

การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME
Development Of Communication Writing Ability's Grade 6
Students With Creativity-Based Learning Technique and Game

ชุตินา เวฬุมาศ*, กาญจนา วิชญาปกรณ์**

Chutima Walumas*, Kanchana Witchayapakorn**

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of Education Naresuan University

Received: April 7, 2022 Revised: February 14, 2024 Accepted: March 28, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสื่อสาร ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CBL เพื่อส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 แผน 2) นวัตกรรม GAME 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสื่อสาร 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเขียนสื่อสาร, เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน, เทคนิค GAME

Abstract

The objectives of this research were 1) To compare the score of pre-test and pose-test of communication writing with creativity-based learning technique and game. 2) To study the students' satisfaction of the students of communication writing ability's grade 6 students with creativity-based learning technique and game. The samples were the 10 semester 2/2564 students of ability's grade 6 of Watphothale School, using cluster purposive sampling. The research instruments consisted of 1) There were 10 plans of communication writing with creativity-based learning technique and game. 2) Innovative game. 3) The evaluation of communication writing. 4) The questionnaire on the satisfaction with the learning. The statistics used in the study were basic statistics, mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

The results found that: 1) The comparison of the learning, the post-test is higher than the pre-test at .05 significant. 2) the students' satisfaction of the students was overall at the highest level.

Keywords: Communication Writing Skill, Creativity-Based Learning, Game

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาหาความรู้และใช้ในการติดต่อสื่อสาร ผู้ที่มีทักษะทางภาษาดี ย่อมเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ได้ดี ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เรียกได้ว่าภาษาเป็นสื่อกลางช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร หากขาดภาษา มนุษย์ก็จะดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างยากลำบาก ภาษาจึงเปรียบเสมือนกุญแจแห่งความเข้าใจ ที่ทำให้มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข หลายประเทศที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและมีเอกราชทางการเมือง แต่ไม่มีเอกราชทางภาษา จึงนับว่าเป็นโชคดียิ่งของปวงชนชาวไทยที่มีภาษาประจำชาติ แสดงถึงเอกลักษณ์และเอกราชของชาติด้วย ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ครั้นเสด็จพระราชดำเนินไปทรงเป็นประธานและทรงอภิปรายเรื่องปัญหาการใช้คำไทย ร่วมกับผู้ทรงวุฒิที่คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พุทธศักราช 2505 (กระแสพระราชดำรัสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 2505: 2 อ้างในสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย, 2555: 7) ความว่า “เรามีโชคดีที่มีภาษาของตนเองแต่โบราณกาลจึงสมควรอย่างยิ่งที่จะรักษาไว้ ปัญหาเฉพาะในด้านรักษาภาษานี้ก็มีหลายประการ อย่างหนึ่งต้องรักษาให้บริสุทธิ์ในทางออกเสียง คือ ให้ออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจน อีกอย่างหนึ่งต้องรักษาให้บริสุทธิ์ในวิธีใช้ หมายความว่าวิธีใช้คำมาประกอบประโยคนับเป็นปัญหาที่สำคัญ” ทักษะการเขียน เป็นทักษะที่มีความสำคัญและต้องผ่านการฝึกฝน เพราะการเขียนมีบทบาท ในการถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดของผู้เขียนไปยังผู้อื่น ให้เกิดความเข้าใจตรงตามที่ต้องการ เพราะเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการจัดเรียงร้อยถ้อยคำ จัดลำดับความคิดให้ต่อเนื่อง แล้วจึงถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษร หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของการศึกษาไทย จึงได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับสาระการเขียนไว้ให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราวต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 10-40)

การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา กระบวนการทางความคิด และการถ่ายทอดเรื่องการเขียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดีนั้น ส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับวิธีการสอนของผู้สอน หากผู้สอนมีการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นนักเรียนให้กล้าแสดงออกทางความคิด มีกระบวนการคิดที่สร้างสรรค์ จะทำให้นักเรียนมีต้นทุนในการถ่ายทอดเนื้อหาออกมา จึงจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนมีพื้นฐานที่ดีจะสามารถต่อยอดต่อไปในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2554 อ้างใน ญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ, 2562: 77) นอกจากนี้ ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการนักเรียนในระดับประถมศึกษา เป็นช่วงสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา เพราะฉะนั้นจึง

จำเป็นที่ต้องเร่งพัฒนา และส่งเสริมการเขียนเพื่อการสื่อสารให้เกิดกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (Piaget. J., 1952 อ้างใน เรณูรัชต์ ประสิทธิเกตุ, 2554: 2-3)

