

การพัฒนาความสามารถการอ่านเขียนคำควบกล้ำและสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา

Development of Reading and Writing Consonant Clusters Ability and Teamwork and Collaboration of Prathomsuksa 3 Students Using Problem-Based Learning with Educational Game Boards

ภัณฑิรา ชินหงส์¹ และดนิตา ดวงวิไล²

Pantira Chinnahong and Dhanita Dounwilai

Received: October 04, 2024

Revised: December 14, 2025

Accepted: January 15, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านการอ่านคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป 2) พัฒนาความสามารถด้านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 3) พัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ระดับสมารถ กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านโคกกวาง อำเภอบ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 9 แผน รวมเวลา 15 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ 3) แบบทดสอบวัด

¹⁻² มหาวิทยาลัยขอนแก่น; Khon Kaen University

Corresponding author, e-mail: pantira.ch@kkumail.com, Tel. 062-1966016

ความสามารถการเขียนคำควบกล้ำ 3) แบบประเมินสมรรถนะการทำงานแบบรวมพลังเป็นทีม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนร้อยละ 85 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 84.50 ขึ้นไป 2) นักเรียนมีความสามารถในการเขียนคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70.50 ขึ้นไป 3) นักเรียนมีสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 91.48 ซึ่งผ่านเกณฑ์ระดับสามารถ

คำสำคัญ: คำควบกล้ำ, ปัญหาเป็นฐาน, บอร์ดเกม, สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม

Abstract

The purposes of this research article were 1) to develop the ability to read consonant clusters of Prathomsuksa 3 students by organizing problem-based learning with educational board games, with 80 percent of students passing the 70 percent criteria or more; 2) to develop the ability to write consonant clusters of Prathomsuksa 3 students by organizing problem-based learning with educational board games, with 80 percent of students passing the 70 percent criteria or more; and 3) to develop the ability of Teamwork and Collaboration of Prathomsuksa 3 students by organizing problem-based learning with educational board games, with 80 percent of students passing the proficiency level. The target group was 20 Prathomsuksa 3 students in the 2024 academic year at Ban Khok Kwang School, Ban Fang District, Khon Kaen Province. The purposive sampling was used. The tools used for data collection were: 1) problem-based learning management plans with educational board games, 9 plans, total time 15 hours; 2) test to measure the ability to read consonant clusters, 3) test to measure the ability to write consonant clusters, 4) competency assessment of Teamwork and Collaboration. Data were analyzed using basic statistics, including percentage, mean, and standard deviation. The research results found that 1) students were able to read consonant clusters at 84.50 percent and the number of

students who passed the criteria was 85 percent, which met the specified criteria; 2) students were able to write consonant clusters at 70.50 percent and the number of students who passed the criteria was 80 percent, which met the specified criteria; 3) students were able to work as Teamwork and Collaboration at 91.48 percent and the number of students who passed the criteria was 100 percent, which met the competency level.

Keywords: Consonant Clusters, Problem-Based, Board Games, Teamwork and Collaboration

บทนำ

คำควบกล้ำเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่สำคัญอย่างหนึ่งของภาษาไทย เพราะคำที่ใช้คำควบกล้ำ มีลักษณะที่ทำให้เสียงในภาษาไทยมีความไพเราะและแสดงถึงคุณสมบัติของการออกเสียงคำ เพราะการออกเสียงคำควบกล้ำจะแตกต่างจากการออกเสียงคำที่มีพยัญชนะต้นตัวเดียว หากไม่ระวังในการออกเสียงจะทำให้เสียงผิด เป็นสาเหตุที่ทำให้การเขียนผิดและทำให้ความหมายที่ต้องการสื่อสารผิดไปด้วย นอกจากจะทำให้เกิดการสื่อสารที่ผิดแล้ว ยังทำให้เสียบุคลิกภาพของผู้อ่านหรือผู้พูดได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ในปัจจุบันยังคงพบปัญหาการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำผิดอยู่โดยทั่วไป ทำให้เกิดความไม่เข้าใจในเจตนาการส่งสารและไม่สามารถตอบกลับสารนั้นได้ เพราะตีความหมายของสารที่รับมาไม่ถูกต้อง อาจเกิดผลเสียต่อเยาวชนในอนาคตของชาติต่อไปได้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในแก้ไขปัญหาด้านการอ่านเขียนคำควบกล้ำ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 หากผู้เรียนบกพร่องหรือขาดความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำจะส่งผลให้การเรียนรู้ไม่ก้าวหน้าได้ และจะประสบความยากลำบากในการสื่อสารตลอดจนการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2555)

