

การพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหว่านบุญ*

The Development of Teacher Tool Kits Teaching Package using the ASSURE Model for Enhancing Reading and Writing Skills Grade 1 Students in Wat Wanboon School

มณฑา วิริยางกูร, ประกาศิต ประกอบผล, ประพาส ปละชีวะ และยุภาพร นอกเมือง
Montha Wiriyangkul, Prakasit Prakobpol, Prapat Palacheewa and Yupaporn Nokmuang
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Thailand
Corresponding Author, E-mail: montha.wi@vru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model 2) เสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) ชุดการสอน Teacher Tool Kits ที่ออกแบบด้วยหลักการ ASSURE Model (2) แบบประเมินทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 17 คน สุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดการสอน Teacher Tool Kits และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดการสอน Teacher Tool Kits ที่ออกแบบด้วยหลักการ ASSURE Model ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผนการสอน สื่อทำมือ ใบความรู้ และแบบฝึกหัด เกมกระดาน Bingo สะกดคำ เกมออนไลน์ Wordwall แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และคู่มือการใช้งานชุดการสอน Teacher Tool Kits

*ได้รับบทความ: 28 กันยายน 2565; แก้ไขบทความ: 20 กันยายน 2566; ตอรับตีพิมพ์: 23 กันยายน 2566
Received: September 28, 2022; Revised: September 20, 2023; Accepted: September 23, 2023



2. ผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน Teacher Tool Kits ที่ออกแบบด้วยหลักการ ASSURE Model มีคะแนนทักษะการอ่านและการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ชุดการสอน Teacher Tool Kits; แอชัวร์โมเดล; ทักษะการอ่านและการเขียน

Abstract

This research aimed 1) to develop Teacher Tool Kits with ASSURE Model and 2) to improved reading and writing skills of Wat Wanboon's This research is an experimental research. Students the sample used was 17 Grade 1 Wat Wanboon's School by simple Random sampling. The research tools were (1) Teacher Tool Kits and (2) reading and writing skills test. The statistics used to the analyze data were percentage (%), mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.) and t-test.

The research results finds that:

1. Teacher Tool Kits designed with ASSURE Model principles consisted of 5 Lesson Plans, Hand-on Materials, Worksheets and Exercises, Bingo Spelling Board Game, Word wall, reading and writing skills test and the Teacher Tool Kits instruction manual.
2. The students who studied with the Teacher Tool Kits designed with ASSURE Model principles had higher scores of reading and writing after using the steps with the significantly different at the statistical level of .05.

Keywords: Teacher Tool Kits; ASSURE Model; Reading and writing skills

1. บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษากับกระบวนการอ่าน และกระบวนการเรียนรู้ไว้ในมาตรา 24(3) โดยระบุว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนรักการอ่าน และเกิดความใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อมตลอดจนสื่อการเรียนการสอนเพื่อ

อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้เต็มศักยภาพของผู้เรียนแต่ละบุคคล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

ประยงค์ ชูรักษ์ (2562, หน้า 1095-1108) ได้นำเสนอสาเหตุปัญหาให้นักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ พบว่า เกิดจากสาเหตุ คือ 1) ความพร้อมที่แตกต่างของเด็กปฐมวัย 2) เด็กเสี่ยงที่จะเป็นเด็กพิเศษเรียนรวม 3) นักเรียนขาดเรียนบ่อย 4) ครูสอนไม่ตรงวิชาเอก และ 5) นักเรียนมีปัญหาทางด้านครอบครัว และมีแนวทางแก้ไขที่น่าสนใจคือ



ส่งเสริม สนับสนุนให้สถานศึกษาประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ชุมชน และท้องถิ่น ร่วมแก้ไขปัญหาให้นักเรียนขาดเรียนบ่อยและนักเรียนมีปัญหาทางด้านครอบครัว และสนับสนุนงานวิจัยในชั้นเรียนประเภทถอดบทเรียนจากโรงเรียนที่ประสบความสำเร็จในด้านการดำเนินงานตามนโยบายนักเรียนที่จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้ ฯลฯ

