat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ด้วยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง โดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น และการทดสอบค่าที่แบบ Dependent Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาวและน้ำหนัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของ โพลยา ทำให้นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.31 รองลงมา คือ ด้านนักเรียนมีความ พึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.36 และประเด็นด้านคำชี้แจงของกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.44 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมมากที่สุด

คำสำคัญ: กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา, ทักษะการแก้ปัญหา, โจทย์ปัญหา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สมบัติของเลขยกกำลัง
โดยใช้การสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดใหญ่ชัยมงคล (ภาวนารังสี)
The Development of Mathematics Learning Achievement on Properties of Exponents
Using Game-Based Learning for Mathayomsuksa 2 Students
at Wat Yai Chai Mongkhon (Phawana Rangsi) School

อุรัสยา พันพุด¹ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม²

Urussaya Pumpud¹ and Piyathida Tongaram²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515141@aru.ac.th; ²Email: piyathida.to@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สมบัติของเลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน และ 2). เพื่อศึกษา ความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สมบัติของเลขยกกำลัง โดยใช้เกมเป็นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดใหญ่ชัยมงคล (ภาวนา รังสี) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 120 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 มีนักเรียนจำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สมบัติของเลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2). ความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สมบัติของเลขยกกำลัง โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน, ความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอ่างทองปัทมโรจนวิทยาคม

Development of Mathematical Problem-Solving Skills on Quadratic Equations in One Variable

Using the KWDL Technique in Conjunction with Skill Practice Packages among Grade 9

Students at Angthong Patthamarot Witthayakhom School.

อรรถพร ไทคณา¹ และ สุพินดา เพชรา²

Atthaporn Thaikana¹ and Supinda Pectchara²

¹นักศึกษาลัทธิศรัทธาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515095@aru.ac.th; ²Email: psupinda@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการกำลังสองตัวแปรเดียว โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะ โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการกำลังสองตัวแปรเดียว ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะ กับเกณฑ์คุณภาพ ประชากรที่นำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอ่างทองปัทมโรจนวิทยาคม จังหวัดอ่างทอง ซึ่งมีทั้งหมด 14 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 523 คน สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โดยได้มาจากการสุ่มเลือกตามกลุ่มห้องเรียน ด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่นำมาใช้ในการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 4 ประเภท ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว จำนวนทั้งสิ้น 12 แผน ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.93–5.00 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.00–0.25 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ชุดฝึกทักษะ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว จำนวน 5 ชุด โดยมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในช่วงค่าเฉลี่ย 4.90–4.95 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.21–0.27 ซึ่งสะท้อนว่าชุดฝึกทักษะมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน 3) แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.56–0.77 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.25–0.50 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.94 โดยคำนวณด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) 4) แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เพื่อประเมินผลจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างที่มีความสัมพันธ์กัน (t-test dependent samples)

ผลการศึกษสามารถสรุปได้ ดังนี้ 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีพัฒนาการด้านทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว ภายหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อทดสอบด้วย (t-test) ได้ค่าเท่ากับ 1.71 มีค่ามากกว่า 1.6849 ซึ่งเป็นค่า tวิกฤตแบบ one-tailed จากระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ df = 39 2) เมื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 22.15 ขณะที่คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

อยู่ที่ 6.58 แสดงให้เห็นว่าทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อทดสอบด้วย (t-test) ได้ค่าเท่ากับ 24.59 มีค่ามากกว่า 1.6849 ซึ่งเป็นค่า tวิกฤตแบบ one-tailed จากระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ $df = 39 - 3$ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับชุดฝึกทักษะอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.56 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62

คำสำคัญ : ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, เทคนิค KWDL, ชุดฝึกทักษะ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลัง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้

The Development of Mathematics Learning Achievement on the Topic of Exponents of Grade
7 Students Using the Think-Pair-Share Technique Integrated with Learning Game Sets

กัลยา คงสมบูรณ์¹ และ อัครนันท์ สินธุประเสริฐ²

Kanlaya Kongsombut¹ and Akaranan Sinthuprasert²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515080@aru.ac.th; ²Email: ssirapop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้ และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนโดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้ กับเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เลขยกกำลัง โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน และ 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เลขยกกำลัง จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียน เรื่อง เลขยกกำลัง โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนโดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ผสานชุดเกมการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้ Think-Pair-Share, ชุดเกมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเศษส่วน

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล”

The Enhancement of Mathematics Learning Achievement on Fraction Word Problems through the Implementation of the 5E Inquiry-Based Learning Model among Grade 5 Students at Watbanpan “Srirattananukul” School

จริญญา อุดมเจริญสมบัติ¹ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม²Jarunya Audomgrarensombut¹ and Piyathida tongaram²¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515131@aru.ac.th; ²Email: piyathida@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาเศษส่วน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล” จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 43 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดบ้านแพน “ศรีรัตนานุกูล” จำนวน 20 คน โดยจากการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ (5E) เรื่อง โจทย์ปัญหาเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 แผน รวมทั้งหมด 5 ชั่วโมง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาเศษส่วน 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย มัชฐาน ฐานนิยม ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบค่า t แบบ dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โจทย์ปัญหาเศษส่วน หลังใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา เรื่องการคูณและการหารทศนิยม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Developing a board game to promote problem-solving skills in multiplication and division of
decimals for Grade 5 students.

เจนนิस्ता เอี่ยมโต¹ และ สุพินดา เพชร²

Jennista Aeimto¹ and Supinda Pectchara²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515096@aru.ac.th; ²Email: psupinda@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม เรื่องการคูณและการหารทศนิยม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหนองยาง 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณและการหารทศนิยม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหนองยาง 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณและการหารทศนิยม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหนองยาง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดหนองยาง จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บอร์ดเกม เรื่องการคูณและการหารทศนิยม 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การคูณและการหารทศนิยม 3) แบบทดสอบทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการคูณและการหารทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้บอร์ดเกมคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณและการหารทศนิยม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การหาค่าดัชนีสอดคล้องระหว่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย กับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) และการหาค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือตามเกณฑ์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเรื่องการคูณและการหารทศนิยม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.77/86.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 นั่นคือ บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ 2) ทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์หลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่องการคูณและการหารทศนิยม โดยใช้บอร์ดเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.23 หรือร้อยละ 86.15 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.54 หรือร้อยละ 27.69 3) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เรื่องการคูณและการหารทศนิยมโดยใช้บอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยทั้งหมด เท่ากับ 4.45 และ มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.529 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บอร์ดเกมคณิตศาสตร์, ทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์, ความพึงพอใจ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ จำนวนนับที่มากกว่า 100,000
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม

The Development of Learning Achievement on Multiplication of Numbers Greater
Than 100,000 for Prathomsuksa 4 Students Using Activity-Based Learning Combined
with Multimedia.

ชญัญญาช จุงใจ¹ นพวรรณ จันนวน²

Chanyanuch Jungjai¹, Noppawan jumnuan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515132@aru.ac.th; ²Email: Noppawan@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ จำนวนนับที่มากกว่า 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสมเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การคูณ จำนวนนับที่มากกว่า 100,000 ระหว่างก่อนและหลังของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแถววิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 29 คน แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบการทดลองก่อนเรียน และหลังเรียน One-Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม จำนวน 5 แผน รวม 5 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ จำนวนนับที่มากกว่า 100,000 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามวัตถุประสงค์ โดยใช้ สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ dependent sample t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 81.05 ซึ่ง สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.56, S. D. = 0.49$)

คำสำคัญ : กิจกรรมเป็นฐาน, สื่อประสม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละ และอัตราส่วน
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Development of Mathematical Problem-Solving Skills in Percentage and Ratio Word Problems
Using Teams-Games-Tournament (TGT) Cooperative Learning Model for Grade 6 Students

น้ำค้าง กรชัย¹ และ อัครนันท์ สินธุประเสริฐ²
Namkang Kronchai¹ and Akaranan Sinthuparasert²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515136@aru.ac.th; ²Email: ssirapop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละ และอัตราส่วนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament) กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ระหว่างเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละ และอัตราส่วนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดเขยีน จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Sample random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละและอัตราส่วน โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament) จำนวน 6 แผน และ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์จำนวน 6 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test (Dependent Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament) เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละ และอัตราส่วน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT (Teams-Game-Tournament) เรื่อง โจทย์ปัญหาร้อยละ และอัตราส่วน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบเกมแข่งขัน TGT, โจทย์ปัญหาร้อยละและอัตราส่วน

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD

The Development of Mathematical Problem-Solving Skills in Multiplication for Prathom 4 Students Using the STAD Cooperative Learning Technique.

ปฏิพัฒน์ ไบตีกาดี¹ และ ศิริรัตน์ ชวานา²

Pathipat Baideekadee¹ and Sirirat Chaona²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515137@aru.ac.th; ²Email: csirirat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD 2) พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนโรงเรียนรุ่งวิทยาระชาอุปถัมภ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD จำนวน 7 แผน รวม 7 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบอัตนัย จำนวน 7 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ dependent sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.00$, $S.D. = 0.98$) ได้คะแนนความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{x} = 4.24$, $S.D. = 0.80$)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD, ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, การคูณ

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดน้ำหนัก
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)
The Development of Mathematical Problem Solving Ability in The Subject of Weight
Measurement of First Grade Students Through Open Approach

พัทธนันท์ อุดมเลิศสิริ¹ และ อัครนันท์ สินธุประเสริฐ²
Patthanan Audomlertsiri¹ and Akaranan Sinthuprasert²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515089@aru.ac.th; ²Email: ssiriapop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดน้ำหนัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ระหว่างก่อนและหลังเรียน เรื่อง การวัดน้ำหนัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 34 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวัดน้ำหนัก โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ทั้งหมด 8 แผน และ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดน้ำหนัก แบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ และแบบอัตนัยจำนวน 5 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดน้ำหนัก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดน้ำหนัก โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach), การวัดน้ำหนัก

ผลของการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด

เรื่อง การหารทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเสนาบดี

The Results of Developing Mathematical Problem-Solving Skills Through Open Approach

Instruction on Decimal Division for Grade 5 Students Senabodee School

ณัฐพล บุญศิริ¹ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม²

Nattapon Boonsiri¹ and Piyathida Tongaram²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515085@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การหารทศนิยม ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การหารทศนิยม ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหารทศนิยม โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการสุ่มมา 1 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 33 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การหารทศนิยม 2) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด เรื่อง การหารทศนิยม 3) แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหารทศนิยม โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 7 แผน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ประสิทธิภาพกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1 / E_2) ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Dependent Sample T-Test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การหารทศนิยม ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.46/85.46 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การหารทศนิยม โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหารทศนิยม โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบเปิด, ความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เพื่อนคู่คิด ร่วมกับปัญหาปลายเปิด

Developing Grade 7 Students' Mathematical Communication Skills in Exponents
through Think-Pair-Share and Open-Ended Problems.

วิริยะ ศรีโชติ¹ และ ศิริรัตน์ ชาวนา²

Wiriya Srichote¹ and Sirirat Chaona²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515092@aru.ac.th; ²Email: csirirat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังเรียนระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ร่วมกับใบงานที่เน้นปัญหาปลายเปิด กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ร่วมกับใบงานที่เน้นปัญหาปลายเปิด และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ร่วมกับใบงานที่เน้นปัญหาปลายเปิด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 และ 1/3 โรงเรียนบางปะหัน จำนวน 80 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดทักษะการสื่อสารแบบอัตนัย (ก่อนเรียน-หลังเรียน) มีค่าความสอดคล้องระหว่างรายการกับวัตถุประสงค์ (IOC) ตั้งแต่ 0.67–1.00 มีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.89 2) ใบงานที่เน้นปัญหาปลายเปิด จำนวน 5 ฉบับ 3) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Think-Pair-Share ร่วมกับใบงานที่เน้นปัญหาปลายเปิด จำนวน 5 แผน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 13 ข้อ มีค่าความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67–1.00 มีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.92 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test for Independent Samples และ t-test for Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (\bar{X} = 8.20, S.D. = 1.18) ซึ่งสูงกว่ากลุ่มควบคุม (\bar{X} = 5.97, S.D. = 1.44) 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ก่อนเรียน \bar{X} = 3.54, หลังเรียน \bar{X} = 8.20) และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.65, S.D. = 0.70) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดคือด้าน "เนื้อหา เรื่อง เลขยกกำลัง เข้าใจง่าย" (\bar{X} = 4.67) รองลงมาคือ "มีความพึงพอใจโดยรวมต่อการเรียนกับครูผู้สอน" (\bar{X} = 4.66) และเนื้อหาต่อเนื่องและมีลำดับชัดเจน (\bar{X} = 4.65) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Think-Pair-Share ร่วมกับใบงานที่เน้นปัญหาปลายเปิด ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์, เทคนิคเพื่อนคู่คิด, ปัญหาปลายเปิด

การพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การสะท้อน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพระขาว(ประชานุเคราะห์)

The Development of a Board Game to Enhance Problem-Solving Skills on Reflection
for Grade 8 Students at Watphrakhao (Prachanukroh) School

พิชามณูช ณะวิบูลย์¹ และ ปิยะธิดา ทองอร่าม²
Pichamon Tanaviboon¹ and Piyathida Tongaram²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515090@aru.ac.th; ²Email: piyathida.to@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน เรื่อง การสะท้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมกระดาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน เรื่อง การสะท้อน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมกระดาน เรื่อง การสะท้อน 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน เรื่อง การสะท้อน 3) แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การสะท้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 4) แบบบันทึกผลการสังเกตทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การหาค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือตามเกณฑ์ E_1/E_2 และการทดสอบด้วยสถิติที (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมกระดาน เรื่อง การสะท้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.83/83.06 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การสะท้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน เรื่อง การสะท้อน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกมกระดาน (Board Game), ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, ความพึงพอใจ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง พหุนาม
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
The Development of Mathematics Learning Achievement on Polynomials
Using Cooperative Learning with STAD Technique for grade 8 Students

ภิญญาพัชร จันทรผอง¹ และ อัครนันท์ สินธุประเสริฐ²
Pinyapat Janphong¹ and Akaranan Sinthuprasert²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515266@aru.ac.th; ²Email: ssirapop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง พหุนาม ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง พหุนาม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พหุนาม จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.44 - 0.78 ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.22 - 0.89 และความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Dependent Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พหุนาม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง พหุนามของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิค STAD

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Effect of Jigsaw Cooperative Learning on Mathematics Learning Achievement in Addition,
Subtraction, Multiplication, and Division of Fractions of Mattayom 1 Students

สุภกิต ทองประเทือง¹ และ สิริร หาสาสนศรี²
Supakit Thongpratheung¹ and Sion Hasadsri²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515094@aru.ac.th; ²Email: sion.hasadsri@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนป่าโมกข์วิทยาคม จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 7 แผนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.50-5.00 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานทั้งหมดไม่เกิน 1.00 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.899 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.714 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า IOC ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจการจำแนก ค่า KR-20 ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ค่า E1/E2 และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.22/80.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ซึ่งอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (80.22/80.48) ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Jigsaw, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วน



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแกววิทยาการ

กิตติศักดิ์ พ่วงเพชร¹ และ กิตติภพ มหาวัน²
Kittisak Puangphet¹ Kittiphop Mahawan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติภพ มหาวันสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515116@aru.ac.th; ²Email: Kittiphop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based Learning) ร่วมกับสื่อแอนิเมชันในรายวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพมาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแกววิทยาการ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อแอนิเมชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based Learning) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อหาค่าความถี่และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ ร่วมกับสื่อแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based Learning) มีค่าร้อยละประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 80.00 และค่าร้อยละประสิทธิภาพของผลลัพธ์เท่ากับ 80.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based Learning) ร่วมกับสื่อแอนิเมชัน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ ร่วมกับสื่อแอนิเมชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สื่อแอนิเมชัน, วิทยาการคำนวณ, การศึกษาระดับประถมศึกษา

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางซ้ายวิทยา

The Development of Daily Life Problem-Solving Skills Using ZEP Quiz Game for Grade 7

Students at Bang Sai Witthaya School

ชญาณนท์ สุขเจริญ และ ²กิตติภพ มหาวาน

¹Chayanon Sukcharoen and ²Kittiphop Mahawan

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515117@aru.ac.th; ²Email: mkittiphop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบางซ้ายวิทยา อำเภอบางซ้าย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้นจำนวน 34 คน ซึ่งได้จากการการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) หน่วยการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีกับมนุษย์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันที่เรียนด้วยสื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้สำหรับประเมินนักเรียนหลังการใช้สื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz เป็นแบบประเมิน 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ และ 3) แบบวัดความพึงพอใจ ที่มีต่อ สื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz จำนวน 15 ข้อ 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ E1/E2 และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) เพื่อพัฒนาสื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.52/80.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 100 โดยส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกมตอบคำถามผ่าน ZEP Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.39, S.D. = 0.89)

คำสำคัญ: ZEP Quiz, ทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน, เกมเป็นฐาน

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ร่วมกับเกมดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ
ทักษะการแปลความหมายข้อมูล เรื่องการแสดงข้อมูลเป็นภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
Effects of 5E Learning Cycle Combined with Digital Games on Learning Achievement and Data
Interpretation Skills in Data Visualization for Grade 11 Students

พงศกร กิจพิพัฒน์¹ และ กิตติภพ มหาวาน²

Pongsakorn Gitpiphat¹ and Kittipop Mahawan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16312219@aru.ac.th; ²Email: mkittiphop@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E Model) ร่วมกับเกมการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง การทำข้อมูลให้เป็นภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเสนา "เสนาประสิทธิ์" จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ได้มาด้วยการสุ่มแบบเจาะจง การวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เกมการเรียนรู้ดิจิทัล แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเกมการเรียนรู้ดิจิทัลมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการทำข้อมูลให้เป็นภาพ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้, เกมการเรียนรู้ดิจิทัล, การทำข้อมูลให้เป็นภาพ

การพัฒนาทักษะการออกแบบภาพสามมิติผ่านการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Tinkercad
เรื่อง กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน
Developing 3D Design Skills through Project-Based Learning and Tinkercad on the Engineering
Design Process for Grade 7 Students at Bang Pahan School

รังสิมันต์ โพธิ์ประสาธ¹ และ ศิริพล แสนบุญส่ง²
Rangsiman Popasat¹ and Siripon Saenboonsong²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515126@aru.ac.th; ²Email: ssiripon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ประเมินทักษะการออกแบบภาพสามมิติสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Tinkercad เรื่องกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โครงงานร่วมกับโปรแกรม Tinkercad เรื่องกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 39 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาเทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) เรื่องกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม 2) แบบประเมินทักษะการออกแบบภาพสามมิติ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการออกแบบภาพสามมิติค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นตามลำดับ คือ งานที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 4.26 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 42.6 งานที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 7.77 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.7 งานที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 8.51 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.1 และงานที่ 4 มีค่าเฉลี่ย 8.77 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.7 และ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โครงงานร่วมกับโปรแกรม Tinkercad เรื่องกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจที่สุด คือ การสามารถใช้โปรแกรม Tinkercad สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78

คำสำคัญ: ทักษะการออกแบบภาพสามมิติ, การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน, โปรแกรม Tinkercad

การใช้แอปพลิเคชัน Wordwall เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาการคำนวณ
เรื่อง จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6
Using the Wordwall Application to Improve Learning Achievement in Computational Science
on Ethics, Morality, and Information Technology Law among Grade 12 Students

อรวรรณ รวงผึ้ง¹ และ กิตติภพ มหาวาน²
Oorawan Ruangphueang¹ and Kittiphob Mahawan²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515128@aru.ac.th; ²Email: mkittiphob@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน “Wordwall” และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณโดยใช้แอปพลิเคชัน “Wordwall” กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณโดยใช้แอปพลิเคชัน “Wordwall” 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน “Wordwall” สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ หลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน “Wordwall” (\bar{X} = 15.18) สูงวกว่าก่อนเรียน (\bar{X} = 9.28) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 29.50 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน “Wordwall” อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.60, S.D. = 0.53)

คำสำคัญ: Wordwall, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ,วิทยาการคำนวณ

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
ผ่านเว็บไซต์ Tynker ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสิทธิพยากรณ์

The Development of Problem-Solving Skills Using Basic Programming
through the Tynker Website for Grade 5 Students at Sittthipayakorn School.