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการสอนจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะพัฒนาการเขียนสื่อสารของนักเรียน พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning : CBL) นอกจากนี้อีกเทคนิคหนึ่งที่ผู้วิจัยสนใจคือ เทคนิคเกม (GAME) โดยจะนำมาใช้ร่วมกันเพื่อแก้ปัญหาการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่ง วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558: 31-32) ได้กล่าวถึงเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ว่าเป็นเทคนิคการสอนรูปแบบใหม่ ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และสอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สนุกสนานท้าทาย เกิดผลลัพธ์รอบด้าน ตามหลักการสอนแบบ Active Learning โครงสร้างหลักของเทคนิคการสอนนี้พัฒนามาจากโครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดแนวนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ที่สังเคราะห์เป็นกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ขั้นการค้นและคิด ขั้นนำเสนอ และขั้นประเมินผล มาหลอมรวมกันจนกลายเป็น เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ ทักษะทั้งสี่ประการเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์ เป็นฐาน ประกอบด้วยกระบวนการ 8 ข้อ และบรรยากาศ 9 ข้อ กระบวนการ 8 ข้อ ได้แก่ 1) การสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความอยากรู้ 2) การเปิดโอกาสให้ค้นหารวบรวมข้อมูล และนำมาสร้างเป็นความรู้ 3) การสอนด้วยคำถามและเน้นเป็นการสอนแบบรายคนหรือรายกลุ่มมากกว่าการสอนรวม 4) การให้นักเรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง 5) การใช้เกมส์ให้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ในห้องเรียน 6) การแบ่งกลุ่มทำโครงงาน 7) การให้นำเสนอผลงานด้วยวิธีการต่าง ๆ และ 8) การใช้การวัดผลที่หลากหลาย ส่วนบรรยากาศ 9 ข้อ ได้แก่ 1) ครูจัดให้เด็กค้นคว้า พูดคุย และนำเสนออยู่เสมอ 2) ครูใช้เวลาในการสอนให้น้อยลงแต่ให้เด็กสืบค้นมากขึ้น 3) ครูหลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่จะพยายามให้เด็กค้นหาคำตอบเอง 4) ครูมักจะตอบคำถามด้วยคำถามเพื่อให้เด็กสนใจต่อ 5) ครูสนับสนุนให้คิด โดยใช้เรื่องที่เด็กสนใจเป็นเนื้อหา 6) เน้นให้เด็กสนใจพัฒนาการตนเอง ในด้านต่าง ๆ 7) วัดผลและรายงานผลให้เด็กรู้และพัฒนาตนเอง 8) ครูจะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่เด็กคิด นำเสนอ และให้กำลังใจ 9) วัดและประเมินผลอย่างหลากหลาย (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ 2558: 33) จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานนั้น สามารถพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการนำเสนองาน รวมไปถึงทักษะการทำงานเป็นทีมซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อไปในอนาคต งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เช่น งานวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิค

การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของ อัมพร เลิศณรงค์ (2559: 107) พบว่ารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่องการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน เพราะมีการเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอน ซึ่งไม่เน้นการบรรยายเนื้อหาวิชาแต่เป็นการสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ เกิดความอยากรู้อยากค้นคว้าหาความรู้ เรียนด้วยตนเอง และเมื่อนักเรียนได้มีโอกาส สืบค้นข้อมูล ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ เพิ่มพูนทักษะด้านความคิด และสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงได้ และงานวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน : การวิจัยผานวิธี ของโพลิน แก้วดก และทัศนศิริ นทร์ สว่างบุญ (2562: 219-222) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการ เรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ฝึกการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล การฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ กระตุ้นผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากค้นคว้าหาความรู้ ส่งผลให้เกิดแรงผลักดันให้ผู้เรียนสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง และมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ได้เองอย่างอิสระ ลงมือปฏิบัติจริง มีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม ส่งผลให้นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น ทำให้นักเรียนรู้วิธีการจัดระบบความคิด การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทำให้ความรู้คงทน สามารถจดจำได้นานและนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้น ล้วนแล้วแต่สรุปได้ว่าเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นรูปแบบที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ นอกจากเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเทคนิคการสอนโดยใช้เกม (GAME) เข้ามาเป็นสื่อในการกระตุ้นนักเรียน สร้างแรงบันดาลใจ และสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ทิศนา ขัมมณี (2543: 29) ได้อธิบายเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า เกมคือ การเล่นที่มีกฎ กติกา ข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น มีทั้งแข่งขันและไม่แข่งขัน มีทั้งใช้อุปกรณ์และไม่ใช้อุปกรณ์ มีทั้งใช้กำลังกายและใช้สมอง การเล่นเกมนี้ส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญา ตลอดจนการคิดตัดสินใจ และใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ เกมช่วยพัฒนาผู้เล่นทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมอีกด้วย ดังนั้นเทคนิคการสอนโดยใช้เกม จึงเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ถูกรื้อแบบมาให้นักเรียน มีความสนุกสนานไปพร้อมกับได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาความรู้ไว้ในเกม มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกม

ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจต้องการนำเทคนิค CBL หรือเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน มาใช้ร่วมกับ GAME เพื่อแก้ปัญหาการเขียนสื่อสารให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล เพราะทั้งสองเทคนิค มีความสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สามารถทำให้นักเรียนมีอิสระในการคิดและการเขียน กล้าคิด กล้าแสดงออกในการเขียน มี

แนวคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ เหมาะกับการพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสาร ผู้วิจัยจึงศึกษา การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบความสามารถทางการเขียนสื่อสาร ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME
2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้การทดลองเป็นกลุ่มเดียว เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งจัดห้องเรียนแบบละความสามารถ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพทะเล อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CBL เพื่อส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 แผน รวม 12 คาบ โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ 5) ประเมินผล ซึ่งผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน และมีผลการประเมินความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด
2. นวัตกรรม GAME ส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 เกม 1) เกมส่งเสริมการเขียนเรื่องตามจินตนาการ 2) เกมส่งเสริมการเขียนเรียงความ 3) เกมส่งเสริมการเขียนย่อความ ซึ่งผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน และมีผลการประเมินความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชนิดอัตนัย จำนวน 3 ข้อ ซึ่งผ่านการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC ระหว่าง 0.50 – 1.00 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 เท่ากับ 0.94 ค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนก เท่ากับ 0.20 ขึ้นไป
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME แบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยผ่านการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถาม จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC ระหว่าง 0.50 – 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ด้วยการทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ
2. จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CBL เพื่อส่งเสริมการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 แผน ทั้งหมด 12 คาบ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง
3. ทดสอบหลังเรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ด้วยการทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ
4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME
5. นำผลการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการทำแบบทดสอบและการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์เรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏผลดังตาราง 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสาร

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	คะแนนเต็ม	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	10	17.50	30	1.43	6.00	1.33	14.23 *	0.0000
หลังเรียน	10	23.50	30	1.35				

* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 ผลการศึกษาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 17.50 คะแนน และ 23.50 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ปรากฏผลดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านรูปแบบการสอน			
(1) การจัดการศึกษาสอดคล้องกับหลักสูตรการเรียน	4.80	0.42	มากที่สุด
(2) มีการจัดแผนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
(3) มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	4.70	0.48	มากที่สุด
(4) มีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.88	0.18	มากที่สุด
2. ด้านผู้สอน			
(1) ผู้สอนมีความรู้ ประสบการณ์เหมาะสมกับเรื่องที่สอน	4.80	0.42	มากที่สุด
(2) ผู้สอน สอนเนื้อหา ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.80	0.42	มากที่สุด
(3) ผู้สอนสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ	4.80	0.42	มากที่สุด
(4) ผู้สอนให้คำปรึกษาด้านการเขียนได้อย่างเหมาะสม	4.90	0.32	มากที่สุด
รวม	4.83	0.21	มากที่สุด
3. ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้			
(1) ห้องเรียนมีบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
(2) มีสื่อการเรียนการสอนเหมาะสม และเพียงพอ	4.70	0.48	มากที่สุด
(3) ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์จินตนาการด้านการเขียน	5.00	0.00	มากที่สุด
(4) มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.93	0.12	มากที่สุด