ASSURE Model เป็นรูปแบบของการวางแผนหรือออกแบบการสอนโดยเน้นการใช้สื่อและเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์คุณลักษณะผู้เรียนเป็นอันดับแรก เพื่อให้ทราบถึงทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน 2) การระบุวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อคาดหวังความสำเร็จจากการเรียนการสอน 3) การเลือกสื่อการสอนที่เหมาะสมกับรายวิชา และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน 4) การใช้สื่อการสอนเป็นสิ่งสำคัญในการใช้ประกอบการเรียน การสอนของผู้สอนเป็นอย่างมาก 5) การให้ผู้เรียนมีปฏิริยาตอบสนองควรมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเสมอ และ 6) การประเมินผลเป็นกระบวนการสุดท้ายของการเรียนการสอนที่จะสามารถวัดประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนได้ (วิไลวรรณ หมายดี, 2565, หน้า 226-238)

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้ดำเนินการตามมาตรา 7 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ 2547 ที่ระบุให้มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ดังนั้น การยกระดับคุณภาพการ

ศึกษาในการศึกษาระดับขั้นพื้นฐานในพื้นที่รับผิดชอบ คือ พื้นที่จังหวัดปทุมธานี จึงเป็นภารกิจที่มหาวิทยาลัยให้ความสำคัญมาโดยตลอด สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนจึงได้ดำเนินโครงการยกระดับคุณภาพการศึกษาในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีและจังหวัดสระแก้ว ซึ่งโรงเรียนวัดหว่านบุญเป็นโรงเรียนเครือข่ายที่เข้าร่วมโครงการอย่างต่อเนื่อง และในปีงบประมาณ 2565 ทางมหาวิทยาลัยยังคงจัดทีมคณาจารย์เข้าไปร่วมพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits เพื่อแก้ปัญหาในการจัดการศึกษาของโรงเรียนต่อเนื่องเป็นปีที่สาม ซึ่งทางโรงเรียนยังต้องการความช่วยเหลือเพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนต่อไป

โรงเรียนวัดหว่านบุญ ตั้งอยู่ที่ตำบลคลองหก อำเภอลองหลวง จังหวัดปทุมธานี คณาจารย์ผู้ดำเนินโครงการจึงได้ลงพื้นที่เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของโครงการ ขอบข่าย ช่วงเวลาในการดำเนินการ และมีการอภิปรายกลุ่มร่วมกับคณะผู้บริหารและตัวแทนคณะครูโรงเรียนวัดหว่านบุญเพื่อสำรวจความต้องการจำเป็นในการขอรับการช่วยเหลือดูแลแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นหลังการระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งผลจากการอภิปรายพบว่า เดิมทีปัญหาเรื่องทักษะการอ่านและการเขียนได้รับการแก้ปัญหามาก่อนแล้ว แต่ในช่วงการระบาดของโรคโควิด-19 ในช่วงสองปีที่ผ่านมาพบว่า มีนักเรียนที่มีปัญหาทักษะการอ่านและการเขียนถดถอยลง เพราะนักเรียนไม่สามารถมาเรียนในชั้นเรียนปกติได้ ดังนั้นปัญหาทักษะการอ่านและการเขียนจึงเป็นเรื่องสำคัญเร่งด่วนที่จะต้องเร่ง



ดำเนินการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้ ASSURE Model ซึ่งเป็นแนวคิดในการออกแบบชุดการสอน เนื่องจาก ASSURE Model จะเน้นเรื่องการวางแผนการออกแบบและใช้สื่ออย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้สอนสามารถนำรูปแบบจำลองนี้ มาใช้วางแผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพของห้องเรียนจริง (มนตรี ชันยา, 2563) และสามารถเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนให้แก่ นักเรียนวัดหว่านบุญต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญก่อนและหลังการใช้ชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีตัวแปรอิสระ ได้แก่ชุดการสอน Teacher Tool Kits ที่ออกแบบด้วยหลักการ ASSURE Model ส่วนตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ ซึ่งมีคำอธิบายตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) ชุดการสอน Teacher Tool Kits หมายถึง สื่อการสอนสำเร็จรูปที่ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย

หลายเครื่องมือในการวัดและประเมินผล และคู่มือการใช้งาน 2) ASSURE Model หมายถึง กระบวนการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) A ย่อมาจากคำว่า Analyze Learner Characteristics หมายถึง การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน (2) S ย่อมาจากคำว่า State Objectives หมายถึง การกำหนดวัตถุประสงค์ (3) S ย่อมาจากคำว่า Select, Modify, of Design Materials หมายถึง การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อใหม่ (4) U ย่อมาจากคำว่า Utilize Materials หมายถึง การใช้สื่อ (5) R ย่อมาจากคำว่า Require Learner Response หมายถึง การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน (6) E ย่อมาจากคำว่า Evaluation หมายถึง การประเมิน และ 3) ทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ หมายถึง ความสามารถในการอ่านและการเขียนคำที่ประสมสระต่างๆ ในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหว่านบุญ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหว่านบุญจำนวน 64 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหว่านบุญจำนวน 17 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) ชุดการสอน Teacher Tool Kits ที่ออกแบบด้วยหลักการ ASSURE Model ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ ระยะเวลา 10 คาบ ดังนี้ (1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พยัญชนะในภาษาไทย (2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สนุกกับสระ (3) หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกด (4) หน่วยการเรียนรู้ที่