พิมลรัตน์ ชุมเกิด¹ และ ศักดา จันทราศรี²

Pimolrat Chumkerd¹ and Sakda Jantrasri²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515182@aru.ac.th; ²Email: sakda_ay@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาความรู้พื้นฐานด้านการเขียนโปรแกรมและแนวคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม Tynker 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงตรรกะของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น และ 3) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย Tynker ในวิชาวิทยาการคำนวณ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสิทธิพยากรณ์ จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมผ่านเว็บไซต์ Tynker จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เขียนโปรแกรมด้วย Tynker แผนการจัดการเรียนรู้ 2 เรื่อง พัฒนาโปรแกรมด้วย Tynker แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง นำเสนอผลงานที่พัฒนาด้วย Tynker ใช้เวลาในการเรียนรู้ 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน 2) แบบทดสอบทักษะการแก้ปัญหาแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.5-0.75 ค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.33-1.00 และค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.89 และ 3) แบบสอบถามวัดเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย Tynker ในวิชาวิทยาการคำนวณ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ร้อยละความก้าวหน้า และดัชนีประสิทธิผล (E.I.)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 13.71 สูงวก่าก่อนเรียน 7.33 โดยมีดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.50 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 50 2) ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงตรรกะของนักเรียนพัฒนาจากการปฏิบัติผลงานเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยจากผลงานชิ้นที่ 2 คือ ร้อยละ 74.72 สูงวก่างานชิ้นที่ 1 คือ ร้อยละ 37.50 และ 3) นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.64, S.D. = 0.60) สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นผ่านเว็บไซต์ Tynker สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงตรรกะและกระบวนการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียน มีพัฒนาการทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างชัดเจน และมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดทักษะด้านวิทยาการคำนวณในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

คำสำคัญ: การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น, ทักษะการแก้ปัญหา, เว็บไซต์ Tynker, แนวคิดเชิงคำนวณ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างมีมารยาท
โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ร่วมกับใช้เกมการต่อภาพผสานชิ้นส่วนสู่ความสำเร็จ

Developing Grade 5 Students' Learning Achievement in Digital Etiquette Through Constructivist Learning Approach with Jigsaw Puzzle Games

พัศมลภรณ์ มงคลสังข์¹ และ ชัยยศ เดชสุระ²

Paysamolpon Mongkolsang¹ and Chaiyod Dechsura²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศเดชสุระ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515124@aru.ac.th; ²Email: chaiyod@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีมารยาท ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับเกมการต่อภาพผสานชิ้นส่วนสู่ความสำเร็จ กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 92 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง (ห้อง 2) จำนวน 47 คน และกลุ่มควบคุม (ห้อง 1) จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับเกมการต่อภาพ แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test for Independent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยเกมการต่อภาพ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.53 คะแนน สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.15 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับการใช้เกมการต่อภาพผสานชิ้นส่วนสู่ความสำเร็จ มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์, เกมการเรียนรู้, การใช้เทคโนโลยีอย่างมีมารยาท

การพัฒนานวัตกรรมการเกมเพื่อเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอนในการเขียนโปรแกรมอย่างง่าย โดยใช้บัตรคำสั่งในลักษณะของเกมเขาวงกตเก็บเหรียญจากโปรแกรม Canva ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายประถม)

Development of Innovative Games to Enhance Analytical Thinking and Basic Programming Sequencing Skills Using Command Cards in a Coin-Collecting Maze Game via Canva for Grade 2 Students at Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University Demonstration School (Primary Department)

พุดพิงศ์ พงเสน¹ และ บริบูรณ์ ชอบทำดี²

¹Putthipong Pollasen and ²Boriboon Chobtamdee

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515125@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเกมเขาวงกตเก็บเหรียญโดยใช้โปรแกรม Canva ร่วมกับบัตรคำสั่ง สำหรับส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอนในการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายประถม) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน และ 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมเขาวงกตเก็บเหรียญต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอนในการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายของนักเรียน โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมดังกล่าวกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน ประกอบด้วยนักเรียนเพศชาย 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และนักเรียนเพศหญิง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกนักเรียนทั้งหมดในห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเขาวงกตเก็บเหรียญจากโปรแกรม Canva ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย แผนที่ 1 เรื่อง การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ แผนที่ 2 เรื่อง การวางแผนอัลกอริทึม แผนที่ 3 เรื่อง การเขียนโปรแกรม และแผนที่ 4 เรื่อง การทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เป็นแบบทดสอบทักษะชนิดปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาทั้งการเขียนโปรแกรมแบบไม่มีเงื่อนไข และแบบมีเงื่อนไข มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่าย (Difficulty Index: p) อยู่ระหว่าง 0.38-0.75 มีค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Index: r) ตั้งแต่ 0.23 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 (Kuder-Richardson Formula 20) เท่ากับ 0.82 3) แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเขาวงกตเก็บเหรียญ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Scale) จำนวน 12 ข้อ ครอบคลุมด้านบทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ มีค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.89 และ 4) บัตรคำสั่งในลักษณะของเกมเขาวงกตเก็บเหรียญที่สร้างจากโปรแกรม Canva ประกอบด้วย

บัตรคำสั่งต่างๆ เช่น เดินหน้า ถอยหลัง เลี้ยวซ้าย เลี้ยวขวา และเก็บเหรียญ ใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะการลำดับขั้นตอนและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สถิติเชิงพื้นฐาน ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean: \bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจ โดยใช้ร้อยละความก้าวหน้า (Percentage of Progress) ในการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์การพัฒนาที่ร้อยละ 20 และใช้การทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples) ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมเขาวงกตเก็บเหรียญจากโปรแกรม Canva ร่วมกับบัตรคำสั่ง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.83 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.06 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 5.23 คะแนน คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 28.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 20) เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักเรียนทุกคนมีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่ +2 ถึง +10 คะแนน แสดงให้เห็นว่าเกมเขาวงกตเก็บเหรียญสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอนในการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเขาวงกตเก็บเหรียญจากโปรแกรม Canva อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีรายการประเมินที่อยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ความเข้าใจเนื้อหา การตัดสินใจโดยใช้เหตุผล ความเหมาะสมของขั้นตอนและระยะเวลา ความเพียงพอของอุปกรณ์ และบุคลิกภาพของครูผู้สอน และมีรายการประเมินที่อยู่ในระดับมากจำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ด้านการแลกเปลี่ยนความรู้ การตัดสินใจโดยใช้เหตุผล และความเหมาะสมของสถานที่ โดยรายการที่ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ข้อที่ 9 และ 10 เรื่อง กิจกรรมมีขั้นตอนไม่ยุ่งยากซับซ้อนและระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 และ 0.44 ตามลำดับ สรุปได้ว่า การใช้นวัตกรรมเกมเขาวงกตเก็บเหรียญจากโปรแกรม Canva ร่วมกับบัตรคำสั่งในลักษณะของการเรียนรู้แบบไม่ใช้คอมพิวเตอร์ (Unplugged Coding) สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอนในการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism) และแนวคิดการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง และเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในบรรยากาศที่สนุกสนานและท้าทาย นวัตกรรมนี้จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณในระดับประถมศึกษาตอนต้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน, ชุดฝึกทักษะ

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6

พัชราภรณ์ กิจโสภิ¹ และ ศักดา จันทราศรี²

Patcharaporn Kitsopee and Sakda Jantharasri

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515181@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกระโตงทอง 2) ประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกระโตงทอง จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 บท 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีความยากง่ายระหว่าง 0.24-0.81 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22-0.81 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.82 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.24/81.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.48)

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคโนโลยีสารสนเทศ, เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณผ่านการสร้างสรรค์สื่อนำเสนอด้วยโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”

ปิยธิดา บุญเถื่อน¹ และ สุวนิตย์ รุ่งราตรี²

Piyathida Boonthuan¹ and Suwanit Rungratri²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515122@aru.ac.th; ²Email: suwanit@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Scratch สร้างสื่อนำเสนอ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Scratch ในการสร้างสรรค์สื่อนำเสนอ และ 3) ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวในอำเภอภาชี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภายหลังจากสร้างสรรค์สื่อนำเสนอ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภาชี "สุนทรวิทยานุกูล" จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Scratch สร้างสื่อนำเสนอ จำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.85 2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงคำนวณ จำนวน 30 ข้อ มีค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.88 และค่าความเชื่อมั่น (α) เท่ากับ 0.82 3) แบบประเมินสื่อนำเสนอที่สร้างด้วยโปรแกรม Scratch มีค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.90 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.87 และค่าความเชื่อมั่น (α) เท่ากับ 0.91 และ 5) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวในอำเภอภาชี จำนวน 20 ข้อ มีค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.86 และค่าความเชื่อมั่น (α) เท่ากับ 0.80 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Scratch สร้างสื่อนำเสนอสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Scratch ในการสร้างสรรค์สื่อนำเสนออยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.35$, S.D. = 0.48) และ 3) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวในอำเภอภาชีหลังการสร้างสื่อนำเสนออยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 16.80$, S.D. = 1.52) คิดเป็นร้อยละ 84.00 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์สื่อนำเสนอด้วยโปรแกรม Scratch สามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เทคโนโลยีให้แก่ผู้เรียน

คำสำคัญ: ทักษะการคิดเชิงคำนวณ, การสร้างสรรค์สื่อนำเสนอ, โปรแกรม Scratch

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดอินทกัลยา

A Comparison of Learning Achievement Using Problem-Based Learning Combined with Canva AI Animation Media for Grade 4 Students at Wat In-Kalaya School

วิศรุต จิตรศรีธรา¹ และ ศิริพล แสนบุญส่ง²
Wisarut Jisrithara and¹ and Siripon Saenboonsong²

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

² รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริพล แสนบุญส่ง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

³Email: 16515184@aru.ac.th; ⁴Email: ssiripon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดอินทกัลยา อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ E1/E2 และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.52/81.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยสูงกว่าก่อนเรียนเรียน ร้อยละ 92.86 และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันด้วย Canva AI เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับน่าพอใจ

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, Canva AI, สื่อแอนิเมชัน, วิทยาการคำนวณ

การแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ Typing test สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประตู่ชัย
Solving Typing Skills Problems Using Typing Test Computer Games for
Second-Grade Students at Pratuchoi School

วีรยา รื่นพล¹ และ บริบูรณ์ ชอบท่าดี²

Weeraya Ruennpon¹ and Boriboon Chophthamdee²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515244@aru.ac.th; ²Email: cboriboon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) แก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ Typing test 2) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ Typing test กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนประตู่ชัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงจากนักเรียนที่มีปัญหาในการใช้แป้นพิมพ์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน (ค่าความสอดคล้อง 0.67-1.00) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ (ค่าความยากง่าย 0.25-0.75, ค่าอำนาจจำแนก 0.25-0.75 และค่าความเชื่อมั่น 0.68) 3) แบบทดสอบทักษะการใช้แป้นพิมพ์ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}), ค่าร้อยละความก้าวหน้า, ดัชนีประสิทธิผล (E.I.), และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะเฉลี่ยหลังเรียน 13.48 สูงกว่าก่อนเรียน 6.83 โดยมีดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.50 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 50 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยคะแนนเฉลี่ย 9.98 คิดเป็นร้อยละ 49.88 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ Typing Test อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 33.27$, S.D. = 4.57) สรุปได้ว่า การใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ Typing test มีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ได้จริง ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการใช้แป้นพิมพ์ที่ดีขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดทักษะด้านการใช้แป้นพิมพ์ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

คำสำคัญ: เกมคอมพิวเตอร์, ทักษะการใช้แป้นพิมพ์, Typing Test, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ โดยใช้สื่อ Unplugged Coding ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชานุเคราะห์)

อินทิรา สุขสุสร¹ และ ศิริพล แสนบุญส่ง²

Inthira Suksusorn¹ and Siripon Saenboonsong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515187@aru.ac.th; ²Email: ssiripon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ โดยใช้สื่อ Unplugged Coding ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) รวมถึงศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชานุเคราะห์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละความก้าวหน้า และการหาประสิทธิภาพนวัตกรรมตามเกณฑ์ E1/E2

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะโดยใช้สื่อ Unplugged Coding ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.03/80.19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคิดแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจนและ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Unplugged Coding ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถส่งเสริมทักษะการคิดที่เป็นระบบและกระบวนการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: Unplugged Coding, การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การคิดแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ

การพัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างถูกต้องในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Animated Learning Media Using Canva to Promote Appropriate Internet Usage for Grade 3 Primary School Students

ธนพล โอฬารลาภ¹ และ ศักดา จันทราศรี²

Thanapon Aoranlap¹ and Sakda Chantrasri²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515120@aru.ac.th; ²Email: sakda@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Canva เรื่อง "การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้อง" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสามกอก (วงศ์ประชาวิทย์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อแอนิเมชันที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Canva จำนวน 5 ตอน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.82 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.91 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.20/91.54 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าสื่อมีคุณภาพและเหมาะสมในการนำไปใช้จัดการเรียนรู้ 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.16 (S.D. = 1.32) คิดเป็นร้อยละ 51.60 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 9.32 (S.D. = 0.75) คิดเป็นร้อยละ 93.20 แสดงให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Canva สามารถส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องและปลอดภัยของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} = 4.76, S.D. = 0.43) สะท้อนให้เห็นว่าสื่อมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยและระดับพัฒนาการของผู้เรียน ตลอดจนสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) โดยเฉพาะด้านการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม ในนักเรียนระดับประถมศึกษา รวมทั้งเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สนับสนุนการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในยุคดิจิทัลต่อไป

คำสำคัญ: สื่อแอนิเมชัน, โปรแกรม Canva, การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้อง, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ, ความฉลาดรู้ดิจิทัล

การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพระแก้ว “โสภณประสิทธิ์วิทยาการ”

Developing Scratch Programming Skills Using Challenge-Based Learning for Grade 4 Students
at Wat Phra Kaew "Sophonprasit Witthayakarn" School

รัญธิดา อนงค์¹ และ สุวนิตย์ รุ่งราตรี²

Runtida Anong¹ and Suwanit Rungratri²

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวนิตย์ รุ่งราตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515127@aru.ac.th; ²Email: suwanit@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพระแก้ว "โสภณประสิทธิ์วิทยาการ" จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Scratch มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.87 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Scratch จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.93 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 3) แบบประเมินทักษะการใช้โปรแกรม Scratch มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.90 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 0.88 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการใช้โปรแกรม Scratch หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 84.21 2) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.32 (ร้อยละ 53.2) และหลังเรียนเท่ากับ 8.21 (ร้อยละ 82.1) โดยมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.62 จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมิน (มากกว่าร้อยละ 70) เพิ่มขึ้นจาก 1 คน (ร้อยละ 5.26) เป็น 17 คน (ร้อยละ 89.47) และนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 80 ขึ้นไป) มีจำนวน 13 คน โดยไม่มีนักเรียนที่อยู่ในระดับปรับปรุง (ต่ำกว่าร้อยละ 50) และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.75$) โดยมีความพึงพอใจสูงสุดด้านความรู้ของผู้สอน ($\bar{x} = 2.89$) ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ($\bar{x} = 2.84$) และความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา ($\bar{x} = 2.79$) สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Scratch ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐาน, โปรแกรม Scratch, ทักษะการเขียนโปรแกรม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบบล็อกคำสั่งผ่านแอปพลิเคชัน Tello Edu
ในรายวิชาเทคโนโลยีเพื่อการเกษตรของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดกระแจะ "จันทโพธิ์โรจน์วิทยา"

Comparing Learning Achievement Using Block-Based Programming through Tello EDU
Application in Agricultural Technology for Grade 9 Students at Wat Krachaeng
"Chanthapairotwittaya" School

อานัส จันบำรุง¹ และ ศิริพล แสนบุญส่ง²
Arnus Junbumrung¹ and Siripon Saenboonsong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515186@aru.ac.th; ²Email: ssiripon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาเทคโนโลยีเพื่อการเกษตรของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบบล็อกคำสั่ง (Block-based Programming) ผ่านแอปพลิเคชัน Tello EDU และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดกระแจะจันทโพธิ์โรจน์วิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจยังแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการนี้อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 3.50 จากคะแนนเต็ม 5

คำสำคัญ : การเขียนโปรแกรม (Programming), การจัดการเรียนรู้แบบบล็อกคำสั่ง, แอปพลิเคชัน Tello EDU

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การคิดเชิงคำนวณ โรงเรียนอุทัย Development of Computational Thinking Skills Using Project-Based Learning Integrated with Thinkable Application for Grade 10 Students in Technology (Computer Science) Course on Computational Thinking at Uthai School

ธนพล จิตต์ผ่องอำไพ¹ และ ศักดา จันทราศรี²

¹Thanaphol Jitphong-ampai and ²Sakda Jantrasri

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ศักดา จันทราศรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515119@aru.ac.th; ²Email: sakda@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable 2) เพื่อวัดผลทักษะทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของการใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนอุทัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 41 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การคิดเชิงคำนวณ จำนวน 3 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 2) แบบประเมินชิ้นงานการสร้างแอปพลิเคชัน จำนวน 3 ชิ้นงาน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 3) แบบทดสอบวัดผลทักษะทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เป็นแบบทดสอบทักษะชนิดปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) อยู่ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ ระหว่าง 0.67-1.00 มีความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.25 -0.75 ค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.25-0.63 และค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.71 และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable จำนวน 15 รายการ ครอบคลุม 4 ด้าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณอย่างต่อเนื่อง โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนชิ้นงานเพิ่มขึ้นจากโครงงานที่ 1 เท่ากับ 4.49 คะแนน (ร้อยละ 44.9) โครงงานที่ 2 เท่ากับ 8.10 คะแนน (ร้อยละ 81.0) และ โครงงานที่ 3 เท่ากับ 8.29 คะแนน (ร้อยละ 82.9) โดยมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.84-1.11 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณเพิ่มขึ้นเมื่อมีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริงและทำงานต่อเนื่อง 2) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 18.20 สูงกว่าก่อนเรียน 12.24 และมีค่าร้อยละความก้าวหน้า เท่ากับ 29.76 โดยมีดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.77 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 (ร้อยละ 90.44) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับโปรแกรม Thinkable มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวในระดับสูง

คำสำคัญ : ทักษะการคิดเชิงคำนวณ, การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน, วิทยาการคำนวณ, Thinkable

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart)
โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคการ์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Development of Learning Achievement on Flowchart
Symbols Using Active Learning with Card Game Techniques for Grade 7 Students

ณัฐริกา สมพงษ์¹ และ ชัยยศ เดชสุระ²

Natharika Sompong¹ and Chaiyos Dechsuru²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515118@aru.ac.th; ²Email: chaiyos@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart) ด้วยเทคนิคการ์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคการ์ดเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคการ์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปทุมวิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 45 คน จาก 2 ห้องเรียน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart) จำนวน 3 แผน มีค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 2) สื่อการ์ดเกมสัญลักษณ์ ผังงาน (Flowchart Card Game) 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคการ์ดเกม เรื่อง สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart) มีค่าเท่ากับ 82.45/81.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคการ์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคการ์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.48) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคการ์ดเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสัญลักษณ์ผังงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนจดจำสัญลักษณ์และเข้าใจลำดับขั้นตอนการทำงานได้ดียิ่งขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติอย่างสนุกสนาน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เทคนิคการ์ดเกม, สัญลักษณ์ผังงาน



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา พลศึกษา



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอล
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์

The Effects of a Goal-Shooting Skill Training Program on Chairball Shooting Accuracy
of Grade 7 Students, Class 1/14, at Chomsurang Upatham School

นพกานต์ หวานเหย¹ และ เสาวลักษณ์ ประมาน²
Nopkarnt Wanhoei¹ and Saowalak Pramann²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515274@aru.ac.th; ²Email: Saowalak@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของการฝึกโดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอล และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลของการฝึกโดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะ ก่อน และหลังการฝึก ที่มีผลต่อความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอลกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ใช้โปรแกรมฝึกทักษะการยิงประตู บันทึกผลการทดสอบด้วย แบบทดสอบความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอล ก่อนการฝึก (Pre-test) และหลังการฝึก (Post-test) ทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการฝึก กับหลังการฝึก โดยใช้สถิติ Dependent t – test เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอล ก่อนและหลังการฝึก ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูคะแนนความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอลก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.60 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.19 ตามลำดับ และ 2) ผลการเปรียบเทียบความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอลก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะการยิงประตู พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: โปรแกรมฝึกทักษะการยิงประตู, ความแม่นยำในการยิงลูกแชร์บอล, กีฬาแชร์บอล

ผลของโปรแกรมฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิสของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนวัดไชยภูมิ

The effects of a table tennis serving skills training program
of sixth grade students at Wat Chaiyaphum School

ศรุตญา แซ่เอี้ยว¹ และ ประวิทย์ ประมาน²
Saruttaya Saeaiiao¹ and Prawit Pramann²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515203@aru.ac.th; ²Email: prawit@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิสของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดไชยภูมิ และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิสก่อนและหลังการฝึกใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิสของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดไชยภูมิ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดไชยภูมิ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมการฝึกเสิร์ฟเทเบิลเทนนิส และแบบทดสอบทักษะเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.88 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติแบบไม่อิสระ t-test dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส ทักษะการเสิร์ฟหลังมือก่อนการฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.45 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 5.88 และหลังการฝึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 44.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 3.60 ตามลำดับ 2) ผลเปรียบเทียบทักษะในการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิสก่อนและหลังการฝึกใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส สามารถพัฒนาทักษะการเสิร์ฟได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: ทักษะการเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส, กีฬาเทเบิลเทนนิส

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาโดยใช้วิธีการจัดการเรียน การสอนแบบ Active Learning
เรื่องกีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางปะอิน

The effects of Active Learning in Physical Education on the topic of Chairball
First-Year Secondary Students at Bang Pa-in School

อิทธิกร กุหลาบ¹ และ วัชรินทร์ เสมามอน²
Ittikorn Kularb¹ and Watcharin semamon²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515305@aru.ac.th; ²Email: semamon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาเรื่องกีฬาแชร์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนโรงเรียนบางปะอิน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จำนวน 12 แผน มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.88-1.00 และแบบประเมินทักษะการปฏิบัติของนักเรียน ประกอบด้วยทักษะการรับ-ส่งลูกบอล การปฏิบัติตามกติกาและการเล่นเป็นทีม มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการประเมินก่อนการเรียนและหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 12 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และค่าพัฒนาการสัมพัทธ์และ Effect size

ผลการวิจัย พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 12.06 คะแนน และคะแนนเฉลี่ย หลังเรียนเท่ากับ 17.67 คะแนน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ 5.78 คะแนน และนักเรียนทุกคนมีคะแนนสูงขึ้นกว่าเดิมโดยมีคะแนนความก้าวหน้าเมื่อเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 57.78%

คำสำคัญ: Active Learning, แชร์บอล

ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอลที่มีผลต่อความสามารถ
ในการยิงลูกแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา
The effect of a basic skills training program in chair ball on the shooting ability of
5/6 grade students at Anuban Phranakhon Si Ayutthaya School

วิลาวัลย์ วงษ์เพชรเขียว¹ และ ประวิทย์ ประมาน²
Wilawan Wongphetkeow and Prawit Pramann²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515042@aru.ac.th; ²Email: prawit@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอล ที่มีผลต่อความสามารถในการยิงลูกแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอล ที่มีผลต่อความสามารถในการยิงลูกแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ก่อนและหลังการฝึกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอล และแบบทดสอบทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอล มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.66 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติแบบไม่อิสระ t-test dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ก่อนการฝึกใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานของการเล่นกีฬาแชร์บอล มีค่าเฉลี่ย 6.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.76 และหลังการฝึกใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานของการเล่นกีฬาแชร์บอล มีค่าเฉลี่ย 8.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.84 ตามลำดับ 2) ผลเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอล ก่อนและหลังการฝึกใช้โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาแชร์บอล พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า โปรแกรมการฝึกทักษะพื้นฐานได้แก่ ทักษะการยิงลูกสองมือเหนือศีรษะ ทักษะการยิงลูกสองมือระดับอก และทักษะการยิงลูกมือเดียวเหนือไหล่ ของการเล่นกีฬาแชร์บอล สามารถพัฒนาทักษะยิงลูกแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยาได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: ทักษะการยิงลูกแชร์บอล, กีฬาแชร์บอล

การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ในกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางบาล

The Improving skill of two lower hand in volleyball By using skill-based exercises in
the learning process. From a 10th-grade student at Bangbal School

ธัชพล เพ็ชรกลับ¹ และ ชนกานต์ ขาวสำลี²

Thatchaphon Phetkab¹ and Chanakarn Kaosamlee²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515304@aru.ac.th; ²Email: chanakan@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ในกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้ และ 2) เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางบาล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แบบฝึกทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และ 2) แบบทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 0.80-1.00 เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลังสัปดาห์ที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าพัฒนาการสัมพัทธ์และขนาดอิทธิพล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง โดยใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 1.89 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.91 และผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 10.92 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.61 คะแนน และ 2) ผลการวิเคราะห์พัฒนาการสัมพัทธ์ ร้อยละของคะแนนที่เพิ่มขึ้น 68.86 และค่า Effect size มีค่าเท่ากับ 1.14 และมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ ระดับมาก สรุปได้ว่าผู้เรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 36 คน ที่มีทักษะอยู่ในเกณฑ์ต่ำได้มีพัฒนาการทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอลที่มีทักษะอยู่ในเกณฑ์ที่ดีขึ้น และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง, แบบฝึกทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง

โปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 โรงเรียนวิเศษไชยชาญ”ต้นติวิทยานุกูมิ”

A football passing skills training program using the inside of the foot for students in class 1/7
of Wisetchaichan Tantiwitthayapoom School.

พีรวัส พานทอง¹ และ เสาวลักษณ์ ประมาน²

Peerawas Phanthong¹ and Saowalak Pramann²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515201@aru.ac.th; ²Email: saowalak@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในก่อนฝึกและหลังฝึกด้วยโปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการฝึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 ที่มีต่อการฝึกด้วยโปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 โรงเรียนวิเศษไชยชาญต้นติวิทยานุกูมิ จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในและแบบทดสอบทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.88 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติแบบไม่อิสระ (t-test dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 พบว่า ก่อนฝึกด้วยโปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 7.53) และหลังฝึกด้วยโปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน พบว่ามีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 12.33) แตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังฝึกสูงกว่าก่อนฝึก และ 2) ผลของความพึงพอใจในการฝึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 ที่มีต่อการฝึกด้วยโปรแกรมฝึก เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ที่ค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.88) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.82) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจรายข้อพบว่า ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงและชอบกิจกรรมการ ฝึกด้วยโปรแกรมฝึกทุกขั้นตอน โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย (= 4.33) และค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 1.05) รองลงมา คือ โปรแกรมฝึกทำให้ส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในได้ง่ายขึ้นจริง โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.07) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.80) และของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คือ โปรแกรมฝึกมีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก โดยมี ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.87) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.83) สรุปได้ว่า โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน สามารถพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในได้ดีขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอล อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน, โปรแกรมฝึกทักษะฟุตบอล, ความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว (Agility)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนประตู่ชัย

The results of using the Motion Skill Training Program affect Agility
Of elementary school students 2/6 Thatchai School

นครินทร์ พลินุช¹ และ เสาวลักษณ์ ประมาน²
Nakkharin Phinut¹ and Saowalak Praman²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515273@aru.ac.th; ²Email: Saowalak@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของการฝึกโดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลของการฝึกโดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ก่อนและหลังการฝึกที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนประตู่ชัย จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยได้ดำเนินการฝึกโดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะ บันทึกผลการทดสอบด้วยแบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (เช่น Illinois Agility Run Test หรือ Shuttle Run) ก่อนการฝึก (Pre-test) และหลังการฝึก (Post-test) ทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการฝึกกับหลังการฝึก โดยใช้สถิติ Dependent t-test เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความคล่องแคล่วว่องไว ก่อนและหลังการฝึก

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.60 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.19 ตามลำดับ และ 2) ผลของการฝึกโดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ ก่อน และหลังการฝึก ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: โปรแกรมการฝึกทักษะการเคลื่อนที่ , ความคล่องแคล่วว่องไว

โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอุดมศีลวิทยา

Training program to develop the skill of passing a futsal ball with the inside of the foot
for Grade 2/1 students at Udomseel withthaya School

دنسرن การสุภาพ¹ และ วัชรินทร์ เสมามอน²

Danusorn kansupap¹ and Watcharin Semamon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515270@aru.ac.th; ²Email: semamon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอุดมศีลวิทยา 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอุดมศีลวิทยา ต.ตลาดเกรียบ อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเลือกเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน และแบบทดสอบทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.88 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบด้วยสถิติแบบไม่อิสระ t-test dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของการฝึกโปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.54 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.70 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.19 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 ตามลำดับ และ 2) ผลการเปรียบเทียบความแม่นยำโปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: โปรแกรมฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน

โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน
ในกีฬาฟุตบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านสร้าง

A training program to develop underhanded. Kicking the ball with the inside foot in football
of students in the 1st of secondary school at Wat Ban Sang School

อรองกรณ์ ตริยยุทธ์¹ และ วรวุฒิ ธาราวุฒิ²
Arongkon Treeyut¹ and Worawut Tarawut²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515206@aru.ac.th ²Email: eyearu@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ในกีฬาฟุตบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านสร้าง ก่อนและหลังการใช้โปรแกรมฝึกที่พัฒนาขึ้น และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อโปรแกรมฝึกพัฒนาทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ในกีฬาฟุตบอล กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมฝึกพัฒนาทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน และแบบทดสอบทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.70-1.00 เก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ทดสอบก่อนการฝึก 2) ดำเนินการฝึกตามโปรแกรมที่สร้างขึ้นเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง และ 3) ทดสอบหลังการฝึก วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบไม่อิสระต่อกัน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียน ก่อนการใช้โปรแกรมฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 7.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.87 และภายหลังการใช้โปรแกรมฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 8.88 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังการใช้โปรแกรมฝึก พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมฝึกพัฒนาทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ในกีฬาฟุตบอล โดยเรียงลำดับจากระดับความพึงพอใจมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความสนุกและความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.61 ด้านความเหมาะสมของการฝึกกิจกรรมโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 ด้านความชัดเจนและความเข้าใจในขั้นตอนการฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.35 ด้านความเหมาะสมของกิจกรรมการฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.28 และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.22 ตามลำดับ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 สรุปได้ว่า โปรแกรมฝึกที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : ทักษะการเตะบอลด้วยข้างเท้าด้านใน, ฟุตบอล, โปรแกรมฝึกทักษะ

โปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 Training Program for Inside-Foot Passing Skills in Futsal for Grade 5 Students at

ปรเมศวร์ ตริพจนนา¹ และ วรวุฒิ ธาราวุฒิ²
Poramet Teepotjana¹ and Vorawood Tharawut²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515200@aru.ac.th; ²Email: vorawood@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของการฝึกโปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในก่อนฝึกและหลังฝึกด้วยโปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดอู่ทอการาม จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน และแบบทดสอบทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ก่อนฝึก (Pre-test) และหลังการฝึก (Post-test) มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.88 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลการก่อนและหลังสัปดาห์ที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติแบบไม่อิสระ t-test dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ก่อนฝึกด้วยโปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 8.40) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.26 และหลังฝึกด้วย โปรแกรมฝึก 2) เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน พบว่ามีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 17.40) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.35 แตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังฝึกสูงกว่าก่อนฝึก

คำสำคัญ: ทักษะการส่งลูกฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน , โปรแกรมฝึกทักษะฟุตบอล ,

โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือกีฬาแบดมินตัน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางปะอิน”ราชานุเคราะห์๑”

Badminton Backhand Serve Skills Training Program
For Grade 5 students of Bang Pa-in Rajanukroh 1 School.

อรรถพล พงษ์สุวรรณ¹ และ วัชรินทร์ เสมามอญ²

Atthapol Pongsawan and Watcharin semamon

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515207@aru.ac.th; ²Email: semamon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)ศึกษาผลโปรแกรมการฝึกทักษะในการเสิร์ฟลูกหลังมือแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนบางปะอิน”ราชานุเคราะห์ ๑”และ 2)เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการเสิร์ฟลูกหลังมือแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนบางปะอิน”ราชานุเคราะห์ ๑” ก่อนและหลังการฝึกใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑”จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1)โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือกีฬาแบดมินตัน มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.88 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึก 6 สัปดาห์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ t-test one-samples

ผลการวิจัยพบว่า 1)ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือกีฬาแบดมินตันก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.28 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.13 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 ตามลำดับ และ 2) ผลการเปรียบเทียบความแม่นยำในการเสิร์ฟก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ โปรแกรมการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือกีฬาแบดมินตัน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือแบดมินตัน, กีฬาแบดมินตัน

การพัฒนาทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ โดยใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม(เจียพันธ์บำรุง)

The Development of a Forehand and Backhand Juggling Skill Using a Specialized Training
Program For Students at Wat Pradu Songtham (Jeeyaphan Bamrung) School.

พีรณัฐ อู่อรุณ¹ และวรวุฒิ ธาราวุฒิ²

Peeranut U-arun¹ and Voorawood Tarawood²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515041@aru.ac.th; ²Email: voorawood@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม(เจียพันธ์บำรุง) และ 2) เปรียบเทียบทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม(เจียพันธ์บำรุง) ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม(เจียพันธ์บำรุง) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 โดยสุ่มตัวอย่างแบบเลือกเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบฝึกทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ และแบบทดสอบทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.88 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลังสัปดาห์ที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทีแบบไม่อิสระ t-test dependent samples

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม(เจียพันธ์บำรุง) ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 10.57 และหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 36.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 5.45 และ 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม(เจียพันธ์บำรุง) มีคะแนนเฉลี่ยหลังการฝึกทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือสูงกว่าก่อนฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สามารถสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนฝึกในทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ระดับคุณภาพดี จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 100

คำสำคัญ : กีฬาเทเบิลเทนนิส, พัฒนาทักษะการเดาะหน้ามือและหลังมือ

ผลของโปรแกรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์
เพื่อพัฒนาความแม่นยำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสนาบดี

The Effects of a Body movement with equipment on Improving Accuracy in Second Grade
Students at Sanabodee School

นลินภัทร์ บุรณะไตรดิлок¹ และ ประวิทย์ ประมาน²
Nalinphat Buranatrindilok¹ and Prawit Pramann²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ ประมาน สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16312219@aru.ac.th; ²Email: prawit@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์เพื่อพัฒนาความแม่นยำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสนาบดี และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการโยนลูกรับ-ส่งบอล(ระดับเหนือศีรษะ)ก่อนกับหลังการใช้โปรแกรมของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนเสนาบดีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่โปรแกรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์ และแบบทดสอบทักษะการโยนบอล (การโยนในระดับเหนือศีรษะ)มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.88 กับ 1.00 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ค่าพัฒนาการสัมพัทธ์และ Effect size

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการทดสอบทักษะการโยนลูกรับ-ส่งบอล (ระดับเหนือศีรษะ) ก่อนการฝึกมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.93 กับหลังการฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 10.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.16 และ 2) ผลการวิเคราะห์พัฒนาการสัมพัทธ์ความก้าวหน้า เท่ากับ 40.28% มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ Effect size มีค่าเท่ากับ 0.70 ซึ่งอยู่ในระดับค่อนข้างมาก สรุปได้ว่า กลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเพิ่มขึ้น จากใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการโยนรับ-ส่งลูกบอล (ระดับเหนือศีรษะ) ที่มีผลต่อความแม่นยำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา และทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สูงขึ้น

คำสำคัญ: การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์, ทักษะการโยนลูกรับ-ส่งบอล, ความแม่นยำ

ผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอล
ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม)

The Effects of a Shooting Skills Training Program on Accuracy in Basketball Grade 9 Students,
Demonstration School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Rajabhat University (Secondary Division)

ภูธนทร กระแสร์ปราบ¹ และ สมชาย สุวรรณ²
Phuthanet Krasaeprap¹ and Somchai Suwanna²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515202@aru.ac.th; ²Email: Somchays3414@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ (ฝ่ายมัธยม) และ 2) เปรียบเทียบความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอล ก่อนและหลังใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ (ฝ่ายมัธยม) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้น ม.3/3 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอล และ 2) แบบทดสอบความแม่นยำในการยิงประตู ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 กับ 0.88 ตามลำดับ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติค่าที่แบบไม่อิสระต่อกัน (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลศึกษาผลการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนก่อนการฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.90 และหลังการฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 11.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.85 ตามลำดับ
2. ผลการเปรียบเทียบความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอล ก่อนและหลังใช้โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูของนักเรียนพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า โปรแกรมการฝึกทักษะการยิงประตูที่มีผลต่อความแม่นยำในกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียน สามารถพัฒนาทักษะการยิงประตูได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

คำสำคัญ : ทักษะการยิงประตู, ความแม่นยำ, กีฬาบาสเกตบอล

โปรแกรมฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดยม (เครือวรสารราษฎร์บำรุง)

A training program to develop underhanded two-handed volleyball skills in 6th grade
students at Wat Yom School (Krua Worasorn Ratbamrung).