4. การวัดและประเมินผล

(1) วิธีการวัดประเมินผลสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียนการ สอน	4.60	0.52	มากที่สุด
(2) การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบ กฎเกณฑ์ และข้อตกลง ที่กำหนดไว้ ล่วงหน้า	4.60	0.52	มากที่สุด
(3) การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพและ ยุติธรรม .	4.50	0.53	มากที่สุด
รวม	4.57	0.22	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.81	0.12	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่นักเรียนพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.12) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านรูปแบบการสอน ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.18) และด้านผู้สอน ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.21) ตามลำดับ และสำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.22) ซึ่งทุกด้านมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยการพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ การเขียนเรื่องตามจินตนาการ การเขียนเรียงความ และการเขียนย่อความ ซึ่งใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME เป็นการเปิดโอกาสได้ฝึกฝนการเขียนด้วยตนเองอย่างแท้จริง ครูเป็นเพียงผู้จัดกิจกรรมการเขียน และให้คำแนะนำ การจัดการเรียนรู้การเขียนโดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนใหญ่คือ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นนำเสนอ และประเมินผล ซึ่งขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ทำให้นักเรียนนั้นมีความอยาก อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัยและสนใจในบทเรียน เมื่อค้นพบปัญหาที่แล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหา สมาชิกของแต่ละกลุ่มเกิดจากความพอใจของนักเรียน แล้วดำเนินการแก้ไขปัญหานั้นด้วยตนเอง กระบวนการ CBL นั้นจะได้ผลดีมาจากความสนใจของนักเรียน และความร่วมมือกันของนักเรียน ไม่ได้ถูกบังคับให้รู้ แต่เกิดความ

“อยากรู้” ด้วยตนเอง และเมื่อเกิดความอยากรู้ จึงเป็นจังหวะที่ดีที่สุดที่จะเปิดโอกาสให้นักเรียนค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ พร้อมทั้งจะเปิดรับความรู้ได้อย่างเต็มที่ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด จะปล่อยให้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ นักเรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือนักเรียนร่วมชั้น เมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้ค้นหามา ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่นักเรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL ทั้งด้านของความรู้ ด้านทักษะ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประเมินว่านักเรียนได้ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ สอดคล้องกับงานวิจัยอัมพร เลิศณรงค์ (2559) ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น และเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ เรื่องการเขียน ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การเขียนด้วยรูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียน แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่องการเขียนของนักเรียน มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 87.62/81.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ความสามารถในการเขียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การเขียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านรูปแบบการสอน ด้านผู้สอน ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล ซึ่งผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเรื่องการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่นักเรียนพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.12) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านรูปแบบการสอน ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.18) และด้านผู้สอน ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.21) ตามลำดับ และสำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.22) ซึ่งทุกด้านมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กำธร ดิษธรรม (2557: 99) ศึกษาความพึงพอใจของ นักเรียนต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ภาพปะติดจากวัสดุธรรมชาติ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปลวกแดงพิทยาคม จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดย วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบประเมิน ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง

ภาพปะติดจากวัสดุธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนควรให้คำแนะนำวิธีการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ก่อนที่นักเรียนจะทำการเรียนรู้ด้วยตนเอง และควรให้นักเรียนศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมนอกชั่วโมงเรียน

1.2 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมห้องเรียน ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิธีการสอนการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME มาทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียน

2.2 ควรนำวิธีการสอนการเขียนสื่อสาร โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ไปศึกษากับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการเขียนเรื่องสั้น เขียนบทประพันธ์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**
กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัณธร ดิษธรรม. (2557). **การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ภาพปะติดจากวัสดุธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์: โรงเรียนปลวกแดงพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18.
- ญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ. (2562). การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงราย. **วารสารบัณฑิตวิจัย**, 10(2): 77.
- ทศนา เขมมณี. (2543). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพมหานคร: เท็กซ์แอนด์เจอร์นัล.
- ไพลิน แก้วดก และทัศนศิริรินทร์ สว่างบุญ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผสมวิธี. **วารสารการพัฒนการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**, (25)1: 206-224.
- เรณูรัชต์ ประสิทธิเกตุ. (2554). จัดการเรียนรู้อย่างไรให้เด็กคิดเป็น. **วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)**, 3(5): 2-3
- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning (CBL). กรุงเทพมหานคร : **วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้**, 1(2): 23-37.
- ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย. (2555). พระมหากษัตริย์คุณและพระปรีชาญาณ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ด้านภาษา หนังสือ และห้องสมุด. **วารสารห้องสมุด**, 56(2): 7.

- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ ระยอง. ปริญญาโท ศศ.ม., การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัศรีนครินทรวิโรฒ.
- อมรรัตน์ อุ่นเรือน. (2545). ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา. เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อัมพร เลิศณรงค์. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิด สร้างสรรค์เป็นฐานเรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 17(1): 100-109.