4 วรรณยุกต์ธรรมชาติ (5) หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 อ่านเขียนเรียนไทย การจัดการเรียนการสอนทั้ง 10 คาบที่มุ่งเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียน โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team-Games-Tournaments: TGT) 2) สื่อทำมือ ประกอบด้วย ชุดเกมบอร์ดพยัญชนะไทยและบัตรพยัญชนะไทย สื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน 3) ใบความรู้ และแบบฝึกหัดเรื่องมหัศจรรย์สระภาษาไทย 4) เกมกระดาน Bingo สะกดคำ เป็นเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนเกี่ยวกับการสะกดคำตามมาตราตัวสะกดต่างๆ ร่วมกันในชั้นเรียน 5) เกมออนไลน์ Word wall เป็นเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทบทวนเกี่ยวกับการสะกดคำตามมาตราตัวสะกดต่างๆ สามารถเล่นร่วมกันในชั้นเรียนหรือเล่นคนเดียวเพื่อฝึกทบทวนความรู้ 6) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบคู่ขนานจำนวน 10 ข้อ 7) คู่มือการใช้งานชุดการสอน Teacher Tool Kits สำหรับให้ครูใช้เป็นแนวทางในการนำชุดการสอน Teacher Tool Kits ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2) แบบประเมินทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญเป็นแบบประเมินในรูปแบบข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ใช้ทดสอบผู้เรียนเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือการพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญขั้นตอนในการสร้างและหา

คุณภาพเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. ลงพื้นที่เพื่อทำการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่วมกับคณะครูโรงเรียนวัดหว่านบุญ ซึ่งประกอบด้วยผู้อำนวยการ และครูที่รับผิดชอบด้านการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อสำรวจปัญหาและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาครูและผู้เรียน ผลจากการสนทนากลุ่มได้ข้อสรุปว่า เนื่องจากในช่วงการระบาดของโรคโควิด-19 ในช่วงสองปีที่ผ่านมา พบว่านักเรียนที่มีปัญหาการเรียนรู้ถดถอยในด้านทักษะการอ่านและการเขียน ทำให้มีความจำเป็นต้องพัฒนาสื่อการเรียนรู้ชิ้นใหม่เพื่อตอบสนองกับปัญหาด้านทักษะการอ่านและการเขียนของผู้เรียน

2. ดำเนินการพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits โดยใช้หลักการ ASSURE Model ในการออกแบบและพัฒนา มีกระบวนการ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Analyze Learner Characteristics การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน 2) State Objectives การกำหนดวัตถุประสงค์ 3) Select, Modify, of Design Materials การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อใหม่ 4) Utilize Materials การใช้สื่อ 5) Require Learner Response การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน 6) Evaluation การประเมิน

3. นำชุดการสอน Teacher Tool Kits ที่ออกแบบไปทำการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่วมกับคณะครูโรงเรียนวัดหว่านบุญซึ่งประกอบด้วยผู้อำนวยการ และครูที่รับผิดชอบด้านการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของชุดการสอน Teacher Tool Kits ซึ่งผลการสนทนากลุ่มคือให้มีการอบรมการใช้



ชุดการสอนเบื้องต้น และการสร้างสื่อออนไลน์ Wordwall เพื่อให้ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาต่างๆ ได้ด้วยตัวของครูเอง จากนั้นจึงได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ จากการสนทนากลุ่มโดยจัดอบรมความรู้เพิ่มเติมด้านการใช้สื่อทำมือต่างๆ การใช้งานบอร์ดเกม และการสร้างสื่อออนไลน์ Wordwall และจัดทำคู่มือให้แก่ครู

4. การพัฒนาแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยร่วมสร้างและพัฒนาแบบทดสอบก่อนเรียน (pre test) จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน (post test) จำนวน 10 ข้อ ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้การอ่านและการเขียน อีกทั้งเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน โดยสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังในรูปแบบข้อสอบคู่ขนาน จากนั้นมีการอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) เพื่อปรับปรุงและพัฒนาแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียน

5. ดำเนินการพัฒนาชุด Teacher Tool Kits ซึ่งประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผน เรื่องสนุกกับสระระยะเวลา 2 คาบที่มุ่งเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียน โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team-Games-Tournaments: TGT) 2) สื่อทำมือ ประกอบด้วยชุดเกมบอร์ดพยัญชนะไทยและบัตรพยัญชนะไทย, สื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน 3) ใบความรู้ และแบบฝึกหัดเรื่องมหัศจรรย์สระภาษาไทย 4) เกมกระดาน Bingo สะกดคำ 5) สื่อออนไลน์ ได้แก่ เกมออนไลน์

Wordwall 6) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ 7) คู่มือการใช้งานชุดการสอน Teacher Tool Kits

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้ 1) ประชุมร่วมกับคณะครูโรงเรียนวัดหว่านบุญเพื่อกำหนดวันเวลาในการเก็บข้อมูล 2) แนะนำวิธีการใช้งานชุดการสอน Teacher Tool Kits แก่ครูที่จะใช้ชุดการสอน Teacher Tool Kits ฝึกปฏิบัติการใช้สื่อการเรียนรู้ต่างๆ ในชุดการสอนและให้ศึกษาคู่มือครูการใช้ชุดการสอน Teacher Tool Kits อย่างละเอียด 3) ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 4) ใช้ชุดการสอน Teacher Tool Kits กับผู้เรียนโดยให้ผู้สอนดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ 5) หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินทักษะการอ่านและการเขียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ Independent t-test

ขั้นตอนการพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model มีขั้นตอนในการพัฒนาดังนี้การพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญในครั้งนี้ได้ดำเนินการตามขั้นตอนการวางแผนการออกแบบและใช้สื่ออย่างเป็นระบบด้วย ASSURE Model ซึ่งมีขั้นตอนตามตารางที่ 1



ตารางที่ 1 ขั้นตอนการวางแผนการออกแบบและใช้สื่ออย่างเป็นระบบด้วย ASSURE Model

| ขั้นตอน ASSURE Model | ประเด็นในการวิเคราะห์ | ผลลัพธ์ |
|---|---|---|
| Analyze Learner Characteristics การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน | ปัญหาของผู้เรียน | ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่านและการเขียนในช่วงการระบาดของโรคโควิด-19 |
| | จุดเด่นของผู้เรียน (ลักษณะทั่วไปและลักษณะเฉพาะ) | - ผู้เรียนมีทักษะการอ่านเขียนที่ดีก่อนเกิดการระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ต้องมีการทบทวนและเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียน - ผู้เรียนชอบเล่นเกม และชอบการแข่งขัน |
| State Objectives การกำหนดวัตถุประสงค์ | พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของผู้เรียน | กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ได้แก่ 1. นักเรียนสามารถจดจำสระในภาษาไทยได้อย่างแม่นยำ 2. นักเรียนสามารถอ่านและสะกดคำที่มีสระต่างๆ โดยจดจำการวางตำแหน่งของสระในคำศัพท์ได้ถูกต้อง |
| Select, Modify, of Design | การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียน | ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนการเรียนรู้ เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team-Games-Tournaments: TGT) |
| Materials การเลือก ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ | เรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของผู้เรียน | สื่อทำมือ ประกอบด้วย ชุดเกมบอร์ดพยัญชนะไทยและบัตรพยัญชนะไทย, สื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกจดจำพยัญชนะ และฝึกอ่านประสมคำที่มีสระต่างๆ โดยใช้สื่อที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และใช้เทคนิคเกม ให้ผู้เรียนได้แข่งขัน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในเวลาเรียนอีกทั้งมีการใช้สื่อบอร์ดเกมบิงโกและเกมออนไลน์ Wordwall เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และอ่านคำที่มีสระ |