ฤทธิเกียรติ เขม้นกิจ¹ และ วัชรินทร์ เสมามอน²
Rittikiat Kamenkij¹ and Watcharin semamon²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาพลศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515305@aru.ac.th; ²Email: semamon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดยม (เครือวรสารราษฎร์บำรุง) ก่อนและหลังการใช้โปรแกรมฝึกที่พัฒนาขึ้น และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อโปรแกรมฝึกพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมฝึกพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และแบบทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.70-1.00 เก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ทดสอบก่อนการฝึก 2) ดำเนินการฝึกตามโปรแกรมที่สร้างขึ้น เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง และ 3) ทดสอบหลังการฝึก วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของนักเรียน ก่อนการใช้โปรแกรมฝึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.87 และภายหลังการใช้โปรแกรมฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 8.88 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังการใช้โปรแกรมฝึก พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมฝึกพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล โดยเรียงลำดับจากระดับความพึงพอใจมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความสนุกและความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.61 ด้านความเหมาะสมของการฝึกกิจกรรมโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 ด้านความชัดเจนและความเข้าใจในขั้นตอนการฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.35 ด้านความเหมาะสมของกิจกรรมการฝึก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.28 และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.22 ตามลำดับ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 สรุปได้ว่า โปรแกรมฝึกที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง, วอลเลย์บอล, โปรแกรมฝึกทักษะ

ผลการใช้โปรแกรมการเพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขนในทักษะการเล่นลูกสองมือบนกีฬาวอลเลย์บอล
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอุทัย

The effect of using the program to increase arm muscle strength in the skill of playing two
hands on volleyball, Grade 1, Uthai School

นันทิกา ลำพันธ์¹ และ วรวุฒิ ธาราวุฒิ²

Nantika Lumpan¹ and Warawut Tharawut²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515275@aru.ac.th; ²Email: eyearu@ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการใช้โปรแกรมการเพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขนในทักษะการเล่นลูกสองมือบนกีฬาวอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนอุทัย และ 2) เปรียบเทียบทักษะการเล่นลูกสองมือบนก่อนและหลังการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนอุทัย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1/2 โรงเรียนอุทัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 39 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย โปรแกรมการเพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขนในทักษะการเล่นลูกสองมือบนกีฬาวอลเลย์บอล และแบบทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบน ซึ่งมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 0.80-1.00 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยทดสอบก่อนฝึกและหลังฝึกสัปดาห์ที่ 8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ผลการศึกษาโปรแกรมการเพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขนในทักษะการเล่นลูกสองมือบนกีฬาวอลเลย์บอลก่อนการฝึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.97 และหลังฝึกสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.94 โดยมีส่วนต่างของค่าเฉลี่ยทั้งสองครั้งเท่ากับ 8.2 ครั้งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.73 ครั้ง
- 2) ผลการเปรียบเทียบระดับพลังของกล้ามเนื้อแขนในกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนใช้โปรแกรมความแข็งแรงพลังของกล้ามเนื้อแขน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.97 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 5 คน ระดับปานกลาง จำนวน 15 คน ระดับต่ำ จำนวน 19 คน และภายหลังฝึกสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.94 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับดีมากจำนวน 36 คน และระดับปานกลางจำนวน 3 คน สรุปได้ว่า โปรแกรมการเพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขนในทักษะการเล่นลูกสองมือบนกีฬาวอลเลย์บอลสามารถนำไปพัฒนานักเรียนในการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลสูงขึ้น

คำสำคัญ : เพิ่มพลังกล้ามเนื้อแขน, ทักษะการเล่นลูกสองมือบน

การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการจัดการเรียนรู้
โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง)

The Improving skill of two lower hand in Volleyball by loavning management skill for Grade 6
student at Wat Phra Yatikaram School (Supasuk Bamrung)

สุพัตรา สุนะตา¹ และ วรารุฒิ ธารารุฒิ²

Supattra Sunata¹ and Vorawood Tarawood²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515204@aru.ac.th; ²Email: eyearu@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพระญาติการาม(ศุภสุขบำรุง) และ 2) เปรียบเทียบการเล่นลูกสองมือล่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิด ประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะ จำนวน 2 แบบ ฝึก 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสังเกตการแสดงทักษะการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ และมีค่า Effect Size

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนการใช้แบบฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.12 และหลังเรียนโดยใช้แบบฝึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.73และ 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเล่นลูกสองมือล่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ มีร้อยละของคะแนนที่เพิ่มขึ้น 45.71 และมีค่า Effect Size .35 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภสุขบำรุง) สามารถพัฒนาผลการจัดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: พัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง, แบบฝึกทักษะ

ผลการใช้โปรแกรมการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนท่าเรือ “นิตยานุกูล”

The results of using a two-handed overhead pass in volleyball for Grade 2 students
at Tha Ruea Nittayanukul School.

เจษฎาภรณ์ สุโพธิ์¹ และ ชนกานต์ ขาวสำลี²
Jedsadaporn Supo¹ and Chanakarn Khaosamlee²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515208@aru.ac.th; ²Email: chanakarn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลระหว่างก่อนและหลังการใช้โปรแกรมการเล่นลูกสองมือบนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าเรือ “นิตยานุกูล” กลุ่มเป้าหมายที่ใช้วิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ โปรแกรมการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลและแบบทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอล มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.88-1.00 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนและหลังใช้โปรแกรม 8 สัปดาห์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และค่าพัฒนาการสัมพัทธ์และ Effect size

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการฝึกเท่ากับ 16.2 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังการฝึก เรียนเท่ากับ 26.86 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น +10.83 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนเพิ่มขึ้น (คะแนนความก้าวหน้า) ตั้งแต่ +7 ถึง +17 คะแนน โดยสรุป โปรแกรมการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลสามารถพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเล่นลูกสองมือบนสูงขึ้นจริง

คำสำคัญ: โปรแกรมการฝึกการเล่นลูกสองมือบน, ทักษะการเล่นลูกสองมือบน, กีฬาวอลเลย์บอล

ผลของโปรแกรมการฝึกผสมผสาน ที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้น
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย

Effects of a combined training program on speed in short-distance athletics.
of Mathayom 2 students at Ayutthaya Wittayalai School

เจษฎา กิจบรรจง และ เสาวลักษณ์ ประมาน
Jessada Kitbanjong and Saowalak Pramann

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515045@aru.ac.th; ²Email: saowaluk57@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของโปรแกรมการฝึกผสมผสานที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้น และ 2) เปรียบเทียบผลของการฝึกโปรแกรมการฝึกผสมผสาน ก่อนและหลังการฝึกที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2/10 จำนวน 39 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนและหลังสัปดาห์ที่ 8 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาโปรแกรมการฝึกผสมผสานที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้น ก่อนการฝึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.76 วินาที และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.96 วินาที และหลังใช้โปรแกรม พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.33 วินาที และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ วินาที 0.84 และ 2) ผลการเปรียบเทียบผลของการฝึกโปรแกรมการฝึกผสมผสาน ก่อนและหลังการฝึกที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้น ระหว่างก่อนและหลังเรียน พบว่า ไม่แตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สรุปว่า โปรแกรมการฝึกผสมผสาน สามารถพัฒนานักเรียนให้มีความเร็วในการวิ่งระยะสั้นได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: ผลของโปรแกรมการฝึกผสมผสาน ที่มีผลต่อความเร็วในกรีฑาระยะสั้น, แบบฝึกผสมผสาน

ผลของโปรแกรมฝึกทักษะที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง

The Effects of a Skill Training Program on the Development of Fundamental
Movement Skills of Grade 3 Students Sanphasamitbamrung Municipal School

ณัฐชนนธ์ ภิรมย์กล้า

Natchanon Phiomklam

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: 16515199@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมฝึกทักษะที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง โดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของชูกานันท์ ไทรศักดิ์สิทธิ์ และสุชนะ ดิงศภัทย์ (2559) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 36 คน ประกอบด้วยนักเรียนชาย 21 คน และนักเรียนหญิง 15 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ดำเนินการฝึกทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ทำการทดสอบก่อนและหลังการฝึก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมฝึกทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และแบบทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่และทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ของนักเรียนหลังการฝึกมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่มีค่า t เท่ากับ 7.326 และทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์มีค่า t เท่ากับ 9.222 นอกจากนี้ คะแนนรวมทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังการฝึกสูงกว่าก่อนการฝึกอย่างชัดเจน

คำสำคัญ: โปรแกรมฝึกทักษะ, ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู กุรุงเก่า" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา วิทยาศาสตร์



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง หน่วยของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาชี “สุนทรวิธานุกูล”

The Development of Communication Skills Using Board Games on the Topic of Cells for
Grade 7 Students at Phachi “soonthornwitthayanukul” School

พรชนก เฟื่องทอง¹ และ วิชชุดา พลยางนอก²

Phonchanok Faengthong¹ and Witchuda Ponyangnok²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515286@aru.ac.th; ²Email: witchuda.wp@aru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง หน่วยของสิ่งมีชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อศึกษาทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยนักเรียนต้องมีทักษะอยู่ในระดับดีขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์ และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง หน่วยของสิ่งมีชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบประเมินทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน่วยของสิ่งมีชีวิต สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ 5 ชั้น โดยใช้บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 74.40/75.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนอยู่ในระดับดีขึ้นไป โดยนักเรียนมีการพัฒนาจากระดับต่ำขึ้นมาสู่ระดับปานกลาง (ร้อยละ 30) และระดับสูง (ร้อยละ 70) ซึ่งแสดงออกผ่านการอธิบายและใช้คำศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ได้ถูกต้องมั่นใจขึ้น และ 3) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.20 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.68 ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, ทักษะการสื่อสาร

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค KWL ร่วมกับชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Results of Learning Activities Using the KWL Technique Combined with Science Activity Packages to Enhance Scientific Analytical Thinking Abilities on "The Basic Unit of Life" for Mathayomsuksa 1 Students

จินตรา คำดี¹ และ วิชชุตตา พलयานอก²
Jintra Khamdi¹ and Witchuda Pongyangnok²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515157@aru.ac.th; ²Email: witchuda.wp@aru.ac.th

บทคัดย่อ

เทคนิค KWL (Know – Want - Learned) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับข้อมูลใหม่และเกิดการสังเคราะห์องค์ความรู้ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ โดยใช้เทคนิค KWL ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิค KWL ร่วมกับชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระแก้ว “โสภณประสิทธิ์วิทยาคาร” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ร่วมกับเทคนิค KWL เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต จำนวน 12 ชั่วโมง และ 2) แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม (E_1/E_2) และสถิติทดสอบ ค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่องหน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81/82.8 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และ 2) คะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.24 คะแนนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.56 คะแนน ซึ่งคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : เทคนิค KWL, ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์, การคิดวิเคราะห์, หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต

การพัฒนาทักษะการสร้างแบบจำลอง โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง ระบบย่อยอาหาร
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
The Developing Modeling Skills using a Digestive System Learning Kits
for Prathom 6th Students

ปาริชาติ ไยขันธุ์¹ และ ภัทรภร พิกุลขวัญ²
Parichat Yaikhan¹ and Pattaraporn Pikunkwan²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515031@aru.ac.th; ²Email: ppattaraporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องระบบย่อยอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) พัฒนาทักษะการสร้างแบบจำลอง โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ระบบย่อยอาหาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหาร 2) ชุดการเรียนรู้ เรื่อง ระบบย่อยอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 ชุด 3) แบบวัดทักษะการสร้างแบบจำลอง เรื่องระบบย่อยอาหาร และ 4) แบบวัดความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหาร ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพโดยเฉลี่ยเท่ากับ 81.86/82.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์กำหนดไว้ 80/80 2) ทักษะการสร้างแบบจำลองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหาร หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.94 (S.D. = 1.21) และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อชุดการเรียนรู้เรื่องระบบย่อยอาหารอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการสร้างแบบจำลอง, ชุดการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหาร, ความพึงพอใจ

ผลการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางวิทยาศาสตร์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก

Inductive learning approach to develop academic achievement and science skills for
fourth-grade students on the topic of Earth's gravity.

มนิรัตน์ จันทร์คำ¹ และ วิชชุดา พलयงนอ²
Maneerat Jankham¹ and Witchuda Ponyangnok²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515288@aru.ac.th; ²Email: Witchuda.wp@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องมีเกณฑ์ในการประเมินประสิทธิภาพทั้งด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ โดย [1] บุญชม ศรีสะอาด (2553) ระบุว่า การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ $E1/E2 = 80/80$ เป็นมาตรฐานที่นิยมใช้ในการประเมินคุณภาพของแผนการสอนและนวัตกรรมทางการศึกษา เนื่องจากสามารถสะท้อนความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย และ 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางวิทยาศาสตร์ ได้แก่ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งสมมติฐาน และทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดเจริญธรรม “ผอัญศรีภุชโรอุปถัมภ์” อำเภอ ภาชี จังหวัด พระนครศรีอยุธยา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก และ 3) แบบทดสอบทักษะทางวิทยาศาสตร์ ได้แก่ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งสมมติฐาน และทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย เรื่อง แรงโน้มถ่วงของโลก ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 81.40/82.36 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.49 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.74 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย และ 3) ทักษะทางวิทยาศาสตร์ นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.16 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.84 มีผลการพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย, ทักษะทางวิทยาศาสตร์, ทักษะการสังเกต, ทักษะการตั้งสมมติฐาน, ทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Development of problem-solving skills through problem-based learning for
grade 6 students

อรอุมา กลิ่นประทุม¹ และ ภูษนิศา สุวรรณศิลป์²
Onauma Kinpratoom¹ and Pusanisa Suwansil²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515036@aru.ac.th; ²Email: pusanisa.suwansil@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพนัญเชิง (ไตรรัตน์นายก) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 21 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบวัดทักษะการแก้ปัญหา และ 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ สถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, ทักษะการแก้ปัญหา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 Problem-Based Learning to Enhance Problem-Solving Skills of Grade 5 Students

ชญานุช มณีคุ้ม¹ และ ภูษณิศ สุวรรณศิลป์²
Chanyanuch Maneekum¹ and Pusanisa Suwansil²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515158@aru.ac.th; ²Email: pusanisa.suwansil@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาให้มีประสิทธิภาพ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษารายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดใหญ่ชัยมงคล(ถาวนารังสี) จำนวน 40 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะแก้ปัญหา 2) แบบวัดทักษะการแก้ปัญหา และ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา มีประสิทธิภาพ 79.25/79.25 ซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, ทักษะการแก้ปัญหา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สารละลาย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Developing Analytical Thinking Skills through Problem-Based Learning on the Topic of
Solutions for Grade 8 Students.

ธนภัทร สิ้นรัชย์¹ และ ภูษณิศ สุวรรณศิลป์^{2*}

¹สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515257@aru.ac.th; ^{2*}Email: pusanisa.suwansil@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษารายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพระญาติการาม (ศุภบารุงสุข) จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องสารละลาย 2) แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (E1/E2) มีค่าเท่ากับ 80.32/83.45 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 2) นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, ทักษะการคิดวิเคราะห์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน เรื่อง ระบบขับถ่าย
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Developing Analytical Thinking Skills through Game-Based Learning on the Excretory System
for Grade 8 Students

ณัฐภัทร แสงสว่าง¹ และ พัชรภร พูลบุญ²

Nattaphat Sangsawang and Patcharaporn Poolbun

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: 16515284@aru.ac.th; Email: jack_yudya@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน เรื่อง ระบบขับถ่าย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวิเศษไชยชาญ "ตันติวิทยานุกูมิ" จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐานจำนวน 3 แผน 2) แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน เรื่อง ระบบขับถ่าย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.62 คิดเป็นร้อยละ 93.60 2) นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 คิดเป็นร้อยละ 42.25 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35 คิดเป็นร้อยละ 87.25 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.54 คิดเป็นร้อยละ 85.40 สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นทักษะการคิดวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การคิดวิเคราะห์, การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเกมเป็นฐาน, เกมเป็นฐาน

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Effects of 5E Instructional Model Integrated with TGT Technique and Educational Games on Learning Achievement in "Plant Life" for Grade 7 Students.

เกษมสันต์ ทัพบุรี¹ และ ชมพูนุท สุขหวาน²
Kasemsan Tapburee¹ and Chompunut Sukwan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515258@aru.ac.th; ²Email: chompunut@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลสรรพสามิตบำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ เรื่องการดำรงชีวิตของพืช จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการดำรงชีวิตของพืชเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ เป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 5 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละความก้าวหน้า และการหาประสิทธิภาพ E1/E2

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืชมีค่าเท่ากับ 74.84/75.97 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืชของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน โดยมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 24.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 20) และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค TGT และเกมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.43, SD = 0.67)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E), เทคนิค TGT, ความพึงพอใจ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เซลล์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Improving academic achievement in science, specifically on the topic of cells, through inquiry-based learning (5Es) with active learning activities and the use of the Snakes and Ladders board game for first-year secondary school students.

ดวงรัตน์ กรุดเพชร¹ และ ชมพูนุท สุขหวาน²

Duangrat Krutphet¹ and Chompunut Sukwan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515030@aru.ac.th; ²Email: chompunut@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เซลล์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดแม่นางปลื้ม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู จำนวน 3 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เซลล์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงูสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 71.02 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5Es), กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก, บอร์ดเกมบันไดงู เรื่อง เซลล์

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Developing Problem Solving Skills Motion and Force using the STEAM Education
among Grade 8th Students

นายมะฮ์ดี แสงวงษา¹ และ ปัทรรพร พิกุลขวัญ²
Mahdee Seangwongsa¹ and Pattaraporn Pikunkwan²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515033@aru.ac.th; ²Email: ppattaraporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเคลื่อนที่และแรงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา 3) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา และ 4) ศึกษาความพึงพอใจ เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 41 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การแก้ปัญหาของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง การเคลื่อนที่และแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ : การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา, การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา

การพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐานและการกำหนดควบคุมตัวแปร โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง
เรื่องการแยกสาร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Developing Formulating Hypothesis Skills and Controlling Variables Skills
with Experiment Activity Series on Separation Mixtures of Mathayomsuksa 2th students

ภารดี ท้าวธรรมศรี¹ และ พัชรพร พิกุลขวัญ²
Pharadee Thowthamsri¹ and Pattaraporn Pikunkwan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515287@aru.ac.th; ²Email: ppattaraporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง เรื่องการแยกสาร สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง เรื่องการแยกสาร และ 3) เปรียบเทียบทักษะการตั้งสมมติฐาน และการกำหนดควบคุมตัวแปรก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง เรื่องการแยกสาร กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง เรื่องการแยกสาร ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 2) แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลองเรื่องการแยกสาร สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83/81.58 2) ผลเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลเปรียบเทียบทักษะการตั้งสมมติฐานและการกำหนดควบคุมตัวแปรของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์, ชุดกิจกรรมปฏิบัติการทดลอง

การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปัญหาเป็นฐาน
ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วัฏจักรของสัตว์

Development of Basic Scientific Process Skills of Grade 3 Students through Problem-Based
Learning Integrated with Board Games on the Topic of Animal Life Cycles

ปิยวัช สะไบแพร¹ และ พัชราภร พูลบุญ²
Piyawat Sabaipare¹ and Patcharaporn Poolbun²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515162@aru.ac.th; ²Email: jack_yudya@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วัฏจักรของสัตว์ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกข์(นรสีห์วิทยาการ) จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรของสัตว์ จำนวน 3 แผน 2) แบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละและ ร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1)นักเรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 2.59 คิดเป็นร้อยละ 86.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.98 และมีร้อยละความก้าวหน้า 44.38 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.98 คิดเป็นร้อยละ 59.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.24

คำสำคัญ: ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน, ปัญหาเป็นฐาน, บอร์ดเกม

การพัฒนาทักษะการทดลอง โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ เรื่อง

การดำรงชีวิตของพืช ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The development of science experiment skills using an interactive teaching process in the learning unit Plant Survival/Living Organisms (for the subject) Science for Mathayom 1 students.