จากความสำคัญของการอ่านเขียนคำควบกล้ำข้างต้น จากการติดตามข้อมูล ประเมินผลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยพบว่าผลการทดสอบและการสังเกตพฤติกรรมการอ่านและเขียนคำควบกล้ำนักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์ เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ในห้องเรียนละเลยการออกเสียง ร ล และคำควบกล้ำ เช่น กระโปรง เป็น กะโปง, ผิดพลาด เป็น ผิดพาด, ครู เป็น คู อาจเนื่องมาจากอิทธิพลของภาษาถิ่น และครูผู้สอนขาดเทคนิควิธีการและเครื่องมือที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนและโรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ที่ประชาชนพูดภาษา

อีสาน เกิดความเคยชินกับการใช้ภาษาอยู่ที่บ้านกับครอบครัวเมื่อมาฝึกเรียนภาษาไทย จึงเกิดปัญหาในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ ที่เป็นสาเหตุสำคัญในการสื่อสารที่ทำให้สื่อความหมายของคำหรือประโยคผิดเพี้ยน สอดคล้องกับสุรัสวดี จันทพันธ์ (2566) กล่าวถึง ปัญหาการออกเสียงคำควบกล้ำว่า ปัจจุบันคนไทยส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสำคัญต่อการออกเสียงคำควบกล้ำให้ถูกต้องชัดเจน ขาดความระมัดระวังในเรื่องการออกเสียงคำประเภนี้ โดยส่วนมากจะออกเสียง เฉพาะพยัญชนะต้นหน้า ส่วนตัวควบจะไม่ออกเสียงเลย ทำให้ภาษาผิดเพี้ยนไป ครูผู้สอนจึงควรสร้าง ความตระหนักให้นักเรียนเห็นความจำเป็นและความสำคัญในเรื่องการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำให้ถูกต้อง และส่งเสริมความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำให้นักเรียนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นการจัดการปัญหาตั้งแต่ระยะเริ่มต้นก่อนจะติดเป็นนิสัย เพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และเป็นการวางรากฐานในการใช้ ภาษาไทยอันเป็นภาษาประจำชาติให้ถูกต้อง ผู้วิจัยเห็นว่าจำเป็นต้องแก้ไขและพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำของนักเรียนให้มีความทักษะที่สูงขึ้น และจากการสังเกตพฤติกรรมพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนยังไม่สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงานทั้งของตนเองและร่วมกับผู้อื่นได้ เช่น ไม่รู้บทบาทหน้าที่ของตนเองและเป้าหมายของทีม ส่งผลให้งานที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้งยังไม่สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด นักเรียนยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ เพราะขาดการทำงานร่วมกัน ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามกรอบสมรรถนะหลักของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564)

ผู้วิจัยจึงพยายามหาวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ ด้วยการนำการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) เพื่อส่งเสริมและพัฒนารอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะส่งเสริมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นของผู้เรียน เป็นกระบวนการจัดการเรียนที่เริ่มต้นจากปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับการอ่านและเขียนคำควบกล้ำในชีวิตประจำวัน โดยกำหนดปัญหาจะเป็นตัวตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาการเรียนรู้แบบนี้มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะและกระบวนการเรียนรู้และพัฒนา นักเรียนให้สามารถเรียนรู้โดยการชี้แนะตนเองซึ่งนักเรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้ใหม่โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาใหญ่ต่อนักเรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550)

นอกจากนั้นยังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ “บอร์ดเกม (Board Game)” ร่วมด้วย เป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน มีลักษณะการเล่นแบบออฟไลน์ บอร์ดเกมจึงเป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้ ซึ่งบอร์ดเกมมีประโยชน์และความสำคัญต่อผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา (Gardner, H., 1999)

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบล้ำและสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกกวาง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อให้เกิดทักษะในการอ่านและเขียนคำควบล้ำที่เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียน ภาษาไทยในระดับสูงชัน และสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของเอกลักษณ์ทางภาษาไทย ที่ควรค่าแก่การเรียนรู้อนุรักษ์ให้คงอยู่ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านคำควบล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนคำควบล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ระดับสามารถขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านเขียนคำควบล้ำและสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เก็บรวบรวมข้อมูลและดำเนินการวิเคราะห์ตามประเด็นที่วางไว้ มีวิธีการศึกษาค้นคว้า ดังต่อไปนี้