| ขั้นตอน ASSURE Model | ประเด็นในการวิเคราะห์ | ผลลัพธ์ |
|------------------------------|--|--|
| | | ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ |
| Utilize Materials การใช้สื่อ | ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และใช้สื่อการเรียนรู้ | <p>ตัวอย่างการใช้สื่อชุดเกมบอร์ดพยัญชนะไทยและบัตรพยัญชนะไทย</p> <p>1. ครูแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม จากนั้นครูถามผู้เรียนพยัญชนะมีทั้งหมดกี่ตัว ใครสามารถบอกครูได้บ้างว่าบัตรพยัญชนะที่ครูหยิบขึ้นมาคือตัวอะไร (พยัญชนะ ก) จากนั้นครุนำพยัญชนะ ก ไปติดบนบอร์ดพยัญชนะไทย</p> <p>2. ให้หัวหน้ากลุ่มที่ 1 และ 2 เป่ายี่งอ ผู้ชนะจะได้เริ่มเล่นเกมก่อน จากนั้นตัวแทนนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มผลัดกันสุ่มหยิบบัตรพยัญชนะจากกล่องสุ่มพยัญชนะไทย แล้วนำไปติดบนบอร์ดพยัญชนะ ขณะเล่นนักเรียนห้ามบอกคำตอบเพื่อน จับเวลาในการเล่น 5 นาที กลุ่มไหนติดบัตรพยัญชนะได้ถูกต้องและมีจำนวนบัตรพยัญชนะมากที่สุดเป็นผู้ชนะ</p> <p>3. จากนั้นครูเลือกนักเรียน 2-3 คนมาช่วยกันติดบัตรพยัญชนะบนบอร์ดพยัญชนะไทยจนครบถ้วน จากนั้นนักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียงพยัญชนะไทยจนครบถ้วน จากนั้นนักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียงพยัญชนะไทย</p> <p>ตัวอย่างการใช้สื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน</p> <p>1. สุ่มเลือกผู้เรียนออกมาหน้าชั้นเรียนทีละ 3 คน โดยใช้วิธีสุ่มเลือกผู้เรียนจากโปรแกรม wheel of name</p> |



| ขั้นตอน ASSURE Model | ประเด็นในการวิเคราะห์ | ผลลัพธ์ |
|---|---|---|
| | | <p>2. ให้ตัวแทนนักเรียนทั้ง 3 คนช่วยกันอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่มีสระต่างๆ จากสื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ</p> <p>ตัวอย่างการใช้สื่อบอร์ดเกมบิงโก</p> <p>1. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์คำศัพท์ว่าประสมด้วยสระอะไร โดยเล่นบอร์ดเกม “บิงโกสระหรรษา”</p> <p>2. นักเรียนได้รับแผ่นเกมบิงโกสระหรรษา คนละ 1 แผ่น เมื่อคุณครูอ่านศัพท์ใดให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าคำศัพท์นั้นๆ ประสมด้วยสระอะไร เช่น คำว่า ทะเล ประกอบด้วยสระอะและสระเอ เป็นต้น นักเรียนที่มีคำว่า ทะเล ในแผ่นบิงโกสระหรรษา ให้นำเหรียญวางที่คำศัพท์คำว่า ทะเล</p> <p>3. นักเรียนที่สามารถวางเหรียญจนครบทั้งแถวแนวตั้ง / แนวนอน / แนวทแยงมุม จะเป็นผู้ชนะของเกม</p> <p>ตัวอย่างการใช้เกมออนไลน์ Wordwall</p> <p>นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนผ่านการเล่นเกมสระในภาษาไทยจากโปรแกรม wordwall</p> <p>https://wordwall.net/resource/19875623</p> |
| Require Learner Response การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน | การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ | ให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมบิงโกสระกตคำและเกม Wordwall |



| ขั้นตอน ASSURE Model | ประเด็นในการวิเคราะห์ | ผลลัพธ์ |
|-----------------------|---|---|
| Evaluation การประเมิน | การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางด้านทักษะการอ่านและการเขียน | ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางด้านทักษะการอ่านและการเขียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน |

จากตารางที่ 1 ขั้นตอนแรกของการออกแบบชุดการสอน Teacher Tool Kits เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญเริ่มจากการลงพื้นที่เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหา ลักษณะเฉพาะและลักษณะทั่วไปของผู้เรียน โดยค้นพบปัญหาการถดถอยทางการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่านและการเขียน และจุดเด่นของผู้เรียนที่มีความชื่นชอบในการเล่นและการแข่งขัน จึงได้แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team-Games-Tournaments: TGT) สื่อทำมือ ได้แก่ชุดเกมบอร์ดพยัญชนะไทยและบัตรพยัญชนะไทย สื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน อีกทั้งมีการใช้บอร์ดเกมบิงโกและเกมออนไลน์

4. สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ ชุดการสอน Teacher Tool Kits เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ระยะเวลา 10 คาบ ที่มุ่งเสริมสร้างทักษะการอ่านและการ

เขียน โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ เกมจับคู่พยัญชนะไทย เกม wordwall สระในภาษาไทย 2) สื่อทำมือ ได้แก่ ชุดเกมบอร์ดพยัญชนะไทยและบัตรพยัญชนะไทย สื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน 3) แบบฝึกหัด และใบความรู้ เรื่องมหัศจรรย์สระภาษาไทย 4) เกมกระดาน Bingo สะกดคำ เป็นเกมที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ฝึกสะกดคำ และได้แข่งขันเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน 5) สื่อออนไลน์ คือ เกมออนไลน์ Wordwall เป็นเกมที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ฝึกสะกดคำและทบทวนความรู้ 6) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านและการเขียน เป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ มุ่งวัดทักษะด้านการอ่านและการเขียน โดยสร้างเป็นข้อสอบคู่ขนาน 7) คู่มือการใช้งานชุดการสอน Teacher Tool Kits สำหรับผู้สอนได้ศึกษารายละเอียดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ในชุดการสอน Teacher Tool Kits และ 8) เสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญก่อนและหลังการใช้ชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model ผลการทำแบบทดสอบ



ทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียน วัดหว่านบุญก่อนและหลังการใช้ชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model ก่อนเรียนและหลังเรียนดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (Dependent t-test) คะแนนจากแบบทดสอบทักษะการอ่านเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ

| จำนวนนักเรียน (n = 17) | คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) | t | Sig. |
|------------------------|---------------------------|-----------------------------|-------|------|
| ก่อนเรียน (n = 17) | 3.71 | 1.36 | -3.62 | .05 |
| หลังเรียน (n = 17) | 8.41 | 1.06 | | |

$p \leq 0.05$

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน Teacher Tool Kits เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ มีคะแนนก่อนเรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 3.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.36 และมีคะแนนหลังการเรียนจากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 8.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.06 และนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน Teacher Tool Kits (TTK) เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญมีคะแนนทักษะการอ่านและการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits ด้วย ASSURE Model การพัฒนาการพัฒนาชุดการสอน Teacher Tool Kits เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียน

โรงเรียนวัดหว่านบุญด้วย ASSURE Model ช่วยให้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้เป็นไปลำดับและขั้นตอนโดยเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา จุดเด่น จุดที่ต้องพัฒนาของผู้เรียน และนำมาสู่การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การเลือกใช้สื่อ และการวัดและประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับรักชนก อินจันทร์, ชญานิน วังตาล และกฤษณกัณฑ์ภาโพธิรัตน์ (2564) ที่ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ASSURE Model วิชาการงานอาชีพ ของครูผู้สอนในจังหวัดเชียงราย ผลการวิจัยพบว่าในปีการศึกษา 2563-2564 ที่เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ผู้สอนที่ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ASSURE Model มีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนจากเดิม โดยผู้สอนมีการใช้สื่อการสอนที่มีความหลากหลายมากขึ้นทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ผู้สอนต้องมีความชำนาญในการใช้สื่อการสอนแต่ละประเภท เพื่อประยุกต์สื่อการสอนไปใช้ในการจัดกิจกรรม ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน และสอดคล้องกับกรกฎ



นักคัม และปริญา อ่อนใจเอื้อ (2564, หน้า 1-10) ที่ศึกษาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนวของนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ซึ่งพบว่า การนำ ASSURE Model มาใช้ในการวางแผน และการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาของรายวิชา ช่วยให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้เพื่อการแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model และช่วยให้นิสิตมีแนวทางในการออกแบบหรือเลือกประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสุนทรียศิลป์ สุขสบาย (ม.ป.ป., หน้า 1-28) ที่กล่าวไว้ว่า ASSURE Model เป็นทางเลือกของผู้สอนที่จะใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีกับการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ โดยผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการบูรณาการสื่อและเทคโนโลยีกับการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและมีแบบแผนที่ชัดเจน และ Nichole (2019) ได้กล่าวไว้ว่า ASSURE Model จะช่วยครูในการผสมผสานเทคโนโลยีโดยมีวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน ช่วยให้ครูสามารถพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่เฉพาะเจาะจงของนักเรียนทุกคน โดยให้เทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ แต่อย่างไรก็ตาม Kurt (2015) ได้กล่าวไว้ว่า ASSURE Model นั้น ไม่สามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูได้อย่างรวดเร็วแต่ต้องอาศัยประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนของ

ตนเองและนำมาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอโดยอาจใช้เวลาหลายปีจนกว่าจะประสบความสำเร็จ

2. การเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนโรงเรียนวัดหัวานบุญ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน (10 คาบเรียน) ที่มุ่งเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนที่ออกแบบจากกระบวนการ ASSURE Model นี้ จะใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team-Games-Tournaments: TGT) โดยจะมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เล่นเกมจับคู่ภาพกับบัตรพยัญชนะในภาษาไทย เพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำพยัญชนะไทยได้ครบทั้ง 44 ตัว อีกทั้งมีการสุ่มเลือกให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านออกเสียงคำที่มีสระต่างๆ จากสื่อไม้บรรทัดสอนอ่าน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแข่งขันตอบคำถามกันเป็นกลุ่ม เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ ซึ่งการเรียนรู้ร่วมกันจะช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกสนานในการเรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้นใส่ใจผู้อื่นมากขึ้นเห็นคุณค่าของความแตกต่างและความหลากหลายการประสานสัมพันธ์และการรวมกลุ่มช่วยให้ผู้ที่มีสุขภาพจิตดีขึ้นมีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้นนอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่างๆ (ทิตินา แจมมณี, 2561, หน้า 101) รวมถึงการใช้บอร์ดเกมบิงโกและเกม Wordwall ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนเนื้อหาผ่านการเล่นเกม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน



เฟลิดเฟลิน สอดคล้องกับณัฐธา ผิวมา (2564, หน้า 1-15) ที่กล่าวไว้ว่า เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยสร้างทักษะด้านความรู้ me ให้ผู้เรียนมีสมาธิกับกิจกรรมตรงหน้า สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในห้องเรียนเนื้อหาสาระในการเรียนมากขึ้น เกมสามารถสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุขสนุกสนานสร้างอารมณ์เชิงบวกให้กับผู้เรียนและสอดคล้องกับภานรินทร์ ไทยจันทร์ รัชช, ภัทรินธร บุญทวี และวงจันทร์ พูลเพิ่ม (2564, หน้า 163-184) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ที่ดีขึ้น เพราะการใช้เกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสอดคล้องกับอุทุมพร มาโยม และกาญจนา วิชญาปรกรณ์ (2566, หน้า 919-930) ที่กล่าวว่าได้นำเทคนิคการสอน TGT (TEAMS-GAMES-TOURNAMENT) มาใช้ร่วมกับชุดการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และการจัดการเรียนการสอนในชั้นประถมศึกษาจะต้องอาศัยการฝึก ย้ำซ้ำ ทวน เพื่อให้นักเรียนเกิดความแม่นยำและชำนาญแล้ว ซึ่งช่วงวัยของนักเรียนยังมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระยะเวลาจำกัด การทบทวนความรู้ของผู้เรียนนั้นจึงจัดเป็นสิ่งสำคัญ หากผู้เรียนได้รับการทบทวนความรู้ด้วยวิธีการอธิบายหรือทำแบบฝึกหัด นักเรียนอาจเกิดความเบื่อหน่ายและไม่ได้ผลตามที่คาดหวังไว้

ชุดการสอนจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ เนื่องจากชุดการสอนเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่ง ที่น่าสนใจ มีความดึงดูดผู้เรียนและที่สำคัญชุดการสอนสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ตลอดเวลา ส่งผลให้ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เทคนิค TGT ร่วมกับชุดการสอนทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน มีความพึงพอใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำอย่างมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Panjaitan (2020, pp. 49-58) ได้กล่าวว่า การใช้เทคนิคการสอนแบบ TGT ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ซึ่งเทคนิคการสอนแบบ TGT ช่วยให้นักเรียนระดับชั้น Grade 8 สามารถอ่านจับใจความจากเรื่องเล่าได้ดีมากขึ้น

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ในการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไม่ว่าจะในกลุ่มสาระการเรียนรู้ใดก็ตาม ควรเริ่มต้นจากการค้นหาสาเหตุของปัญหาที่แท้จริง และใช้จุดเด่นของผู้เรียนเป็นแนวทางในการกำหนดวิธีการและเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังนั้นการวิจัยในครั้งต่อไปควรจะได้มีการขยายผลไปสู่เรียนในระดับชั้นอื่นๆ ที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่านและการเขียน