นันทพร พรรณนิยม¹ และ พัชรภร พูลบุญ²

Nanthaporn Phanniyom¹ and Patcharaporn Poolboon²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515285@aru.ac.th; ²Email: jack_yudya@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการทดลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนบางปะหัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช 2) แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทดลอง 3) แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย (\bar{X}), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ มีทักษะการทดลองหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 87.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม (\bar{X}) = 4.62, S.D. = 0.38 คิดเป็นร้อยละ 92.40 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการทดลองและสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำสำคัญ: ทักษะการทดลอง, กระบวนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ, ปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ

การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Development of Basic Science Process Skills Using Inquiry-Based Learning Integrated with
Gamification for Grade 6 Students

เพชรรัตน์ ทองมัน¹ และ ภูษณิศลา สุวรรณศิลป์²
Phetcharat Thongman¹ and Pusanisa suwansil²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515308@aru.ac.th; ²Email: pusanisa.suwansil@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน ให้มีประสิทธิภาพ 80/80, 2) เปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 ที่กำลังศึกษารายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา จำนวน 43 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน และ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ E1/E2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานมีประสิทธิภาพ 82.24/83.02 2) นักเรียนมีคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้, เกมมิฟิเคชัน, ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์

การพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย

เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Developing Hypothesis Formulation and Variable Identification and Control Skills
through Inquiry-Based Learning with Simple Experiment Kits on Changes of State
in Grade 5th Studentsกฤตยาภรณ์ ไพรสันต์¹ และ พัชรพร พิกุลขวัญ²Krittayaporn Praisan¹ and Pattaraporn Pikunkwan²¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา¹Email: 16515283@aru.ac.th; ²Email: ppattaraporn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการตั้งสมมติฐาน และทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปรก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 65 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แบบทดสอบทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 84.33/80.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับชุดการทดลองอย่างง่าย เรื่อง การเปลี่ยนสถานะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการตั้งสมมติฐาน, ทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร, ชุดการทดลองอย่างง่าย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสาร และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์

The Development of Science Learning Achievement on Changes of Matter and Attitude
towards Science of Grade 5 Students Using 5E Inquiry-Based Learning Combined with Science
Games.

ทิพย์อัมภรณ์ ศาสตร์สมัย¹ และ ชมพูนุท สุขหวาน²

Thipamporn Sartsamai¹ and Chompunut Sukwan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515159@aru.ac.th; ²Email: Chompunut@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสารของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์ กับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) เพื่อศึกษาเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (เจียพันธ์บำรุง) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสาร มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสาร มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 และ 3) แบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาประสิทธิภาพ E1/E2

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 90.98/89.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของสาร คิดเป็นร้อยละ 89.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นร่วมกับเกมวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีเจตคติต่อวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น, เกมวิทยาศาสตร์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์, เจตคติต่อวิทยาศาสตร์

การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมการสร้างแบบจำลองตามแนวคิดสเต็มศึกษา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง หิน วัฏจักรหิน และซากดึกดำบรรพ์

The Development of Creative Thinking Skills through
Model-Building Activities Based on the STEAM Education Approach for
Grade 6 Students on the Topic of Rocks, the Rock Cycle, and Fossils.

จตุชาติเป็ เจริญสิริกุลชัย¹ และ พัชรภร พูลบุญ²

Jutathip Charoensirakulchai¹ and Patcharaporn Poolbun²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515029@aru.ac.th; ²Email: jack_yudya@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมการสร้างแบบจำลองตามแนวคิดสเต็มศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง หิน วัฏจักรหิน และซากดึกดำบรรพ์ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการสร้างแบบจำลองตามแนวคิดสเต็มศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษา จำนวน 6 แผน 2) แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีค่าความสอดคล้อง (IOC) = 0.85 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบกิจกรรมการสร้างแบบจำลองตามแนวคิดสเต็มศึกษา มีค่าความสอดคล้อง (IOC) = 0.76 สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมี $\bar{X} = 2.89$ S.D. = 0.99 คิดเป็นร้อยละ 72.12 และมีร้อยละความก้าวหน้า 45.99 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการสร้างแบบจำลองตามแนวคิดสเต็มศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมี $\bar{X} = 2.98$ S.D. = 1.21 และคิดเป็นร้อยละ 59.62

คำสำคัญ: การสร้างแบบจำลอง, ทักษะการคิดสร้างสรรค์, สเต็มศึกษา

การพัฒนาโมเดลทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐาน
เรื่อง ปรากฏการณ์ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างดวงอาทิตย์ โลกและดวงจันทร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
Development of Scientific Concepts Using a Model-Based Learning Management Approach:
The Phenomena Resulting from Interactions Between the Sun, Earth, and Moon of Grade 9
Students

นุชนาฏ บุญเปี่ยม¹ และ พัชรารกร พูลบุญ²
Nutchanat Bunpiam¹ and Patcharaporn Poolbun²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515160@aru.ac.th; ² jack_yudya@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาโมเดลทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐาน เรื่อง ปรากฏการณ์ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างดวงอาทิตย์ โลกและดวงจันทร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐาน เรื่อง ปรากฏการณ์ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างดวงอาทิตย์ โลกและดวงจันทร์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีอ่างทอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 564 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 40 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบจำลองเป็นฐาน จำนวน 4 แผน (2) แบบวัดความสามารถในการสร้างโมเดลทางวิทยาศาสตร์จำนวน 20 ข้อ และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานเรื่อง ปรากฏการณ์ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างดวงอาทิตย์ โลกและดวงจันทร์จำนวน 12 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าทีโดยใช้ T-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบจำลองเป็นฐานมีความสามารถในการสร้างโมเดลทางวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้นร้อยละ 89.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.05, S.D. = 0.58) คิดเป็นร้อยละ 81.08 โดยเฉพาะด้านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} = 4.10, S.D. = 0.57) คิดเป็นร้อยละ 82.04 รองลงมาคือ ด้านการวัดและประเมินผล (\bar{X} = 4.05, S.D. = 0.64) คิดเป็นร้อยละ 81.10 ด้านผู้สอน (\bar{X} = 4.03, S.D. = 0.64) คิดเป็นร้อยละ 80.67 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ (\bar{X} = 4.02, S.D. = 0.70) คิดเป็นร้อยละ 80.50 ตามลำดับ

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐาน, โมเดลทางวิทยาศาสตร์, แบบจำลอง

การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี
เสมือนจริง เรื่องร่างกายมนุษย์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Developing Technology Utilization Skills through Inquiry-Based Learning with Virtual Reality
Media on the Human Body for Grade 8 Students

อภิเชษฐ์ กิจกระสัน¹ และ ภูษนิศา สุวรรณศิลป์²
Apichet kitkrasan¹ and Pusanisa Suwansil²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515035@aru.ac.th; ²Email: pusanisa.suwansil@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการใช้เทคโนโลยีก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษารายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2568 โรงเรียนเสนา "เสนาประสิทธิ์" จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ 2) แบบวัดทักษะการใช้เทคโนโลยี และ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (E1/E2) มีค่าเท่ากับ 81.79/83.85 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 2) นักเรียนมีคะแนนทักษะการใช้เทคโนโลยีหลังเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ได้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้, เทคโนโลยีเสมือนจริง, ทักษะการใช้เทคโนโลยี, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์

ผลการศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง การแยกสารผสม

.A study on the science problem-solving ability of Grade 8 students using problem-based
learning combined with peer-tutoring techniques in the topic of separation of mixtures

อมริศา วงษ์เนตร¹ และ วิชชุดา พलयงนอก²
Amarisa Wongnet¹ and Witchuda Ponyangnok²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515165@aru.ac.th; ²Email: Witchuda.wp@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การแก้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง การแยกสารผสม มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้เกิด แรงจูงใจ ในการเรียนรู้ และเกิดการ ประยุกต์ใช้ความรู้ ในสถานการณ์จริงได้ดีกว่าการเรียนแบบบรรยายทั่วไป และเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและคงทน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง และ 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด จำนวน 6 แผน 16 ชั่วโมง มีค่าความสอดคล้อง IOC ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.70 ขึ้นไป 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การแยกสารผสม แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน โดยใช้ค่าวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้ T-test , ค่าเฉลี่ย SD (Standard Deviation หรือ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน) 3) แบบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 5 ระดับ จำนวนข้อคำถาม 6 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.67-1.00 ซึ่งมีดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า 1) จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 32 คน เรื่อง การแยกสารผสม ก่อนเรียนนักเรียนมีค่าเฉลี่ย ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การแยกสารผสม เท่ากับ 8.91 และหลังเรียนนักเรียนมีค่าเฉลี่ยความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การแยกสารผสม เท่ากับ 16.50 เมื่อเปรียบเทียบพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5 และ 2) ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 32 คน เรื่อง การแยกสารผสม โดยใช้แบบวัด 5 ระดับ จำนวนข้อคำถาม 6 ข้อ และใช้เกณฑ์ Rubric ในการประเมินผลการเรียนรู้และสมรรถนะ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, ทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอน, เทคนิคเพื่อนคู่คิด, การคิด แก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือดของสัตว์และมนุษย์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

Improving learning achievement in the topic of the circulatory system of animals and humans using the inquiry-based learning model (5E) combined with the STAD technique of Grade 11th students

ภัทรพล กองเนียม¹ ศิริรัตน์ ศิริพรวิศาล² ภัทรภร พิกุลขวัญ³ วชรภัทร เตชะวัฒนศิริดำรง⁴ และ ธนากร วิชัยยา⁵

Phattharaphon Kongniam¹ Sirirat Siripornvisal² Pattaraporn Pikunkwan³

Wacharapatr Techawattanasiridumrong⁴ and Thanakorn Vichaiya⁵

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา แขนงวิชาชีววิทยา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา แขนงวิชาชีววิทยา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

³อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

⁴อาจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

⁵อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา แขนงวิชาชีววิทยา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹16532180@aru.ac.th; ²sirat.se@ms.aru.ac.th; ³ppattaraporn@aru.ac.th; ⁴ananxisu163@gmail.com; ⁵thanakorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีประสิทธิภาพ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือดของสัตว์และมนุษย์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD และ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 40 คน โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือดของสัตว์และมนุษย์จำนวน 30 ข้อ และ (3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที โดยใช้ t -test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค STAD โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.26, S.D. = 0.81) และคิดเป็นร้อยละ 85.20 โดยเฉพาะฉันมีความสนใจที่จะเรียนรู้หรือปฏิบัติกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} = 4.53, S.D. = 0.59) และคิดเป็นร้อยละ 90.50 รองลงมาคือ ขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้ทำให้ฉันมีความรู้และความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น (\bar{X} = 4.48, S.D. = 0.71) และคิดเป็นร้อยละ 89.50 และฉันสามารถหาแนวทางการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบจากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมนี้ (\bar{X} = 4.45, S.D. = 0.77) และคิดเป็นร้อยละ 89.00 ตามลำดับ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 5 ขั้น (5E), เทคนิค STAD, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา สังคมศึกษา



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องอริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้อง

รายวิชาพระพุทธศาสนา ด้วยเทคนิคสตอรี่ไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย

Enhancing Grade 7 Students' Learning Achievement in Buddhism: A Storyline Approach to the Four Noble Truths at Ayutthaya Wittayalai School

ณัฐวุฒิ ศีลธรรม¹ และ ธีรวัฒน์ มอนไธสง²

Nattawut Sinlatham¹ and Teerawat Montaisong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวัฒน์ มอนไธสง สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16516067@aru.ac.th; ²Email: teerawat_1974@hotmail.ac.th

บทคัดย่อ

วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เรื่อง อริยสัจ 4 และหลักธรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเทคนิคการสอนแบบสตอรี่ไลน์ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคสตอรี่ไลน์ และ 3) เพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคสตอรี่ไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์ วิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง อริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้อง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 7 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง อริยสัจ 4 และหลักธรรม ที่เกี่ยวข้อง แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 35 ข้อ เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ฉบับ และแบบทดสอบหลังเรียน 1 ฉบับ มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์ วิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง อริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้อง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 จำนวน 37 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การหาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 คะแนนพัฒนาการ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเที่ยงตรง ความยากง่าย อำนาจจำแนก ความเชื่อมั่น

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนเรื่อง อริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้อง รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเทคนิคการสอนแบบสตอรี่ไลน์มีค่าเท่ากับ 86.17/82.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เรื่อง อริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้อง รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยเทคนิคการสอนแบบสตอรี่ไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 0.58 หรือร้อยละ 58 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่อง อริยสัจ 4 และหลักธรรมที่เกี่ยวข้องรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเทคนิคสตอรี่ไลน์อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้ด้วยเทคนิคสตอรี่ไลน์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานกับการเสริมสร้างสมรรถนะสังคมในรายวิชาสังคมศึกษา
โรงเรียนบ้านคลองตะเคียนหมู่ 2 (วันครู 2504)

Board Game-Based Learning for Enhancing Social Competency in Social Studies of
Ban-Klongtakian Moo 2 School (WanCru 2504)

เพชรไพลิน เหมวัน¹ และ พัสสกรณ์ วิวรรณมงคล²

Phetphailin Haemmawan¹ and Phatsakon WiWanthamongkhon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515263@aru.ac.th; ²Email: wphatsakon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อสมรรถนะสังคมของนักเรียน 2) เปรียบเทียบสมรรถนะสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคลองตะเคียนหมู่ 2 (วันครู 2504) จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมจำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 20 ข้อ 3) แบบวัดสมรรถนะสังคม จำนวน 5 ข้อ และ 4) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อสมรรถนะสังคมของนักเรียน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.14 และหลังเรียนเท่ากับ 15.44 แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะสังคมของนักเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 2.03 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังเรียนเท่ากับ 3.67 อยู่ในระดับดีมาก แสดงถึงการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอของนักเรียนสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสมรรถนะสังคมของนักเรียนให้พัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้น เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาสังคมศึกษาและรายวิชาอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, สมรรถนะสังคม, การเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหน้าที่พลเมือง

โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปทุมวิทยาคาร

The Development of Learning Achievement in Social Studies on the Topic of Civic Duties
Through Online Game-Based Learning for Grade 6 Students at Pathomwitthayakarn School

พัชวิมล แจ่มฟ้า¹ และ พัสสกรณ์ วิวรรณมงคล²

Pachawat Jamfa¹ and Phatsakon Wiwanthamongkhon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515149@aru.ac.th; ²Email: Wphatsakorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน พลเมือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปทุมวิทยาคาร จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ซึ่งรวมผสานเกมการศึกษา จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) โดยใช้การทดสอบหาค่าสถิติที (T-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เกมออนไลน์

การพัฒนาความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Improving student satisfaction and academic achievement in Buddhist Studies among sixth-grade students through game-based learning.

พลกฤษณ์ศกรณ์ ไพรสันเทียะ¹ และ ปิยะ มือนันต์²
Phonkitsakorn Paisanthia and Piya Meeanunt

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปิยะ มือนันต์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515148@aru.ac.th; ²Email: Piyatogether2516r@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุตินสหราษฎร์ และ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือทั้งด้านความยากง่าย ค่าความเชื่อมั่น ร้อยละความก้าวหน้าของข้อมูล ค่าดัชนีประสิทธิผล การหาค่าเฉลี่ยวิเคราะห์ความพึงพอใจ

ผลการวิจัยนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนในกลุ่มทดลองแสดงถึงความพึงพอใจระดับมากในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์
เรื่อง “อยุธยาחרรรษา” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพีระยานุเคราะห์ 1
โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน

Enhancing Grade 5 Students Achievement and Satisfaction in the "Joyful Ayutthaya"
History Unit Using Game-Based Learning at Peerayanukroh 1 Border Patrol Police School

เยาวลักษณ์ สืบบุก¹ และ ปิยะ มือนันต์²
Yaowalak seubbuk¹ and piya Meeanunt²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปิยะ มือนันต์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515079@aru.ac.th; ²Email: Piyatogether2516@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง “อยุธยาחרรรษา” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพีระยานุเคราะห์ 1 โดยใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนพีระยานุเคราะห์ 1 จำนวน 7 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง “อยุธยาחרรรษา” เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และเกมการศึกษา เรื่อง “อยุธยาחרรรษา” สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มเดียว

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 11.92 และ 17.24 ตามลำดับ และมีร้อยละความก้าวหน้าทางการเรียนเท่ากับ 26.6 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง “อยุธยาחרรรษา” สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้าง ความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: เกมการศึกษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ, วิชาประวัติศาสตร์, อยุธยาחרรรษา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ
วัฒนธรรม วิชาพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวเชิงรุก (บทบาทสมมติ)

Development of Learning Achievement in the Social Studies, Religion and Culture Learning
Area, Buddhist Subject, for Grade 6 Students by Using Active Learning Management (Role-
Playing)

ระเริงชล จาดคำ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์

RAREANGCHON JADKAM and SOMKAMOL KANCHANAPIBOON

¹นักศึกษาลัทธิสุทธครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร.สมกมล กาญจนพิบูลย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515151@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องหลักธรรมของพระพุทธเจ้า ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรพินิตพิทยาคารและ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมของพระพุทธเจ้า โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรพินิตพิทยาคาร จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวเชิงรุก วิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักธรรมของพระพุทธเจ้า โดยการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรพินิตพิทยาคาร 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบสอบถามเจตคติของนักเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเรื่อง หลักธรรมของพระพุทธเจ้า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย 1) ค่าเฉลี่ย (x) 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) 3) การทดสอบค่าที (Paired Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนเพิ่มขึ้นจาก 13.00 คะแนนเป็น 26 คะแนนแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้และทักษะการคิดของนักเรียน 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ อยู่ในระดับมากที่สุด สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวเชิงรุกโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาชีวิตของผู้เรียนได้นอนาคต

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การแสดงบทบาทสมมติ, การจัดการเรียนรู้ตามแนวเชิงรุก

การพัฒนาแบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผล เรื่อง สิทธิ หน้าที่ของเด็ก
สำหรับนักเรียนประถมศึกษาในชั้นเรียนรวม

Development of a reasoning skills exercise on the topic of children's rights and responsibilities
for elementary school students in inclusive classrooms.