ขั้นรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแยกตามประเด็นที่ศึกษาค้นคว้า ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร การอ่านเขียนคำควบกล้ำ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม การสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัย โดยมีลำดับขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 แผน รวมเวลา 15 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับการ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย หลักการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา

1.3 ศึกษาหลักสูตรโรงเรียนบ้านโคกกวาง (2566) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.4 วิเคราะห์เนื้อหาและจัดหมวดหมู่เนื้อหาที่จะนำมาออกแบบบอร์ดเกม สังเคราะห์ องค์ความรู้เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบ ภายใต้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

1.5 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการและขั้นตอนของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 แผนการเรียนรู้ 15 ชั่วโมง

1.6 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของภาษาที่ใช้และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.7 สร้างแบบประเมินแผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อนำไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญใช้ประกอบการประเมิน หรือตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีสาระในการประเมินเกี่ยวกับความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้

1.8 นำแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

1.9 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์คุณภาพตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 คะแนน ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม จากนั้นนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. การสร้างบอร์ดเกมการศึกษา ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมคำควบล้ำขึ้นเอง จำนวน 3 บอร์ดเกม โดยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมและเนื้อหาการอ่านเขียน คำควบล้ำจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบให้มียุคประกอบครบถ้วน ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยได้สำรวจและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายให้ลึกซึ้ง ซึ่งกลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเก็บข้อมูลผ่านการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน

2.2 ดำเนินการสร้างบอร์ดเกมจากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและนำบอร์ดเกมต้นแบบไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.3 นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม โดยใช้บอร์ดเกม โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert, R. A., 1961)

2.4 ผลการประเมินค่าความเหมาะสมของบอร์ดเกมทั้ง 3 บอร์ดเกม พบว่าอยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.5 นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมาปรับปรุง แก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.6 นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไป Try Out กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโคกกวาง อำเภอบ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2.7 หลังจากปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามข้อมูล หลังจากนั้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อจัดทำบอร์ดเกมการศึกษาฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

3. การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับชนิดและลักษณะของข้อสอบจากหนังสือการวัดผลและการประเมินผลการศึกษา และทำการกำหนดลักษณะของแบบทดสอบ

3.2 วิเคราะห์จุดประสงค์และเนื้อหาสาระหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากนั้นกำหนดน้ำหนักคะแนนและจำนวนข้อสอบของแต่ละเนื้อหา

3.3 สร้างแบบวัดความสามารถการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน ตอนที่ 2 แบบทดสอบการเขียนคำควบกล้ำ จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยการเลือกคำมาใช้ในแบบทดสอบการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ผู้วิจัยคัดเลือกคำจากชุดคำพื้นฐานในบทเรียนที่นักเรียนอ่านและเขียนผิดจากผลการทดสอบก่อนเรียน

3.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ

3.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ ที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งผลที่ได้มีค่า 1.00 จำนวน 70 ข้อ ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับและนำมาใช้ได้

3.7 ปรับปรุงแก้ไขแบบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบให้ถูกต้องเหมาะสม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ นำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเห็นชอบก่อนนำไปใช้จริง

3.8 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแก้ไขเสร็จแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 29 คน

3.9 นำผลคะแนนจากแบบทดสอบมาคำนวณหาค่าระดับความยาก ง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วคัดเลือกเฉพาะแบบทดสอบข้อที่มีค่าที่อยู่ในระดับที่เหมาะสม จำนวน 40 ข้อเท่านั้น ซึ่งแยกเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ 20 ข้อ และแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนคำควบกล้ำ 20 ข้อ ไปใช้โดยค่าความยากง่าย (p) ที่เหมาะสมจะอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20-1.00 ถือเป็นแบบทดสอบที่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด พบว่า การนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อโดยใช้เกณฑ์ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 ซึ่งได้ ค่าความยากง่ายแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านคำควบกล้ำอยู่ระหว่าง 0.29 - 0.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.43 – 0.93 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำมีค่า เท่ากับ 0.96 และค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนคำควบกล้ำอยู่ระหว่าง 0.21 – 0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29 – 0.79 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำมีค่าเท่ากับ 0.93

4. การสร้างแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยผู้วิจัยได้สรุปองค์ประกอบของสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมไว้ 3 องค์ประกอบ รวมจำนวน 15 ข้อ เพื่อเป็นกรอบในการกำหนดการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียน

4.2 นำองค์ประกอบที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม มาสร้างแบบประเมินเพื่อประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.3 สร้างแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยแบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ ใช้รูปแบบการประเมินแบบ Rubric Score โดยกำหนดระดับคุณภาพเป็น 3 ระดับ

4.4 กำหนดการแปลผลของข้อมูลที่ได้จากการประเมิน โดยนำมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ คือ ผลการประเมิน ร้อยละ 75 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์ในระดับสามารถ (หรือได้คะแนน 34 คะแนนขึ้นไป)

4.5 นำแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา และความชัดเจนของข้อคำถาม หลังจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำ

4.6 นำแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับข้อคำถาม แล้วนำผลการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

4.7 โดยพิจารณาความเหมาะสมจากค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าเฉลี่ย มากกว่า หรือ เท่ากับ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าคุณลักษณะของแบบประเมินสอดคล้องกับจุดประสงค์ ซึ่งจากผลการประเมินได้ค่าดัชนีความสอดคล้องคือ 1.00

4.8 นำแบบประเมินด้านสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ การหาร้อยละ การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยการนำคะแนนแบบวัดความสามารถในการอ่านและเขียนคำควบกล้ำมาหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนทั้งหมดและนำมาสะท้อนผลการปฏิบัติการเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการดำเนินการในวงจรปฏิบัติการต่อไป

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เป็นการแจกแจงข้อค้นพบที่สำคัญในเชิงอธิบายความหมายที่ได้จากการบันทึกสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบวัดความสามารถในการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ และแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ตีความ สรุปความและนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปประเมินผลการปฏิบัติและนำไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนร้อยละ 85 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 84.50 ขึ้นไป

ตารางที่ 1 ผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำ

จำนวนนักเรียน	คะแนนสอบ			คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	
	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด			จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
20	20	20	5	16.90	84.50	17	85	3	15

2. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนคำควบล้างโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70.50 ขึ้นไป

ตารางที่ 2 ผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำควบล้าง

จำนวนนักเรียน	คะแนนสอบ			คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	
	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด			จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
20	20	19	3	14.1	70.50	16	80	4	20

3. นักเรียนมีสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 91.48 ซึ่งผ่านเกณฑ์ระดับสามารถ

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมรายด้าน

สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ระดับพฤติกรรม
1. ด้านภาวะผู้นำ	2.73	0.42	91.11	ดีมาก
2. ด้านการร่วมทำงานอย่างเป็นระบบ	2.73	0.42	91.11	ดีมาก
3. ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง	2.77	0.37	92.20	ดีมาก
รวม	2.74	0.40	91.48	ดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านคำควบล้างด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกกว้าง พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.90 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.50 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85 ทั้งนี้เพราะวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดแก้ปัญหาจากปัญหาสถานการณ์ที่กำหนดให้ ทำให้นักเรียนอยากศึกษาค้นคว้าเพื่อหาคำตอบมาแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นให้ได้ นอกจากนี้ยังมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาไปด้วย ซึ่งจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม นักเรียนมีความรู้สึกสนุกสนานในการเล่นเกมน เพราะได้

ประจักษ์ความสามารถในการตอบคำถามเพื่อให้ได้คะแนนสูงกว่ากลุ่มอื่น ถือว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดประสิทธิผลเป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภาภรณ์ ทาศิริ และจุไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2562) พบว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ผู้เรียนสามารถใช้ความคิดได้อิสระ ซึ่งผู้เรียนสามารถช่วยเหลือกันเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการใช้สื่อเทคโนโลยีแบ่งงานและหน้าที่ สามารถคิดและแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ โดยผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำให้คำปรึกษา นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะช่วยให้นักเรียนเลือกสรรความรู้ที่ต้องเรียนรู้ด้วยตนเองได้รับความรู้ใหม่จากการศึกษาค้นคว้าด้วยการวิเคราะห์และแก้ปัญหา รู้จักการตัดสินใจ การแสดงความคิดเห็น พัฒนาความคิดใหม่ ๆ เกิดความกระตือรือร้นต่อการเรียน

2. ผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนคำควบล้างด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกกว้าง พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.10 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.50 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ทั้งนี้เพราะวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดแก้ปัญหาจากปัญหาสถานการณ์ที่กำหนดให้ ทำให้นักเรียนอยากศึกษาค้นคว้าเพื่อหาคำตอบมาแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นให้ได้ นอกจากนี้ยังมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาร่วมด้วย ซึ่งจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม นักเรียนมีความรู้สึกรสนุกสนานในการเล่น เพราะได้ประจักษ์ความสามารถในการตอบคำถามเพื่อให้ได้คะแนนสูงกว่ากลุ่มอื่น ถือว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดประสิทธิผลเป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยณัฐธราภรณ์ อະสุรินทร์ และดนิตา ดวงวิไล (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ช่วยพัฒนาทักษะ การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียน สามารถนำทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไปช่วยในการเขียนเพื่อสื่อสารความรู้สึกรักคิด ให้มีความคล่องแคล่วและมีความมั่นใจในการเขียนมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งครูสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดกิจกรรม การเขียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ผลการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนโดยประเมินจากแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกกว้าง พบว่า การประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยภาพรวมนักเรียนมีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 41.16 คิดเป็นร้อยละ 91.48 จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เพราะจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน นักเรียนร่วมปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มโดยการให้ความร่วมมือในการทำงานความตั้งใจในการทำงาน ร่วมแสดงความคิดเห็น และยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นอย่างมีความริเริ่มสร้างสรรค์เป็นระบบและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของจันทิมา นิลอุบล (2565) ที่กล่าวว่า นักเรียนเกิดการจัดระบบและกระบวนการทำงานทั้งของตนเองและร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย ได้เป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำมากขึ้น อย่างไรก็ตามสิ่งหนึ่งที่ยังต้องส่งเสริม คือ การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกันมากขึ้น เช่น การขอโทษ ให้อภัย และให้กำลังใจเพื่อนในทีม

องค์ความรู้ใหม่

การศึกษาผลการพัฒนาความสามารถการอ่านเขียนคำควบกล้ำ และสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา พบว่า สามารถพัฒนาความสามารถการอ่านเขียนคำควบกล้ำเพิ่มขึ้น และนักเรียนมีสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับสามารถขึ้นไปในทุกด้าน ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการในการพัฒนาความสามารถการอ่านเขียนคำควบกล้ำและสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ครูควรจัดให้มีการทำกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ภายหลังการพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ เช่น แบบฝึกทักษะ ใบงาน ใบความรู้เรื่องการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคงทนของความรู้ และทักษะของนักเรียน
2. ครูควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมบอร์ดเกมทั้ง 3 บอร์ด เนื่องจากนักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และต้องการเล่นเกมอีกแต่เวลาไม่พอ
3. ครูควรเพิ่มตัวแปรที่จะศึกษาในด้านอื่น ๆ เช่น ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา

4. ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนในด้านอื่น ๆ นอกจากการอ่านเขียนคำควบกล้ำ เช่น อักษรนำ อักษรสามหมู่ คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เป็นต้น

5. ครูควรมีการส่งเสริมความสามารถในการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ โดยใช้รูปแบบหรือเทคนิคอื่น ๆ เพื่อหาทางเลือกในการส่งเสริมความสามารถการอ่าน และการเขียนคำควบกล้ำที่เหมาะสมกับนักเรียน

6. ครูควรเพิ่มบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องอื่นๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นลำดับต่อไป

7. ครูควรนำบอร์ดเกมทั้ง 3 บอร์ดนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อบูรณาการกับวิชาอื่น หรือชั้นเรียนอื่นด้วย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2562 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คุรุสภา.

โรงเรียนบ้านโคกกวาง (2566). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านโคกกวาง (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2566). (อัสสำเนา)

จันทิมา นิลอุบล (2566). การพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมและสมรรถนะการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการเรียนรู้สะสมเต็มด้วยการสืบเสาะหาความรู้. ใน การประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 61 (หน้า 13-26). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ณัฐริการณ อະสุรินทร์ และดนิตา ดวงวิไล (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกด คำภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบภาระงาน เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). บัณฑิต วิทยาลัย : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). แนวทางการจัดการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สำนักงานฯ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้น พื้นฐาน. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2555). *แนวการจัดกิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุภาภรณ์ ทาศิริ และจุไรรัตน์ ลักษณะศิริ. (2562). *การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการสอนแบบปกติ*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). คณะศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุรัสวดี จันทพันธ์. (2566). *การวิจัยปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโพนสว่าง*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York : Basic Books.
- Likert, R. A. (1961). *New Patterns of Management*. New York : McGraw-Hill Book Company Inc.