2.2 การออกแบบบอร์ดเกมบิงโก และเกมออนไลน์ Wordwall ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนข้อความ และรูปแบบการเล่นเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาต่างๆ ตามความเหมาะสมของเนื้อหาหรือสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

ในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ตามแนวทาง ASSURE Model อาจแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) Input ประกอบด้วยขั้นตอน Analyze Learner Characteristics (การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน) และ State Objectives การกำหนดวัตถุประสงค์

2) Process ประกอบด้วยขั้นตอน Select, Modify, of Design Materials การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อใหม่ Utilize Materials การใช้สื่อ และ Require Learner Response การกำหนด การตอบสนองของผู้เรียน และ 3) Output ประกอบด้วย Evaluation การประเมินโดยทั้ง 3 ขั้นตอนหลักมุ่งเน้นให้ผู้สอนสามารถออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ แนวทางการวัดและประเมินผลผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยนำผลลัพธ์ไปปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ของตนเองอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์แบบในครั้งต่อไป รายละเอียดดังแผนภาพ

| ขั้นตอนหลัก | ขั้นตอน ASSURE Model | ประเด็นการวิเคราะห์ |
|-------------|--|--|
| Input | Analyze Learner Characteristics การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน State Objectives การกำหนดวัตถุประสงค์ | ปัญหาของผู้เรียน จุดเด่นและจุดด้อยของผู้เรียน (ลักษณะทั่วไปและลักษณะเฉพาะ) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ ครอบคลุมเนื้อหาตัวชี้วัด |
| Process | Select, Modify, of Design Materials การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อใหม่ Utilize Materials การใช้สื่อ Require Learner Response การ กำหนดการตอบสนองของผู้เรียน | การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการ เรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ เนื้อหาและคุณลักษณะของผู้เรียน การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ เป็นระยะ (Formative Evaluation) |
| output | Evaluation การประเมิน | ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนให้ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ |

ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ



เอกสารอ้างอิง

- กรกฏา นักคิ้ม และปวีณา อ่อนใจเอื้อ. (2564). การศึกษาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนวของนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 20(3), 1-10.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. เข้าถึงได้จาก https://www.bic.moe.go.th/images/stories/5Porobor._2542pdf.pdf
- ณัฏฐา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, ฉบับพิเศษ, 1-15.
- ทิตินา แคมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประยงค์ ชูรัช. (2562). ข้อเสนอเชิงนโยบายการแก้ปัญหาให้นักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมหาจุฬานาครธรรมศาสตร์*, 6(3), 1095-1108.
- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์, ภัทรินธร บุญทวี และวงจันทร์ พูลเพิ่ม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. *วารสารวิจิตรวรรณสาร*, 5(1), 163-184.
- มนตรี ชันยา. (2563). *การวางแผนใช้สื่ออย่างเป็นระบบ The Assure Model*. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/675389>
- รักชนก อินจันทร์, ชญานิน วังตาล และกฤษณกัณฑ์ ภาโพธิรัตน์. (2564). แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ASSURE Model วิชาการงานอาชีพของครูผู้สอนในจังหวัดเชียงราย. *การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13, 23 กันยายน 2564*, (หน้า 1662-1675). สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- วิไลวรรณ หมายดี. (2565). การใช้สื่อการสอนตามแนวคิด ASSURE MODEL สอนอย่างไรให้โดนใจเด็กวัยเรียน. *วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย วิทยาเขตแพร่*, 8 (1), 226-238.
- สุทธิศิลป์ สุขสบาย. (ม.ป.ป.). แนวทางการบูรณาการสื่อและเทคโนโลยีสำหรับครูภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 1-28.
- อุทุมพร มาโยม และกาญจนา วิชญูปกรณ์ (2566). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารการบริหารนิติบุคคล*, 9(8), 919-930.



- Kurt, S. (2015). *ASSURE: Instructional Design Model*. Retrieved from <https://educational-technology.net/assure-instructional-design-model/>
- Nichole, R. (2019). *A Tool to Help Teachers Effectively Implement Technology In to the Classroom*. Retrieved from <https://medium.com/@rainanichole/the-assure-instructional-design-model-98db2eab9513>
- Panjaitan, N. J. (2020). The Effect of Team Games Tournament (TGT) Teaching Method to the students' comprehension in Reading Narrative Text at Grade Eight at SMP Swasta GKPS 3 Pematangsiantar. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 25(7), 49-58.