ลลิตา จำปากร¹ และ พัศกรณ วิวรรณมงคล²

Lalita jumpakorn¹ and Patsakon Wiwanthamongkhon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515152@aru.ac.th; ²Email: wphatsakorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผล เรื่อง สิทธิและหน้าที่ของเด็ก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในชั้นเรียนรวม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลในชั้นเรียนรวม 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดอัมพวัน จำนวน 7 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผล เรื่อง สิทธิ หน้าที่ของเด็ก 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาแบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 57.13/81.43 ซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลในชั้นเรียนรวม พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนเพิ่มขึ้น โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 62.41 และนักเรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 5.00 สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ของเด็ก และช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลของนักเรียนได้ เหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนรวม

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, แบบฝึกทักษะ, การคิดเชิงเหตุผล, สิทธิและหน้าที่ของเด็ก

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา หน้าที่พลเมืองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ TGT (Team – Game – Tournament)

Developing Learning Achievement in Civic Duties among Grade 8 Students Through the Team-Game-Tournament (TGT) Instructional Method

ลลิตา ฉิมแก่น¹ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์²

Lalita Chimkaen¹ and Somkamon Kanchanapiboon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515153@aru.ac.th; ²Email: ksomkamol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการจัดการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการจัดการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยประเภทการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคTGT 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคTGT สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ TGT วิชา หน้าที่พลเมืองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.23 และหลังเรียนเท่ากับ 12.93 ผลรวมความก้าวหน้าเท่ากับ 148 ความก้าวหน้ากึ่งกลางสองเท่ากับ 620 และค่าร้อยละความก้าวหน้าคือ ร้อยละ 19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 10 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแล้ว คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการจัดการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.74 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, นักเรียน

การจัดการเรียนการสอนเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและพุทธศาสนสุภาษิตโดยใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนวัดพระญาติการาม(ศุภสุขบำรุง)

This study aimed to investigate the effects of game-based learning management on learning achievement and student satisfaction in teaching Buddhist principles and Buddhist proverbs among Grade 8 students at Wat Phra Yatikaram (Supasukbamrung) School.

ศรยุทธ ดอนจันทร์¹ และ ปิยะ มือนันต์²
Sorayut Donchan¹ and Piya Mee-anunt²

¹นายศรยุทธ ดอนจันทร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยะ มือนันต์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515154@aru.ac.th; ²Email: Piyatogether2516@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและ พุทธศาสนสุภาษิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและพุทธศาสนสุภาษิต โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และ สถิติที่ใช้ในการวิจัย t-test ร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและพุทธศาสนสุภาษิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับ มากที่สุด สรุปได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, ความพึงพอใจ

การจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ของมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนภาชี "สุนทรวิธานุกูล"

Enhancing Academic Achievement and Learning Satisfaction in Economics through Game-
Based Learning for Grade 9 Students at Phachi "Soontorn Witthayanugul" School

สกุลกาญจน์ ตรีเมฆ¹ และ ปิยะ มือนันต์²
Sakunkarn Treemek¹ and Piya Mee-Anunt²

¹นางสาวสกุลกาญจน์ ตรีเมฆ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปิยะ มือนันต์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515074@aru.ac.th; ²Email: Piyatogether2516@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ มัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในสาระเศรษฐศาสตร์ การวิจัยนี้ใช้วิธีการทดลองแบบกลุ่มเดียว โดยมีการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โรงเรียนภาชี "สุนทรวิธานุกูล" ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 มีจำนวนนักเรียน 38 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายโดยใช้วิธีการจับฉลาก จำนวน 20 ข้อ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในสาระเศรษฐศาสตร์ ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวัดความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนรู้ รวมถึงการทดสอบความแตกต่างของคะแนนโดยใช้ t-test การวิเคราะห์ความพึงพอใจใช้แบบสอบถามจำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีการวัดระดับความพึงพอใจโดยใช้มาตราส่วนลิเกิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ ข้อมูลที่ได้จะถูกวิเคราะห์โดยการคำนวณค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อสรุประดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .01$) 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง โดยเฉพาะในด้านความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมในการเรียน การวิจัยนี้เสนอแนะให้มีการนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนเพิ่มเติมเพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.175 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.024

คำสำคัญ: สาระเศรษฐศาสตร์, การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
และส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เรื่องแบบอย่างทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
Problem-based learning management to develop academic achievement and promote
desirable characteristics in the area of social role models for third-grade students

สุดารัตน์ ภู่อสุข¹ และ พัสสกรณ์ วิวรรณมงคล²
Sudarat Poosuk¹ and Phatsakon Wiwanthamongkhon²

¹นักศึกษาลัทธิศรัทธาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515262@aru.ac.th; ²Email: wphatsakon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องแบบอย่างทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านมีวินัย และใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาลชุมชนป้อมเพชร จำนวน 27 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านมีวินัยและใฝ่เรียนรู้ จำนวน 6 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3) การทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องแบบอย่างทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 8.00 เป็น 16.52 คะแนน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้และทักษะการคิด ของนักเรียน และ 2) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านมีวินัยและใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับ มากโดยมีค่าเฉลี่ยด้านละ 2.84 ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เรียนได้ในอนาคต

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน, คุณลักษณะอันพึงประสงค์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อาณาจักรอยุธยา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์
และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The implementation of instructional activities in the History subject aims to enhance
analytical thinking skills and improve the learning achievement of Grade 8 students

อนวัช เพียรยิ่ง¹ และ พัสสรณ์ วิวรรณมงคล²

Anawat Phianying¹ and Phatsakorn Wiwanthamongkhon²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹ Email : 16515155@aru.ac.th; ² Email : wphatsakon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องอาณาจักรอยุธยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดฝั่งแคด(บุญสืบวิชนูปถัมภ์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 7 คน ซึ่งได้มาโดยได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากโรงเรียนมีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แคห้องเดียวเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชา ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน โดยจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 1 ครั้ง จำนวน 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 9 สัปดาห์ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชา ประวัติศาสตร์ โดยใช้แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้สำหรับวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3) การหาค่าสถิติที (T-test dependent) 4) ร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 7.29 ผลการประเมินอยู่ในระดับดี 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 คน หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 21 คะแนน มีค่ามากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความพึงพอใจ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในด้านต่าง ๆ ของโลก
โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิง ร่วมกับการใช้พื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์

A Study of Learning Achievement and Satisfaction on the Topic of World Historical
Development in Various Aspects through Cooperative Learning Combined with Project-Based
Learning among Grade 9 Students at Chomsurang Upatham School

อิชยา นามืองรักษ์¹ และ ปิยะ มือนันต์²

Itchaya Namueangrak¹ and Piya Mee-anan²

¹นางสาวอิชยา นามืองรักษ์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยะ มือนันต์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515078@aru.ac.th; ²Email: piyatogether2516@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชา
ประวัติศาสตร์เรื่อง พัฒนาการของภูมิภาคต่างๆ ของโลก โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน และ เพื่อศึกษา
ความพึงพอใจที่มีต่อการการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์เรื่อง พัฒนาการ ของภูมิภาคต่างๆ ของโลก โดย
การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ จำนวน 1 ห้องจำนวนนักเรียน 39 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้
ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบอัตนัย จำนวน 45 ข้อ คะแนนเต็ม 45 คะแนน ผลการวิเคราะห์
มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 1.00 2) แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวนข้อคำถาม 5 ข้อ
สถิติที่ใช้ในการวิจัย ร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนเป็นไปตาม
สมมติฐานที่กำหนด ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 15.97 เป็น 24.31 คะแนน จากคะแนนเต็ม 45 คะแนน
และ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากต่อการจัดการเรียนรู้แบบเชิง รุกร่วมกับการใช้เกม
เป็นฐาน เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนด ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวม 4.55
จาก 5 คะแนน) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับเกมเป็นฐาน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและความพึงพอใจของ
นักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม
และควรได้รับการส่งเสริมในบริบทการเรียนการสอนปัจจุบัน

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนแบบเชิงรุกร, เกมเป็นฐาน

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะความ
เข้าใจเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
Development of Online Game-Based Learning Activities to Enhance Learning Achievement
and Understanding of the Thai Constitution and Politics among Grade 7 Students

อิษฎาอร ฤกษ์สง่า¹ และ พัสสกรณ์ วิวรรณมงคล²

Itsadaon Lerksanga¹ and Phatsakon Wiwanthamongkhon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515156@aru.ac.th; ²Email: wphatsakon@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทย 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐาน 3) ศึกษาทักษะความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทย 4) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนสตรีอ่างทอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้วิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐาน จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ 3) แบบวัดทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทย 20 ข้อ 4) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐาน จำนวน 14 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) 2) ค่าสถิติที่ (t-test dependent) 3) ค่าเฉลี่ย 4) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทยที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (83.27/82.00) 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาทักษะความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญและการเมืองการปกครองไทย พบว่า คะแนนทักษะความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เกมออนไลน์เป็นฐาน, รัฐธรรมนูญ, การเมืองการปกครองไทย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิคเอสทีเอตี ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผักไห่ “สุทธาประมุข”

Development of learning achievement of the Social Studies Religion and Culture Subject
Civil Duties, Culture and Social Life by using STAD Technique Cooperative Learning of Grade Eight
at Phakhaisutthapramuk School

ธนากร สารสะ¹ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์²
Thanakorn Sarasa¹ and Somkamol Kanchanapiboon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515068@aru.ac.th; ²Email: ksomkamol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอสทีเอตีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง สถาบันทางสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิคเอสทีเอตีระหว่างก่อนเรียนรู้และหลังเรียนรู้ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบเอสทีเอตี กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนผักไห่ “สุทธาประมุข” สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือก แบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง สถาบันทางสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนรูปแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ของนักเรียนแบบประเมินค่าชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเที่ยงตรง ค่าความเชื่อมั่น ค่าความยากง่ายของข้อสอบ ค่าอำนาจจำแนกข้อสอบ และค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอสทีเอตี เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 92.34/89.49 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอสทีเอตี เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอสทีเอตี เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอสทีเอตีอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบเอสทีเอตี

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการมีส่วนร่วมทางการเรียน
รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก

The Development of Academic Achievement and Student Engagement Skills in the
Foundationl Social Studies Course (Content Strand 2: Citizenship, Culture, and Social Life)
of Mathayom 2 (Grade 8) Students Through an Active Learning Approach.

นราธร พุ่มไสว¹ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์²

Narathon Pumsawai¹ and Somkamol Karnchanapiboon²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515129@aru.ac.th; ²Email: ksomkamol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการมีส่วนร่วมทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอยุธยาสุรณ อำเภพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียนจำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 37 คน จากประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนโรงเรียนอยุธยาสุรณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 11 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 440 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก จำนวน 8 แผน จำนวน 8 คาบเรียน มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.66-1.00 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก แบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.66-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 และ 3) แบบประเมินทักษะการมีส่วนร่วมทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.66-1.00 มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77 สถิติที่ใช้ในการวิจัยค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (X) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 83.78/87.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และ 3) ทักษะการมีส่วนร่วมทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก, การมีส่วนร่วมทางการเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษาเรื่องพุทธประวัติโดยใช้บอร์ดเกม เป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองยาง สพป.อ่างทอง

The Development of Learning Achievement in Social Studies on the History of the Buddha Using Board Games for Grade 6 Students at Wat Nong Yang School, Ang Thong Primary Educational Service Area Office

ปาไลนี ประสงค์พร¹ และ ธีระวัฒน์ มอนไฮสง²
Palinee Pasingphon¹ and Teerawat Monthaisong²

¹นักศึกษาลัทธิสุตตรศาสนาสาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515070@aru.ac.th; ²Email: teerawat_1974@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องพุทธประวัติ โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองยาง จำนวน 17 คน เครื่องมือได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา เรื่องพุทธประวัติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา เรื่องพุทธประวัติ ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ต่อวิชาสังคมศึกษา เรื่องพุทธประวัติ ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองยาง มีพัฒนาการการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของเรื่องพุทธประวัติ โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เป็นไปตาม เกณฑ์ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพุทธประวัติ โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองยาง มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น ร้อยละ 70.06 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เรื่องพุทธประวัติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองยาง มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยพบว่าผลรวมของระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.41 S.D.=0.51)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, บอร์ดเกมเป็นฐาน, พุทธประวัติ

“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยการ จัดการ เรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาของ
นักเรียน ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี(ชุมชนจันทนประชาสรรค์)”

"Improving Learning Outcomes in History through Active Learning Integrating Educational Games for Grade 6
Students at Wat Julamani (Chunhachantana Prachasan) School"

จักรนรินทร์ สุภาพทรัพย์ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์

Jaknarin Supabsab and Somkamol Kanchanapiboon

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: 16515259@aru.ac.th; Email: ksomkamol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี (ชุมชนจันทนประชาสรรค์) และ 2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี (ชุมชนจันทนประชาสรรค์) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี (ชุมชนจันทนประชาสรรค์) จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดย วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ 2) แบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ 3) แบบการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี (ชุมชนจันทนประชาสรรค์) และ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจุฬามณี (ชุมชนจันทนประชาสรรค์) หลังเรียนนั้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด สรุปได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 จาก คะแนนเต็ม 5 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 โดยส่วนใหญ่ทุกข้อมีความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้เชิงรุก, เกมการศึกษา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยอยุธยา รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแหล่งเรียนรู้โบราณสถานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Improving academic achievement in the subject of Thai development during the Ayutthaya period, history course, using the historical method combined with archaeological sites as a learning base, for grade 8 students at the Demonstration School of Phra Nakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

ชลชาติ เรืองวงศ์¹ และ ธีระวัฒน์ มอนไธสง²

Chonlachat Rueangwong¹ and Teerawat Montaisong²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระวัฒน์ มอนไธสง สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515065@aru.ac.th; ²Email: teerawat_1974@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแหล่งการเรียนรู้โบราณสถานในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยาเป็นฐาน ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแหล่งการเรียนรู้โบราณสถานในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยาเป็นฐาน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแหล่งการเรียนรู้โบราณสถานในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยาเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 1.00 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งการเรียนรู้โบราณสถานในท้องถิ่นเป็นฐาน มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 1.00 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแหล่งการเรียนรู้โบราณสถานในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยาเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับโบราณสถานในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับโบราณสถานในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วิธีการทางประวัติศาสตร์, โบราณสถาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดตองปุโบราณคณิสสร โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิคจิ๊กซอว์ (jigsaw)

Improving academic achievement in the subject of Buddhist Studies, specifically on important
Buddhist days, for 5th grade students at Wat Tongpu Boran Khanissara Municipal School,
using the cooperative learning model with the jigsaw technique.

ชินกฤต ปานทองดี¹ และ ปิยะ มือนันต์²
Chinnakrit Panthongdee¹ and Piya Meeanunt²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปิยะ มือนันต์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515145@aru.ac.th; ²Email: piyatogether2516@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แผนการสอน
เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้
เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนเทศบาลวัดตองปุโบราณคณิสสร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 นักเรียนจำนวน 10 คน โดยใช้การเลือก
แบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ 2) แบบทดสอบ 3) ผลสัมฤทธิ์
เปรียบเทียบการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์
(jigsaw) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (f) ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Artsysis)
การหาค่าความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาพระพุทธศาสนา เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (jigsaw) ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 80.00/81.50
ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์
(jigsaw) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง สงครามเย็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนป่าโมกซ์วิทยาคม โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา

The Development of History Learning Achievement
On the Cold War Topic of Grade 9 students Pamok Witthayaphum School
through Active Learning Integrated with Educational Games

พานพวงศ์ ชูยเชียงสา¹ และ พัสสกรณ์ วิวรรณมงคล²

Panupong Suisiangsa¹ and Phatsakon Wiwanthamongkhon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515261@aru.ac.th; ²Email: Wphatsakom@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมการศึกษา 2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องสงครามเย็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนป่าโมกซ์วิทยาคม จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) โดยใช้การทดสอบหาค่าสถิติที (T-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.72 สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนที่มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.96 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.7 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องสงครามเย็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 อยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา ช่วยส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์มีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมการศึกษา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Thinking Based Learning ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 (ปวช.2)
Thinking-Based Learning for Enhancing Analytical Thinking Skills in Civic and Moral Duties
A Case Study of Second-Year Vocational Certificate Students

ณิชภาพทร กมลพันธ์¹ และ ปิยะ มีอนันต์²
Nichaphat Kamonpan¹ and Piya Meeanunt²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515260@aru.ac.th; ²Email: Piyatogether2516@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Thinking Based Learning ที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 และ 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนแผนกเทคนิคคอมพิวเตอร์ กลุ่ม1 และกลุ่ม2 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) วิทยาลัยเทคนิคพระนครศรีอยุธยา จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Thinking Based Learning จำนวน 4 แผน 2) แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม จำนวน 20 ข้อ และ 4) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.67 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.11 ของนักเรียนทั้งหมดที่ผ่านเกณฑ์ และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 12.00 คะแนน เป็น 17.42 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นสุทธิ +5.42 คะแนน และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 61.11 เป็นร้อยละ 97.22 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Thinking Based Learning สามารถแก้ปัญหาการเรียนแบบเน้นเนื้อหาโดยเปลี่ยนมาเป็นการเน้นกระบวนการคิด ซึ่งช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับดี $\mu = 13.67$ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผู้ผ่านเกณฑ์เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 97.22 ผลการวิจัยนี้ยืนยันว่ากระบวนการ Thinking Based Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ให้มีความเข้าใจที่คงทน และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, Thinking Based Learning (TBL), ทักษะการคิดวิเคราะห์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลุมพลีชานุพถัมภ์ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Improving the academic achievement in Civics, specifically on the topic of Thai regional
culture, of fourth-grade students at Lumpheechanupatham School through active learning.

ญาณิศา ดีสุระกุล¹ และ ธีรวัฒน์ มอนไธสง²
Yanisa Deesurakun¹ and Teerawat Montaisong²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515146@aru.ac.th; ²Email: teerawat_1974@hotmail.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อาเซียนหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์
รายวิชาหน้าที่พลเมืองเรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1
จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมือง
เรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ
เรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน
ต่อการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test และ หาค่าร้อยละ
และค่าเฉลี่ยจากค่า E_1/E_2

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง วัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนลุมพลีชานุพถัมภ์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.60/85.70 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง
เรื่องวัฒนธรรมในแต่ละภาคของไทย โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลุมพลีชานุพถัมภ์
มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น โดยค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.64 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลุมพลีชานุพถัมภ์
มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกอยู่ในระดับมากที่สุด โดยพบว่า ผลรวมของระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
(\bar{X} = 4.77 S.D.= 0.43)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกรุงธนบุรี วิชาประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดท่าใหม่

Improving academic achievement in the subject of Thonburi, History, using an educational
game-based learning method, for 5th grade students at Wat Tham Mai School.

นฤปดี รัมมะบุตรี¹ และ ธีรวัฒน์ มอนไรสง²

Naruebodee rummabuth¹ and Teerawat Montaisong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวัฒน์ มอนไรสง สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515147@aru.ac.th ²Email: teerawat_1974@hotmail.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ เรื่องกรุงธนบุรี วิชาประวัติศาสตร์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิคเกมการศึกษา ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผล
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยเทคนิคเกมการศึกษา 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการเรียน
ในรายวิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
โรงเรียนวัดท่าใหม่ (สำเภาล่ม) จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้
วิชา ประวัติศาสตร์ เรื่องกรุงธนบุรี จำนวน 5 แผนการสอน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
จำนวน 40 ข้อ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมในการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย การหาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80
คะแนนพัฒนาการ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเที่ยงตรง ความยากง่าย อานาจจำแนก ความเชื่อมั่น

ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนเรื่อง กรุงธนบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยเทคนิค
การสอนแบบเกมศึกษามีค่าเท่ากับ 76.52/83.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เรื่อง กรุงธนบุรี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลัง ด้วยเทคนิคการสอนแบบเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 0.72 หรือร้อยละ 72 3.
เพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้เรื่อง กรุงธนบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยเทคนิคเกมการศึกษา
อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบเกมการศึกษา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์
เรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติโดยการเรียนรู้แบบบูรณาการ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหน้าโคก(วิสุทธิศึกษา)

The Development of Learning Achievement in History on the Topic
of "Foreign Cultural Influences" through Integrated Learning
of Grade 5 Students at Wat Na Khok (Visutthi Suksa) School

ขวัญฤทัย แสงหิ่งห้อย¹ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์²

Kwanrutay Sanghinghoy¹ and Somkamol Kanchanapiboon²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515063@aru.ac.th; ²Email: ksomkamol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติ ของนักเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหน้าโคก(วิสุทธิศึกษา) จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) เท่ากับ 0.67-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 และ 4) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และการทดสอบค่าที (t-test for dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (คะแนนเฉลี่ย = 11.27) สูงกว่าก่อนเรียน (คะแนนเฉลี่ย = 9.07) โดยนักเรียนจำนวน 13 คนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.07 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 11.27 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยนักเรียนส่วนใหญ่จำนวน 11 คน (ร้อยละ 73.33) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด รองลงมาคือระดับมาก จำนวน 2 คน (ร้อยละ 13.33) และระดับปานกลาง จำนวน 2 คน (ร้อยละ 13.33) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยนักเรียนส่วนใหญ่เข้าใจเนื้อหามากขึ้น สามารถนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับวิชาอื่นๆ และชีวิตจริงได้ดีขึ้น พร้อมทั้งมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวอย่างชัดเจน

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเรียนรู้แบบบูรณาการ, ประวัติศาสตร์, อิทธิพลวัฒนธรรมต่างชาติ, ความพึงพอใจ, เจตคติ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียง
ใช้ในชีวิตรประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนวัดไชยภูมิ(ไชยภูมิวิทยาการ) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

A study of academic achievement and satisfaction with the application of the Sufficiency
Economy Philosophy in daily life of Grade 8 students
at Wat Chaiyaphum School (Chaiyaphum Wittayakarn), using integrated learning management.

รักษพล พินิจ¹ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์²

Rukpon pinit¹ and Somkamol kanjanapibul²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515073@aru.ac.th; ²Email: ksomkamol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักเศรษฐกิจพอเพียง และ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตรประจำวัน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดไชยภูมิ (ไชยภูมิวิทยาการ) จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบวัดความพึงพอใจต่อการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตรประจำวัน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ, เศรษฐกิจพอเพียง

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวพหุวัฒนธรรมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม
โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์

The Effects of Multicultural Education-Based Learning Management on the Academic
Achievement of Grade 8 Students in the Subject of Civic Education, Culture, and Social Life at
Wat Phutthaisawan School

นพมาศ หนูเล็ก¹ และ ธีระวัฒน์ มอนไรสง²
Noppamat Nulek¹ and Teerawat Montaisong²

¹นักศึกษาลัทธิสุตตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515069@aru.ac.th; ²Email: teerawat_1974@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการจัดการการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง พหุวัฒนธรรม โดยจัดการเรียนรู้ในวัฒนธรรมที่หลากหลาย ที่มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง พหุวัฒนธรรม โดยการจัดการเรียนรู้ในวัฒนธรรมที่หลากหลาย และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวัฒนธรรมที่หลากหลาย เรื่อง พหุวัฒนธรรม กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ จำนวน 34 คน เครื่องมือได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ในวัฒนธรรมที่หลากหลาย วิชาสังคมศึกษา เรื่องพหุวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง พหุวัฒนธรรม ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ต่อวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่องพุทธประวัติ ของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ มีพัฒนาการการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ของเรื่องพหุวัฒนธรรม โดยใช้การจัดการเรียนรู้ในวัฒนธรรมที่หลากหลาย เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่องพหุวัฒนธรรม โดยใช้ การจัดการเรียนรู้ในวัฒนธรรมที่หลากหลาย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นร้อยละ 87.50 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้โดยวัฒนธรรมที่หลากหลาย เรื่องพหุวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฒนธรรมที่หลากหลาย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยพบว่าผลรวมของระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.45, S.D.=0.49)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, พหุวัฒนธรรม, หน้าที่พลเมือง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพุทธประวัติ โดยใช้เกมการศึกษา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง)

Improving academic achievement in the subject of Buddhist history through an educational
game for Grade 7 students at Wat Pradu Songtham (Jiyaphan Bamrung) School.

ภัทรกร คงคุณ¹ และ สมกมล กาญจนพิบูลย์²

Pattarakorn Kongkun¹ and Somkamol Kanchanapiboon²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16515072@aru.ac.th; ²Email: ksomkamol@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา สังคมศึกษา เรื่องพุทธประวัติ ก่อนและหลัง การได้รับการใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชา สังคมศึกษา เรื่องพุทธประวัติ โดยใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง) จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดย รูปแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2)แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ เกมการศึกษา มีสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ สถิติทดสอบ T แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพุทธประวัติโดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดประดู่ทรงธรรม (จียพันธ์บำรุง) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ 0.5 และ 2) ความพึงพอใจ หลังได้รับการจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง Time line พุทธประวัติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 จากคะแนนเต็ม 5 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.13 โดยส่วนใหญ่แล้วทุกข้อมีความพึงพอใจมากที่สุด สรุปได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและมีความพึงพอใจหลังได้รับการจัดการเรียนรู้

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เกมการศึกษา



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู กุรงเก๋" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา ดนตรีศึกษา



การพัฒนาความสามารถด้านความคิดและความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากล
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษา

The development of thinking skills and memory of musical note transcription symbols among Grade 11/2
students through active learning integrated with educational games

นายธนดล คำสะอาด¹ และ ผศ.ดร.นภัสนันท์ จุนนเกษ²

Thanadon Khumsa¹- ard and Naphatsanan Junnakate²

¹ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

² อาจารย์ สาขาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522034@aru.ac.th ²Email: kewthanadon65@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านความคิด และ ความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมบิงโก (Bingo) 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนการพัฒนาความสามารถด้าน ความคิดและความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมบิงโก (Bingo) 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 การพัฒนาความสามารถด้านความคิดและความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากลของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมบิงโก (Bingo) กลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน 38 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) 2. เกมบิงโก (Bingo) 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความคิดและความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมบิงโก(Bingo)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การใช้เกมบิงโก (Bingo) สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีสากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้เกมบิงโก (Bingo) พบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะดนตรีสากลทั้งด้านการฟัง , พูดอ่าน และ เขียน 3) ในด้านความพึงพอใจ นักเรียนมีความสุขสนุกสนานและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกในระดับสูง ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน และ ความสนใจในดนตรีสากลมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : ความสามารถด้านความคิดและความจำเครื่องหมายแปลงเสียงโน้ตสากล , โน้ตสากล , เกมบิงโก (Bingo)

การพัฒนาความสามารถอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมจับคู่ตัวโน้ตสากล

The Developing the ability to read universal notes for 5th grade students using a learning management plan that combines note matching games.

กิตติพงษ์ นาคเกษม¹ และ สุรศักดิ์ เพชรคงทอง²
Kittipong Nskkasem¹ and Surasak Petkongthong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522213@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านโน้ตสากลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมจับคู่โน้ตสากลในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการเรียนในด้านการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และเพื่อหาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมจับคู่ตัวโน้ตสากล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดโตนดเตี้ย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 จำนวน 26 คนได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1.แผนการจัดการเรียนรู้ 2.เกมการศึกษา โดยการใช้เกมจับคู่ตัวโน้ตสากล เรื่อง การอ่านโน้ตสากล 3.แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อเกมจับคู่โน้ตสากล 4.แบบทดสอบวัดทักษะการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ สถิติใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติ (T-test for dependent)

ผลวิจัยพบว่า 1.ผลการเปรียบเทียบทักษะทางการเรียนและหลังเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมจับคู่โน้ตดนตรีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมจับคู่โน้ตสากลอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ทักษะการอ่านโน้ตดนตรีสากล, โน้ตดนตรีสากล, เกมจับคู่โน้ตดนตรี

การพัฒนาทักษะในการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมบิงโกดนตรี

ศุภิสรา ทรงพันธ์¹ และ อูมาภรณ์ กล้าหาญ²
Supisara Songphan¹ and Umaporn Klahan²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ ดร. สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522036@aru.ac.th; ²Email: t0897333485@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมบิงโกดนตรี ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการเรียนในด้านการอ่านโน้ตสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมบิงโกดนตรีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม จำนวน 32 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เกมการศึกษา โดยการใช้เกมบิงโกดนตรี เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีสากล 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการใช้เกมบิงโกดนตรี 4) แบบวัดทักษะการเรียนก่อนและหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ สถิติใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ : ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนดนตรีด้านทักษะทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมบิงโกดนตรี สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเกมบิงโกดนตรีอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.03 โดยมีความพึงพอใจมากที่สุดในการใช้สื่อในกิจกรรมหลากหลายน่าสนใจทำให้อยากเรียน ค่าเฉลี่ย 4.35 รองลงมาเป็นกิจกรรมที่ทำให้เข้าใจเรื่องที่เรียนง่ายขึ้น ค่าเฉลี่ย 4.22

คำสำคัญ : ทักษะการอ่านโน้ตดนตรีสากล, โน้ตดนตรีสากล, เกมบิงโกดนตรี

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีเรื่องดนตรีตะวันตก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โดยใช้เกมบิงโก โรงเรียนป่าโมกซ์วิทยาภูมิ

Improving the academic achievement in Western music of Grade 3 students using
bingo games at Pamok Wittayaphum School.

พัทธ์ศิกานต์ ลาสิ่ง¹ และ เอกสิทธิ์ สุณีมิตร²
Patsikarn Lasing¹ and Ekasit Sunimit²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

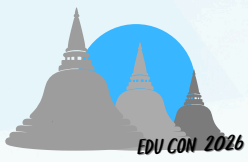
¹Email: 16522214@aru.ac.th; ²Email: teacher@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีเรื่องดนตรีตะวันตก โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3/3 โดยใช้เกมบิงโก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนป่าโมกซ์วิทยาภูมิ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2) แบบบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีปัญหาผู้เรียนไม่สนใจเรียนวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีเรื่องดนตรีตะวันตก โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก หลังการเรียนรู้นสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน เท่ากับ 2 และ 7.36

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2569 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



EDUCATION

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรี

"ครู คุรุสภา" 4
ครั้งที่

ประจำปี พ.ศ. 2569
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สาขาวิชา การสอนภาษาจีน



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

การพัฒนาการอ่านภาษาจีนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย
The Development of Chinese Reading Skills Using Multimedia
for Grade 10 Students at Ayutthaya Wittayalai School

นายธนกฤต ยูวนบุญ¹ และ เบญจวรรณ รักเงิน²
Thanakrit Yuwoonboon¹ and Benjawan Rukngern

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522060@aru.ac.th; ²Email: benjawan@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ในรายวิชาภาษาจีน โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย PowerPoint ประกอบเนื้อหาบทเรียนภาษาจีน หน่วยการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง 我从星期一到星期三有课。 ให้มีประสิทธิภาพดีขึ้น 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการอ่านภาษาจีนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย PowerPoint ประกอบการอ่าน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/13 ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย Power Point ในการเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง 我星期一到星期三有课。 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/13 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดีย PowerPoint บทความภาษาจีน หน่วยการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง 我从星期一到星期三有课。 ซึ่งมีค่าความสอดคล้องระหว่างเท่ากับ 0.87 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาจีนก่อนเรียน และหลังเรียน ซึ่งมีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.87 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย PowerPoint บทความภาษาจีน ซึ่งมีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยสถิติ (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดีย Power Point บทความภาษาจีน หน่วยการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง 我从星期一到星期三有课。 มีประสิทธิภาพดี ในระดับมากที่สุด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/13 โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Power Point บทความภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียน มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 9.5 ระดับมากที่สุด และ 3) ผลคะแนนประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/13 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Power Point การอ่านภาษาจีน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานชุดเกม Spot it คำศัพท์ภาษาจีน

The Development of Chinese Vocabulary Memorization Skills of Grade 9 Students Through
Active Learning Integrated with the 'Spot it' Chinese Vocabulary Game

ปิยะนุช ยะงาม¹ และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี²

Piyanuch Yangam¹ and Napatsorn Luengsakri²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522062@aru.ac.th; ²Email: lnapatsorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานชุดเกม Spot it คำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ให้มีผลคะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ที่จัดการเรียนการสอน โดยไม่ใช้เกม 2) เพื่อเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานชุดเกม Spot it คำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานชุดเกม Spot it คำศัพท์ภาษาจีน เรื่อง สี และเครื่องแต่งกาย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ทั้งนี้ได้ทำการเลือกกลุ่มนักเรียนแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนของนักเรียนทั้งสองห้อง

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานชุดเกม Spot it ช่วยพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมมีความสนุก ทำง่าย และช่วยให้จดจำ คำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเกมเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นแนวทางที่เหมาะสมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาจีนระดับมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การพัฒนา, ทักษะการจำ, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, ชุดเกม Spot it

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ด้วยสื่อการสอน “บอร์ดคำศัพท์จีนหมวดครอบครัว”
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์”

The Development of Chinese Vocabulary Memorization Skills Using
“Chinese Family Vocabulary Board” Teaching Media for Grade 9
Students at Sena "Senaprasit" School

ชัชฎาพร มีแก้ว¹ และ เบญจวรรณ รักเงิน²

Chatchadaporn Mikaew¹ and Benjawan Rukngern²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522262@aru.ac.th; ²Email: benjawan@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนหมวดครอบครัวที่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวได้อย่างถูกต้อง โดยใช้สื่อการสอนแผนผังความสัมพันธ์ในครอบครัว ประกอบการสอนรายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดครอบครัว ด้วยแบบทดสอบอัตนัย และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อการสอนบอร์ดคำศัพท์ภาษาจีน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาจีน (Pre-test / Post-test) ซึ่งมีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 2) สื่อการเรียนการสอนบอร์ดคำศัพท์ภาษาจีน Wordwall หมวดครอบครัว และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อการสอนบอร์ดคำศัพท์ภาษาจีน หมวดครอบครัว สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ที่เรียนคำศัพท์ภาษาจีนหมวดครอบครัวโดยใช้สื่อ “บอร์ดคำศัพท์จีนหมวดครอบครัว” มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างเห็นได้ชัด โดยมีค่าเฉลี่ย 9.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.69 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อการสอน “บอร์ดคำศัพท์จีน หมวดครอบครัว” โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61

คำสำคัญ: การจำคำศัพท์ภาษาจีน, สื่อการสอน, ความพึงพอใจ

การพัฒนาความสามารถด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีน
โดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1
The development of Chinese vocabulary memorization skills
using Chinese vocabulary flashcards of Grade 8/1 students.

เก็จมณี ชมภูเทศ¹ และ ชาญเดช เทียนทอง²
Ketmanee Chomputet and Chandet Thianthong²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16422015@aru.ac.th; ²Email: chandat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบัตรคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 60/60 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุทัย อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีนจำนวน 4 แผน จัดการเรียนรู้ 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 3 ชั่วโมง 20 นาที และ 2) บัตรคำศัพท์ภาษาจีนโดยผู้วิจัยทำบัตรคำศัพท์ออกมาเป็นรูปธงประเทศ ตัวอักษรพินอินและความหมายไทย ในบทเรียนที่ 1 เรื่อง ประเทศ จำนวน 10 ประเทศ สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การคำนวณประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 60/60 โดยใช้สูตร E1/E2 และการทดสอบด้วยค่าสถิติที (t-test for dependent)

ผลการศึกษา พบว่า 1) ประสิทธิภาพของบัตรคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 66.62/91.89 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 60/60 ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การจดจำคำศัพท์ภาษาจีน, การพัฒนาความสามารถด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้บัตรคำศัพท์ภาษาจีน

การพัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน
The Development of Chinese Pinyin Reading Skills for Grade 4/2 Students
Using Active Learning Integrated with Educational Pinyin Flashcard Games

หทัยชนก ภูักลั่น¹ และ ชาญเดชะ เทียนทอง
Hathaichanok Phuklan¹ and Chandat Thianthong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน สังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522267@aru.ac.th; ²Email: chandat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำสัทอักษรภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนประชาศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 39 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำสัทอักษรภาษาจีน จัดการเรียนรู้ 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบเรียนละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 6 คาบเรียน 2) บัตรคำสัทอักษรภาษาจีน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำสัทอักษรภาษาจีน สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การคำนวณประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 70/70 โดยใช้สูตร E1/E2 และการทดสอบด้วยค่าสถิติที (t – test for dependent)

ผลการศึกษา พบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 71.79/76.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 70/70 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมการศึกษาบัตรคำสัทอักษรภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.11

คำสำคัญ: สัทอักษรพินอิน, การอ่านสัทอักษรพินอิน, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมการศึกษา, บัตรคำ, ความพึงพอใจ

การพัฒนาการอ่านพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานผสานบัตรคำศัพท์
Developing Pinyin Reading Skills of Grade 2/3 Students
Using Game-Based Learning Integrated with Flashcards

กัญญารัตน์ สายรัมย์¹ และ ชาญเดช เทียนทอง²
Kanyarat Sairam¹ and Chandet Thianthong²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522269@aru.ac.th; ²Email: chandat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านพินอินโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานผสานบัตรคำศัพท์พินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านพินอินก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานผสานบัตรคำศัพท์พินอิน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำศัพท์พินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนประชาศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โดยจัดการเรียน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบเรียนละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 6 คาบเรียน 2) เกมบัตรคำศัพท์พินอิน และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การคำนวณประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E1/E2 และการทดสอบด้วยค่าสถิติที (t - test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผสานบัตรคำศัพท์พินอิน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะความสามารถการอ่านพินอินก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมบัตรคำศัพท์พินอินคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำศัพท์พินอินโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมากซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57

คำสำคัญ : ทักษะการอ่านพินอิน, การเรียนรู้ด้วยเกม, บัตรคำศัพท์พินอิน

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมการศึกษา Zep Quiz

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Chinese Vocabulary Memory Skills

Using Zep Quiz Educational Games for Grade 9 Students

กวิณทิพย์ กูกสันเทียะ¹ และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี²

Kavinthip Kooksunthia¹ and Napatsorn Luengsakri²

¹นักศึกษาศาสาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522268@aru.ac.th ²Email: Inapatsorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมการศึกษา Zep Quiz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกม Zep Quiz กับนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 78 คน ซึ่งได้มาแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมการศึกษา Zep Quiz 2) แบบทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์ ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย 4 เดือน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และแบบทดสอบ (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของทักษะการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา Zep Quiz ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 82.56/83.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ และ 2) ผลสัมฤทธิ์ด้านการจำคำศัพท์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐาน เนื่องจากกลุ่มที่เรียนแบบปกติมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกม Zep Quiz

คำสำคัญ: เกมการศึกษา Zep Quiz, ทักษะการจำคำศัพท์, ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โดยใช้เกม Kahoot

The Development of Chinese Vocabulary Learning Achievement of Mathayom 2/1

Students through Kahoot Games

กณิกา แสงยางใสสะอาด¹ และ สุชนา หลงเจริญ²

Kanika Saengyangsaisaart¹ and Suchana Longjaroen²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522054@aru.ac.th; ²Email: lsuchana@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม Kahoot กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนวรดิตถ์วิทยาประสุตน์ จังหวัดอ่างทอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Kahoot จำนวน 8 ชุด ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม Kahoot หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกม Kahoot เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนและช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: เกม Kahoot, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, คำศัพท์ภาษาจีน

การพัฒนาการ์ดเกมภาษาจีนเพื่อส่งเสริมทักษะการจดจำคำศัพท์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดม่วงหวาน (ส่วน กระบวนยุทธ ประชาสรรค์)
Development of Chinese Vocabulary Card Game
to Enhance Vocabulary Retention of Grade 5 Students at Watmuangwan School

ณัฐนิชา เวรุวานธร¹ และ สุชนา หลงเจริญ²

Natnicha Weruwanathon¹ and Suchana Longjaroen²

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522263@aru.ac.th; ²Email: lsuchana@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ดเกมภาษาจีนเพื่อส่งเสริมทักษะการจดจำคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนที่เรียนด้วยการ์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 21 คน ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ์ดเกมภาษาจีน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 21 คน ซึ่งเป็นกลุ่มควบคุมที่เรียนตามปกติ การวิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบ Pretest-Posttest Control Group Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) การ์ดเกมภาษาจีน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ร้อยละ 3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 4) การทดสอบด้วยสถิติที (Independent Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการ์ดเกมภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 83.51/86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ซึ่งเรียนโดยใช้การ์ดเกมภาษาจีนหลังเรียนมีค่าสูงกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ซึ่งไม่ได้ใช้การ์ดเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การ์ดเกมภาษาจีน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาการ์ดเกมภาษาจีน, ทักษะการจดจำคำศัพท์, นักเรียนประถมศึกษา, ภาษาจีน

การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดยใช้กิจกรรมการสอนเกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์

“Enhancing Chinese Vocabulary Memorization and Reading Skills of Grade 7 Students through a Flip-Card Vocabulary Guessing Game”

อนันญา โปร่งจิตร¹ และ นภัสสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี²

Ananya Progit¹ and Napatsorn Luengsakri²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522480@aru.ac.th; ²Email: lnapatsorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการสอนเกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 จำนวน 40 คน โรงเรียนภาษี “สุนทรวิทยานุกูล” ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 40 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มควบคุม ซึ่งเรียนตามปกติ โดยไม่ใช้เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 จำนวน 40 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์ของกลุ่มทดลอง ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 60.75/90.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์ การอ่านออกเสียงคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 30 และ 3) ความพึงพอใจกลุ่มทดลองที่มีต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์ อยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่า กลุ่มทดลองที่มีการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์มีประสิทธิภาพด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่มีการสอนตามปกติ โดยไม่ใช้เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์

คำสำคัญ: ทักษะการจำ, การอ่านภาษาจีน, เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การพัฒนาชุดใบงานกิจกรรมกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of Group Activity Worksheets
to Promote Chinese Vocabulary Reading Abilities for Grade 8 Students

วาทีนี อุดมพีซ¹ และ นภัสสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี²

Watinee Udomphuet¹ and Napatsorn Luensaksri²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522066@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดใบงานกิจกรรมกลุ่มที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การประเมินผลตามเกณฑ์รูบริก ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของชุดใบงานกิจกรรมกลุ่ม โดยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนระหว่างนักเรียนที่ใช้ชุดใบงานกิจกรรมกลุ่ม กับนักเรียนที่ไม่ใช้ชุดใบงานกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ จำนวน 68 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 32 คน และกลุ่มควบคุม 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ และชุดใบงานกิจกรรมกลุ่ม (3 ชุด) ร่วมกับแพลตฟอร์ม Padlet มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 2) แบบประเมินความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน (Rubric) และ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, การหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) และการทดสอบค่าที (Independent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดใบงานกิจกรรมกลุ่มที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.26/83.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และ 2) ความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดใบงานกิจกรรมกลุ่มสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ใช้ชุดใบงานกิจกรรมกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สรุปได้ว่า ชุดใบงานกิจกรรมกลุ่มเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านและส่งเสริมการทำงานร่วมกันของผู้เรียน

คำสำคัญ: ชุดใบงานกิจกรรมกลุ่ม, การอ่านคำศัพท์, การเรียนรู้แบบร่วมมือ

การพัฒนาการอ่านออกเสียงผสมคำพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอิน

The Development of Pronunciation in Blending Pinyin Initials and Finals of Grade 5 Students Using a Pinyin Initial-Final Spinning Wheel Game

พรพรรณษา งามพริง¹ และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี²
Pornpansa Ngampring¹ and Napatsorn Luengsak Sri²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522064@aru.ac.th ; ²Email: lnapatson@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบการอ่านออกเสียงผสมคำพยัญชนะและสระพินอินของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอินประกอบกิจกรรม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มทดลอง ที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมวงล้อ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ จำนวน 80 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 จำนวน 40 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลอง ที่มีการสอนโดยใช้เกมวงล้อ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 จำนวน 40 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มควบคุม ที่มีการสอนตามปกติ โดยไม่ใช้เกมวงล้อ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมวงล้อของกลุ่มทดลอง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ร้อยละ 3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 4) การทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 24.38/76.25 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง ที่เรียนโดยใช้เกมวงล้อ การอ่านออกเสียงคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 51.87 และ 3) ความพึงพอใจของพยัญชนะและสระพินอิน ที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมวงล้ออยู่ในระดับดี สรุปได้ว่ากลุ่มทดลองที่มีการสอนโดยใช้เกมวงล้อมีประสิทธิภาพด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่มีการสอนตามปกติ โดยไม่ใช้เกมวงล้อ

คำสำคัญ: การพัฒนา, การอ่านออกเสียง, พยัญชนะและสระพินอิน, เกมวงล้อ

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกม Kahoot
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์
The Development of Chinese Vocabulary Retention Skills Using
Kahoot Games of grade 10 Students at Ayutthayanusorn School

คทามุข จรเปลี่ยว¹ และ สุชนา หลงเจริญ²
Katamuk Jornpliw¹ และ Suchana Longjaroen²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีนคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522261@aru.ac.th² Email: lsuchana@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้า เรื่อง การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกม Kahoot ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้เกม Kahoot กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot จำนวน 8 แผน 2) เกม Kahoot คำศัพท์ภาษาจีน จำนวน 8 เกม และ 3) แบบทดสอบการจำคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สูตรหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 และสถิติที (Paired Samples t-test)

ผลจากการวิจัยพบว่า 1) การใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ 2) ผลการเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.93 คะแนน, S.D. 2.02 และ 16 คะแนน, S.D. 2.97 ตามลำดับ จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 9.7 คะแนน ผลต่างของ S.D. 0.95 และค่า T เท่ากับ 24.90 ดังนั้นจะเห็นได้ว่านักเรียนมีทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่าการใช้เกม Kahoot ในการช่วยจำคำศัพท์ภาษาจีนทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในการจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ: เกม Kahoot, คำศัพท์ภาษาจีน, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีนโดยใช้แบบฝึกทักษะการออกเสียง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์
Developing Chinese Pronunciation Skills Using Pronunciation Practice Exercises
for Grade 4/5 Students at Ayutthayanusorn School

พฤกษา โพธิ์จักษ์¹ และ สุชานา หลงเจริญ²
Prukha Potijuksu¹ and Suchana Longjaroen²

¹นักศึกษาลัทธิสุทธศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 1622065@aru.ac.th; ²Email: Isuchana@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีน โดยใช้แบบฝึกการออกเสียงภาษาจีน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้วิจัยในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ประสบปัญหาด้านการออกเสียงจากทุกห้องเรียนที่เรียนรายวิชาภาษาจีน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะการออกเสียงภาษาจีนจำนวน 8 ชุด และ 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 8 ชุด สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ร้อยละ 2) ค่าเฉลี่ย และ 3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 หลังการใช้แบบฝึกทักษะการออกเสียงภาษาจีน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกทักษะการออกเสียงภาษาจีน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนโดยรวม 6.77 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนโดยรวม 8.21 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนเป็น 1.48 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียน 1.17

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, แบบฝึกทักษะ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” ในรายวิชาภาษาจีน โดยใช้เกมบิงโกเรียนรู้คำศัพท์หมวดร่างกาย
Development of Chinese Language Learning Achievement for Grade 9 Students
at Sena "Senaprasit" School in the Chinese Language Course
Using Bingo Games to Learn Body Parts Vocabulary

ศรธรรม หิรัญประทีป¹ และ เบนจวนวรรณ รักเงิน²
Sonram Hiranprathip¹ and Benjawan Rukngern²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522266@aru.ac.th; ²Email: benjawan@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” โดยใช้เกมบิงโกคำศัพท์ภาษาจีนหมวดร่างกาย 2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โดยใช้เกมบิงโกคำศัพท์ภาษาจีนหมวดร่างกาย และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาจีนโดยใช้เกมบิงโกคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาจีน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเสนา “เสนาประสิทธิ์” จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) สื่อการสอนเกมบิงโกคำศัพท์หมวดร่างกาย (身体) 2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่อง ร่างกาย (身体) เป็นข้อสอบปรนัยจำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่าความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของสื่อการสอนกับแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเท่ากับ 0.89 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอนเกมบิงโก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test (t-dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังจากใช้สื่อการสอนเกมบิงโกคำศัพท์ภาษาจีนจัดการเรียนการสอนให้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนที่ดีขึ้น ประเมินจากผลคะแนนทดสอบหลังเรียนได้คะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 13.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 3.34 และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาจีนโดยใช้สื่อการสอนเกมบิงโกคำศัพท์ อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: เกมบิงโกคำศัพท์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน, ความพึงพอใจ

การพัฒนาการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์

The Development of Chinese Vocabulary Pronunciation Skills of Grade 6 Students through
Active Learning Integrated with a Vocabulary Wheel Game

ชนม์ชนก อิมพิทักษ์¹ และ นภัตสรณ์ เทลียงศักดิ์ศรี²
Chonchanok Imphitak¹ and Napatsorn Luengsakri²

¹นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522058@aru.ac.th; ²Email: lnapatsorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบการอ่านออกเสียงคำศัพท์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 จำนวน 43 คน เพื่อใช้เป็น กลุ่มควบคุม ซึ่งเรียนตามปกติ โดยไม่ใช่เกมวงล้อคำศัพท์ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 จำนวน 43 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวนรวม 86 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมวงล้อคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ร้อยละ 3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 4) การทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมวงล้อคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 71.01/89.77 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์ การอ่านออกเสียงคำศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 1.32 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์ อยู่ในระดับมากที่สุด สรุปได้ว่า กลุ่มทดลองที่มีการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานเกมวงล้อคำศัพท์ มีประสิทธิภาพด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่มีการสอนตามปกติ โดยไม่ใช่เกมวงล้อคำศัพท์

คำสำคัญ: การพัฒนา, การอ่านออกเสียง, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมวงล้อคำศัพท์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม Wordwallในการเรียนภาษาจีน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

Developing Chinese Language Learning Achievement
of Grade 11 Students through Wordwall Game-Based Instruction.

ปวาริศา บุญพึ้ง¹ และ ชาญเดช เทียนทอง²
Pawarisa Boonpueng¹ and Chandet Thianthong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16422013@aru.ac.th ; ²Email: chandat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โดยใช้เกม Wordwall ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 60/60 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้เกม Wordwall และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ที่เรียนภาษาจีนโดยใช้เกม Wordwall การเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อาศัยเกม Wordwall กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุทัย อำเภออุทัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา สำนักงานเขตการศึกษาพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ จัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2) บัตรคำศัพท์ภาษาจีน 3) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและกิจกรรมเชิงโต้ตอบมีพื้นฐานจากทฤษฎีความจำและการประมวลผลข้อมูล สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ 1) ร้อยละ 2) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) 3) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 5) การคำนวณประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 60/60 โดยใช้สูตร E1/E2 และการทดสอบด้วยค่าสถิติที (t – test for dependent)

ผลการวิจัย พบว่า 1.ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Wordwall ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 63/82 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 60/60 ที่ตั้งไว้ 2.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ที่มีการเรียนโดยใช้เกม Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกม Wordwall, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน, ความพึงพอใจของผู้เรียน, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3
ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
Developing Chinese Vocabulary Retention of Grade 5/3 Students
through Game-Based Learning

จุฑารัตน์ เอนก¹ และ ชาญเดช เทียนทอง²
Chutharat Anek¹ and Chandet Thianthong²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Email: 16522057@aru.ac.th ; ²Email: chandat@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่าน Word wall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่าน Word wall 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Word wall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนประชาศึกษาอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจำนวน 9 แผน ระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที และ 2) Word wall แพลตฟอร์มเกมออนไลน์โดยผู้ทำวิจัยใช้เกม หมุนวงล้อ เปิดกล่อง จับคู่และเกมตอบคำถาม เนื้อหาในเกมจะเป็นคำศัพท์ในบทเรียนที่ 5 และ 6 จำนวน 20 คำ สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ 1) ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 3) การคำนวณประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E1/E2 และการทดสอบด้วยค่าสถิติที (t – test for dependent)

ผลการศึกษา พบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ผ่านเกม Word wall ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 82/86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Word wall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22

คำสำคัญ (Keyword) : การจดจำคำศัพท์ภาษาจีน, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, Word wall , ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การพัฒนาการอ่านออกเสียงผสมคำพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมวงล้อ
พยัญชนะและสระพินอิน

The Development of Pronunciation in Blending Pinyin Initials and Finals of Grade 5 Students
Using a Pinyin Initial-Final Spinning Wheel Game

พรพรรณษา งามพริ้ง¹ และ นภัตสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี²

Pornpansa Ngampring¹ and Napatsorn Luengsak Sri²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²อาจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

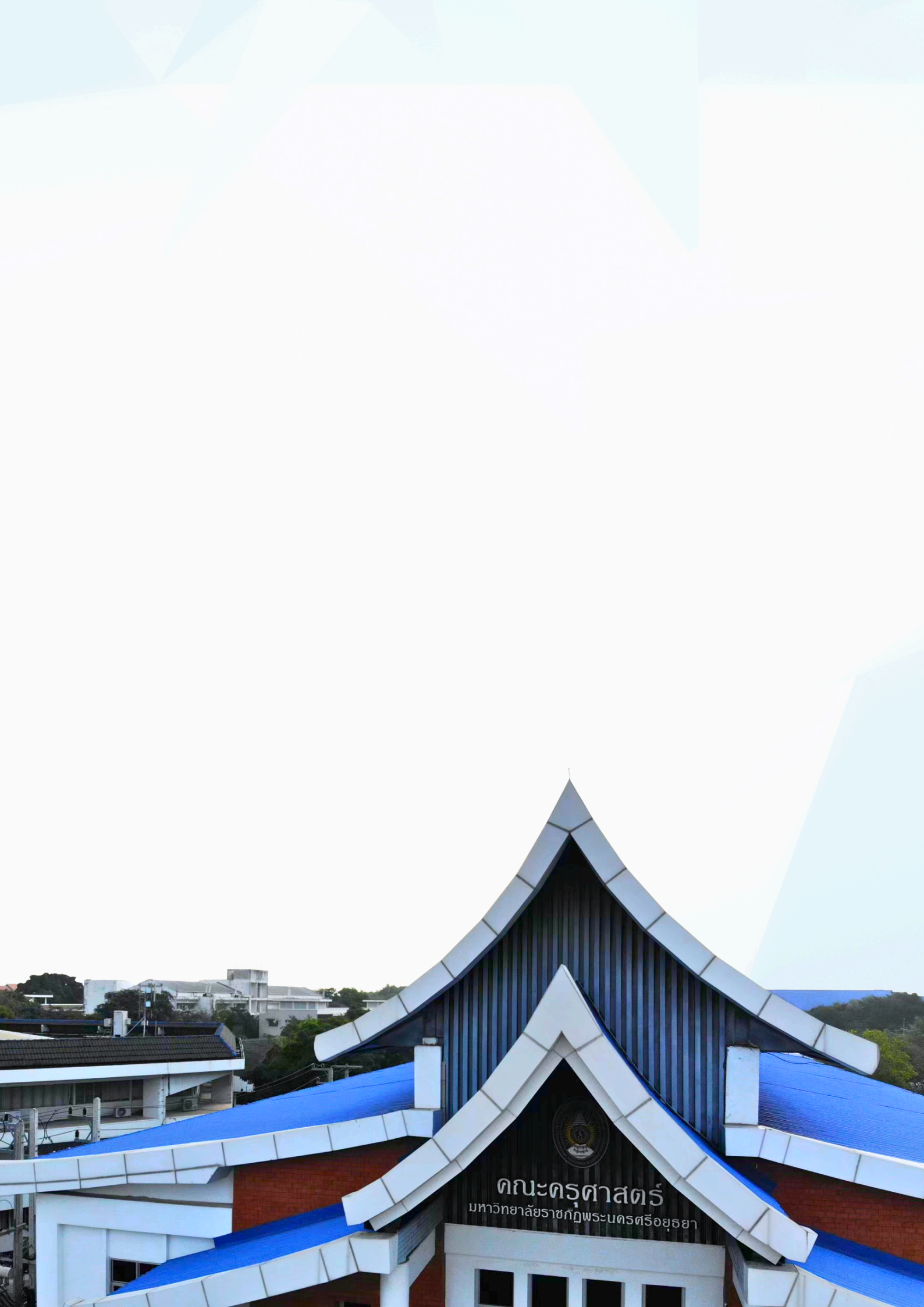
¹Email: 16522064@aru.ac.th ; ²Email: lnapsorn@aru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาเกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบการอ่านออกเสียงผสมคำพยัญชนะและสระพินอินของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอินประกอบกิจกรรม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มทดลอง ที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมวงล้อ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ จำนวน 80 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 จำนวน 40 คน เพื่อใช้เป็น กลุ่มทดลอง ที่มีการสอนโดยใช้เกมวงล้อ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 จำนวน 40 คน เพื่อใช้เป็น กลุ่มควบคุม ที่มีการสอนตามปกติ โดยไม่ใช้เกมวงล้อ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมวงล้อของกลุ่มทดลอง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ร้อยละ 3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 4) การทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมวงล้อพยัญชนะและสระพินอินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 24.38/76.25 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง ที่เรียนโดยใช้เกมวงล้อ การอ่านออกเสียงคำศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 51.87 และ 3) ความพึงพอใจของพยัญชนะและสระพินอิน ที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมวงล้ออยู่ในระดับดี สรุปได้ว่า กลุ่มทดลองที่มีการสอนโดยใช้เกมวงล้อมีประสิทธิภาพด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่มีการสอนตามปกติ โดยไม่ใช้เกมวงล้อ

คำสำคัญ: การพัฒนา, การอ่านออกเสียง, พยัญชนะและสระพินอิน, เกมวงล้อ



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา